



# Когда Часы Пробьют Полночь



# Оглавление

Информация .....	1
Советы по игре.....	2
От автора .....	2
Основная информация .....	4
Ключевые персонажи .....	5
Герои .....	6
Пролог .....	11
Механика приключения .....	11
Рынок интенданта.....	12
Локации.....	13
Финальная битва в башне Календира .....	14
Развязка и дальнейшие крючки .....	15
Приложение№1(Боссы и монстры) .....	16
Приложение№2(Карты локаций) .....	23

# Информация

## Автор, верстка и дизайн приключения:

Белов Виталий

## Страница автора во Вконтакте:

<https://vk.com/vitalesymo>

## Особая благодарность

- Спасибо команде ресурса «aternia.games» за предоставленный материал и основу для создания приключений.
- Спасибо плейтестерам, которые помогли сделать это приключение лучше.

## Лицензионные условия

Весь контент, созданный автором специально для этого приключения (оригинальные персонажи, сюжетные линии, описания локаций), является интеллектуальной собственностью автора и не может быть использован в коммерческих целях без письменного разрешения.

## Предупреждение

Это фанатская работа, написанная в рамках конкурса и предназначенная для личного использования и распространения в некоммерческих целях.

Россия, г. Москва, апрель 2026 года



## От автора

Это моё первое приключение, которое я осмелился записать, оформить и показать другим.

Всё началось с того, что я давно мечтал окунуться в мир Dungeons & Dragons. Не просто играть — а создавать, придумывать, оживлять.

Я работаю в детском центре, однажды на занятиях дети проявили интерес к теме настольных игр по этой вселенной.

И тогда я понял: это мой шанс.

Я написал этот сценарий специально для них. Для тех, кто только начинает свой путь в ролевых играх. Я старался сделать историю понятной, но не примитивной; атмосферной, но не перегруженной; с боем, который требует тактики, но не карает за ошибку.

Одновременно с этим я увидел объявление о проведении конкурса, для которого нужно написать сценарий НРИ. Почему бы и не объединить эти цели?

«Когда часы пробьют полночь» — это приключение, в котором время играет важную роль. О человеке, который хотел вернуть дочь и чуть не погубил весь мир. И о героях, которые должны спасти этот мир, как же без этого?

Если вы начинающий Мастер — эта книга для вас. Я старался писать её так, как хотел бы читать сам: с чёткими механиками, живыми описаниями и пространством для вашей фантазии. Меняйте, переделывайте, добавляйте своих персонажей — сценарий ваш.

Если вы ведёте игру для новичков — я надеюсь, эта история подарит им тот самый первый, незабываемый опыт. Тот момент, когда игра выходит за рамки игрового стола и становится реальностью.

Отдельное спасибо моим ребятам. Вы не знаете, но именно ради вас я начал писать.

И спасибо вам, кто читает эту книгу. Удачи за столом.

## Советы по игре

Навыки, которые могут пригодиться героям во время приключения:

- **Внимательность** — чтобы заметить слежку, найти слабые места у противников или варианты использования окружения.
- **История** — перед отправкой в локацию герои могут узнать, что их ждет впереди.
- **Харизма** — на городском рынке герои могут покупать, обменивать предметы по выгодным или не очень ценам.
- **Убеждение** — не обязательно драться со всеми, некоторые не прочь договориться.
- **Атлетика** — чтобы не провалиться под лёд или не свалиться в лаву.

## Сложность проверок

Сл10	Обычное дело (при обыске противника найти простой лут, например, 1 золотую монету)
Сл12	Требует внимания (обнаружить шпиона на локации)
Сл15	Сложно (найти нужную книгу в библиотеке, чтобы узнать, что ждет на новой локации)
Сл17	Очень сложно (заставить Фею отдать артефакт без боя)
Сл20	Почти невозможно (убедить Календира прервать ритуал)

## Темп Игры

Начинается сценарий примерно за 8-9 часов до Нового Года. Героям предстоит посетить 4 локации и собрать артефакты, которые помогут в финальной битве. Когда игроков относит в сторону можно напомнить о времени, которого остается все меньше и меньше. Темп игры довольно высокий.

## Баланс Игры

Ко всем боям в сценарии можно подготовиться. Можно посетить городскую библиотеку, чтобы попытаться узнать об опасностях в новой локации, также на рынке будут предложены товары, которые могут пригодиться против того или иного монстра.

Бой с некоторыми боссами может быть смертельно опасен (если плохо подготовиться), поэтому в зависимости от силы игроков можно ослабить или усилить урон монстров, добавить несколько рядовых противников.

## Итог

Это полноценное приключение на 1-2 сессии (5-6 часов игры), которое дает героям:

- Динамичные бои с боссами.
- Возможность использовать разные тактики боя, в том числе используя окружение на локациях.
- Несколько вариантов развития событий в конце.

# Основная информация

**Игроки:** приключение для 3-5 персонажей 1-го уровня.

**Настроение:** Холодный ветер с Мёртвых гор, скрип снега под ногами и тиканье часов, отсчитывающих последние мгновения уходящего года. Время не ждёт!

**Локации:**

1. Замерзший Грот
2. Логово Йети
3. Заброшенная обсерватория
4. Дымящаяся расщелина
5. Башня Календира



## Ключевые персонажи

### Король Ричард Седая Грива

Ричард Седая Грива — первый среди равных на Севере. Он не диктует волю соседним землям, но его слово весит больше любого другого. Конфедерация держится на древних договорах, взаимной выгоде и уважении к королевскому роду, который ни разу за триста лет не предал союзников.

В данном приключении он является работодателем для героев и щедро заплатит за проделанную работу.



### Королевский Интендант

Королевский Интендант — суетливый чиновник, который занимается делами, связанными с торговлей. Он ведёт учёт, продаёт и покупает товары необходимые для королевства. В этом приключении он может снабжать героев необходимыми припасами напрямую из королевских запасов, естественно, не бесплатно.

# Герои



Мужчина лет тридцати с коротко подстриженными каштановыми волосами и ухоженной бородкой. Глаза ясные, серые, смотрят прямо и открыто. Его лицо и руки покрыты тонкими шрамами — отметинами долгой службы. Держится с врождённым достоинством, осанка безупречна даже без доспехов. Носит простую, но качественную дорожную одежду, а поверх неё — плащ с вышитым фамильным гербом (серебряная башня на лазоревом поле).

Александр — верный вассал короны, получивший от короля личный приказ возглавить эту миссию. Для него это вопрос чести и долга. Он видит в Календире не просто угрозу, а оскорбление самого порядка мироздания, который он поклялся защищать. Он будет вести группу с холодной, военной решимостью, считая успех единственным приемлемым исходом.

## Александр Сталенор

Человек, Рыцарь 1 уровня, Законно-Добрый, Благородный

Класс Доспеха (КД)	15
Хиты (ХП)	45
Скорость	9
Инициатива	0

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Сила	15
Телосложение	14
Мудрость	12
Ловкость	10
Интеллект	10
Харизма	13

ЧУВСТВА И ЯЗЫКИ	
Тёмное зрение	нет
Пассивная внимательность	11
Языки	всеобщий

СПАСБРОСКИ	
Сила	+2
Телосложение	+2
Мудрость	+1
Ловкость	0
Интеллект	0
Харизма	+1

НАВЫКИ	
Акробатика	0
Анализ	0
Атлетика	+2
Внимательность	+1
Выживание	+1
Выступление	+1
Запугивание	+1
История	0
Ловкость рук	0
Магия	0
Медицина	+1
Обман	+1
Природа	0
Проницательность	+1
Религия	0
Скрытность	0
Убеждение	+1
Уход за животными	+1

АТАКА		
Длинный меч	+4	1д8+3

УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ	
Название	Описание
<b>Стойкость Замка</b> Действие, 1 раз в бой	Вы и союзники в 3 метрах получают сопротивление дробящему, колющему, рубящему урону на 1 ход. Урон снижается на 2 единицы
<b>Вдохновляющий Клич</b> Бонусное действие, 2 раза в приключении	Один союзник может совершить доп. Атаку в этом ходу
<b>Щит Веры</b> Реакция, 1 раз в бой	Когда союзник в пределах 2 клеток получает урон, может принять удар на себя. Урон уменьшается вдвое.

Мужчина средних лет с ничем не примечательной внешностью — именно это и является его лучшей маскировкой. Волосы мышиного цвета, коротко стрижены, лицо с правильными, но забываемыми чертами. Единственное, что выдаёт его — глаза: холодные, карие, оценивающие и ничего не выражающие. Одет в простую, добротную одежду тёмно-серых и коричневых тонов, которая не мнётся и не шумит. Двигается бесшумно и экономично, всегда находясь так, чтобы видеть всех в помещении и иметь путь к отступлению.

Он — верный агент Секретной службы Его Величества. Его мотивация — служение королевству. Календир для него не трагичный злодей, а угроза государственной стабильности, источник хаоса, который необходимо ликвидировать. Его задача не только победить колдуна, но и оценить его технологии, собрать компромат, выявить возможных сообщников и обеспечить, чтобы подобное никогда не повторилось. Он доверяет своим новым союзникам ровно настолько, насколько это нужно для выполнения миссии.



## Тень

Человек, Плут 1 уровня, Законно-Нейтральный, Шпион

Класс Доспеха (КД)	13
Хиты (ХП)	40
Скорость	9
Инициатива	4

### ХАРАКТЕРИСТИКИ

Сила	10
Ловкость	15
Телосложение	13
Интеллект	14
Мудрость	14
Харизма	12

### ЧУВСТВА И ЯЗЫКИ

Тёмное зрение	нет
Пассивная Внимательность	14
Языки	Всеобщий, Орочий, эльфийский

### СПАСБРОСКИ

Сила	0
Ловкость	+2
Телосложение	+1
Интеллект	+2
Мудрость	+2
Харизма	+1

### НАВЫКИ

Акробатика	+2
Анализ	+2
Атлетика	0
Внимательность	+2
Выживание	+2
Выступление	+1
Запугивание	+1
История	+2
Ловкость рук	+2
Магия	+2
Медицина	+2
Обман	+1
Природа	0
Проницательность	+2
Религия	0
Скрытность	+2
Убеждение	+1
Уход за животными	+1

### АТАКА

Короткий меч	+4	1д6+2
Арбалет	+3	1д12

### УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ

Название	Описание
<b>Удар из Тени</b> <b>Короны</b> Доп. действие, 3 раз в приключении	Следующая атака +1дб урон ядом. Гуманоид: спасбросок 14 по телосложению или отравление на 1 ход
<b>Взор Лорда</b> Действие, 2 раза в приключении	Видит следы магии, преимущество на поиск скрытого/обман
<b>Удар в спину</b> <b>Пассивное</b>	Может наносить из скрытности и окруженным врагам дополнительные 1д4 урона



Эльф с виду на двадцать с небольшим человеческих лет. У него серебристо-белые волосы, заплетённые в несколько тонких косичек, убранных за заострённые уши. Лицо с тонкими, аристократическими чертами, но кожа загорелая и обветренная от жизни на природе. Глаза необычного цвета — как зелёный мох в тени, кажется, видят всё и сразу. Одет в практичный, выцветший кожаный доспех и плащ-накидку из плотной ткани, украшенную приколотыми засушенными листьями и перьями.

Илвиндир — хранитель. Он видит в Календире не просто безумца, а того, кто покушается на Великий Круговорот — священный цикл рождения, смерти и обновления, лежащий в основе мира. Остановить время — значит убить саму природу, обречь всё живое на вечный, безжизненный застой. Для эльфа, пережившего сотни смен сезонов, это личное оскорбление и прямая угроза всему, что он любит. Он чувствует ответственность, зная, что Календир черпал знания из запретных эльфийских хроник.

## Илвиндир Меткий Глаз

Эльф, Следопыт 1 уровня, Нейтрально-Добрый, Отшельник

Класс Доспеха (КД)	12
Хиты (ХП)	38
Скорость	9
Инициатива	3

### ХАРАКТЕРИСТИКИ

Сила	10
Ловкость	14
Телосложение	12
Интеллект	13
Мудрость	15
Харизма	10

### ЧУВСТВА И ЯЗЫКИ

Тёмное зрение	нет
Пассивная	15
Внимательность	
Языки	Всеобщий, эльфийский

### СПАСБРОСКИ

Сила	0
Ловкость	+2
Телосложение	+1
Интеллект	+1
Мудрость	+2
Харизма	0

### НАВЫКИ

Акробатика	+2
Анализ	+1
Атлетика	+1
Внимательность	+2
Выживание	+1
Выступление	0
Запугивание	0
История	+1
Ловкость рук	+2
Магия	+1
Медицина	+2
Обман	0
Природа	+2
Проницательность	+1
Религия	0
Скрытность	+2
Убеждение	0
Уход за животными	+2

### АТАКА

Длинный лук	+4	1д8+2
Короткий меч	+3	1д6

### УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ

Название	Описание
<b>Выстрел Сердца Древа</b>	Выстрел с тройным преимуществом, при попадании урон удваивается
<b>Оковы Живого Корня</b>	Опутываете цель корнями на 3 раунда. Спасбросок 14 по Силе, иначе цель обездвижена и получает урон 1д4

Молодой человек с бледным, почти болезненным лицом и всклокоченными тёмными волосами с прядью неестественно сизого цвета у виска. Его глаза, серо-голубые, постоянно бегают, цепляясь за детали, а пальцы нервно перебирают складки одежды или что-то чертят в воздухе. Одет в поношенный тёмный камзол, перепачканный чернилами и непонятными пятнами. С собой всегда носит старый, потрёпанный посох, на котором вырезаны сложные геометрические узоры, иногда слабо пульсирующие синим светом.

Лев — бывший ученик Календира, человек, чувствующий личную ответственность и вину. Он наблюдал, как его учитель скатывался в безумие, и ничего не смог сделать, ибо сам был слаб. Не имея врождённого таланта, Лев пошёл на сделку с тёмной сущностью из царства Хаоса, чтобы обрести силу. Теперь он разрывается между долгом, желанием остановить бывшего наставника, и всепоглощающим любопытством к тайнам хрономантии, которые Календир открыл. Его магия нестабильна и опасна, как и он сам.



## Лев Хронос

Человек, Чародей 1 уровня, Нейтральный, Мудрец

Класс Доспеха (КД)	11
Хиты (ХП)	32
Скорость	9
Инициатива	2

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Сила	8
Ловкость	10
Телосложение	12
Интеллект	16
Мудрость	13
Харизма	14

ЧУВСТВА И ЯЗЫКИ	
Тёмное зрение	нет
Пассивная внимательность (ПВ)	11
Языки	всеобщий

СПАСБРОСКИ	
Сила	-1
Ловкость	0
Телосложение	+1
Интеллект	+3
Мудрость	+1
Харизма	+2

НАВЫКИ	
Акробатика	0
Анализ	+3
Атлетика	-1
Внимательность	+1
Выживание	+1
Выступление	+2
Запугивание	+2
История	+3
Ловкость рук	0
Магия	+3
Медицина	+1
Обман	+2
Природа	0
Проницательность	+1
Религия	0
Скрытность	0
Убеждение	+2
Уход за животными	0

АТАКА		
Бласт	+2	2д10
Посох	+2	1д6-1

УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ	
Название	Описание
<b>Луч Холода</b> Действие, 2 раза в бой	2к8 урона холодом. Спасбросок 14 по телосложению, иначе скорость -3 метра.
<b>Всплеск Хаоса</b> Бонусное действие	+2дб урона случайного типа к атаке или заклинанию
<b>Проклятие Хроноса</b>	После каждого броска д20 есть риск (значения 1-2) срабатывания проклятия. Эффекты определяется броском 1д4: 1- лечение всех существ в радиусе 2 клетки на 1д4 здоровья, 2- наносит 1дб огненного урона в диаметре 3-х клеток, 3- наносит 1дб ледяного урона в диаметре 3-х клеток, 4- перемещает Льва в случайное место на поле боя



Массивный орк с кожей цвета мха и тёмно-серыми шрамами на лице и плечах. Его нижние клыки выступают из-под губы, один надломлен. Глаза янтарного цвета, умные и усталые. Волосы, чёрные с проседью, заплетены в неуклюжий пучок. Одет в грубую, потрёпанную шкуру пещерного медведя, под которой видны следы кольчуги. Двигается с ловкостью, неожиданной для его габаритов.

Громониван — невольный герой. Недавно в пьяном угаре он учинил погром в королевском кабаке, сокрушив ползаведения. Вместо казни или рудников король предложил сделку: искупить вину кровью, выполнив этот смертельно опасный квест. Для орка это не просто задание — это последний шанс на реабилитацию и жизнь в королевстве без оков. Им движет не благородство, а суровая прагматика и желание доказать, что его слово (и его топор) стоят больше, чем его вспыльчивость.

## Громониван Камнекулак

Орк. Берсерк 1 уровня, Хаотично-Нейтральный, Чужеземец

Класс Доспеха (КД)	13
Хиты (ХП)	55
Скорость	12
Инициатива	2
ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Сила	16
Ловкость	14
Телосложение	15
Интеллект	8
Мудрость	10
Харизма	8
ЧУВСТВА И ЯЗЫКИ	
Тёмное зрение	Нет
Пассивная Внимательность (ПВ)	10
Языки	Всеобщий, Орочий

СПАСБРОСКИ	
Сила	+3
Ловкость	+2
Телосложение	+2
Интеллект	-1
Мудрость	0
Харизма	-1
НАВЫКИ	
Акробатика	+2
Анализ	-1
Атлетика	+3
Внимательность	0
Выживание	+1
Выступление	-1
Запугивание	+2
История	-1
Ловкость рук	0
Магия	-1
Медицина	0
Обман	0
Природа	-1
Проницательность	0
Религия	-1
Скрытность	0
Убеждение	-1
Уход за животными	0

АТАКА		
Топор	+4	1д12+3
Кулак	+4	1д4+3
УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ		
Название	Описание	
<b>Сокрушительный Рывок</b> Действие, 1 раз в бой	Рывок до 6 клеток, одна атака по пути с автопопаданием	
<b>Вертушка Хаоса</b> Действие, 1 раз в бой	Атака по всем в радиусе 1 клетки, 1д8+3 урона и отталкивание на 3 м.	

# Пролог

**Обстановка:** Великолепный зал, украшенный гирляндами из падуба и омелы, горит огромный камин, пахнет глинтвейном и жареным мясом. Слышен смех, музыка. Король — не суровый воин, а добродушный, но сейчас озабоченный стареющий монарх. Однако героев приглашают не на праздник, а на отдельный разговор с королем. Король: "Друзья, я собрал вас не для пира. Наш мир столкнулся с бедой, которая касается самого течения времени. Колдун по имени Календир когда-то состоял в королевской гильдии магов. Год назад он совершил ужасный ритуал, чтобы воскресить свою умершую дочь, но вместо этого его душа срослась с магией времени. Теперь он винит в своей потере сам цикл времен года, саму идею ухода и забвения. Он хочет остановить время! Уже сейчас на его башне в Мертвых горах Часы Вечного Мрака начали обратный отсчет до Нового Года. Если они пробьют полночь в самую длинную ночь в году — время застынет, и мир погрузится в вечную, безжизненную зиму, без надежды на весну. Я не могу послать армию — его магия времени мгновенно состарит или "омолодит" до небытия целые полки. Мне нужна небольшая, но отважная группа. У Интенданта вы узнаете остальные подробности".

**Король дает записку шпиону:** «Следите за чужими глазами. Говорят, у Календира есть соглядатаи среди живых и мёртвых. Если они узнают о вашем походе заранее, он сможет подготовиться к вашему приходу».

**Задание:** отправиться в башню Календира и уничтожить Часы Вечного Мрака. Прямое противостояние с ним в его логове почти невозможно — его сила черпается из артефактов времени, рассеянных по королевству.

## Механика приключения

Герои выбирают в какую локацию они отправятся, после чего они могут посетить библиотеку, чтобы попытаться узнать, какие опасности поджидают их на пути. В зависимости от броска д20 (проверка по истории) они могут найти подходящую книгу или свиток, где может содержаться полезная информация. Например, значение 10 на кубике даст только общую информацию о локации (то, что и так все знают), значение 15 даст игрокам понять какое существо обитает на локации и какие у него слабости и иммунитеты, а значения 18+ даст полную информацию о локации. Каждый игрок имеет только одну возможность узнать что-то о локации.

После выбора локации игроки могут купить на рынке необходимые на их взгляд припасы. Король выдает им аванс в 10 золотых монет.

После возвращения с локации каждый герой восполняет 10 единиц здоровья (не больше максимума), и снова происходит выбор следующей локации.

## РЫНОК ИНТЕНДАНТА

Список снаряжения (все предметы стоят 1 золотую монету):

- ❖ **Связка мощных фейерверков:** 3 штуки. Яркая вспышка и грохот. Можно использовать, чтобы:
  - Ослепить или спугнуть Снежную сову.
  - Создать помеху Йети или "Застывшим" на 1 раунд (бросив под ноги).
  - Можно нанести 1д6 урона всем в радиусе 1 клетки вокруг области попадания (точность броска определяется броском ловкости)
- ❖ **Мешок едкой известковой пыли:** можно метнуть во врага действием. Существо должно преуспеть в спасброске Ловкости (КС 12), иначе оно ослеплено до конца своего следующего хода. Особенно эффективно:
  - Против Огненного элементаля (пыль может "задушить" его плазму на 2 хода).
  - Чтобы скрыть свои действия от соглядатая-совы, можно засыпать шпиона-отражение на локации Дымящаяся Расщелина.
  - Против любого противника, полагающегося на зрение.
- ❖ **Бальзам от ожогов:** Мазь на основе алоэ и серебра. При нанесении (требуется действие) даёт сопротивление огненному урону на 3 хода. Очень полезно в Расщелине.
- ❖ **Большое зеркало в деревянной раме:** Громоздкое, но эффективное.
  - Может поглотить шпиона на локации Заброшенная обсерватория.
  - Можно направить отражение любого источника света (факела, заклинания) на Тенемыслие, нанеся ему урон (1д8 лучевого) и отогнав.
  - Можно попытаться поймать отражение в луже лавы, потребует проверки Ловкости (КС 13).
  - Можно предложить Фее при попытке убеждения (дает преимущество на бросок).
- ❖ **Тяжёлая сеть с серебряными нитями:** Стандартная сеть, но с вплетёнными серебряными волокнами.
  - Может нанести помеху существам вроде феи и йети.
- ❖ **Бутыль с ледяным дистиллятом:** Вода, зачарованная друидом в вечных ледниках. При разбивании о существо или точку на земле:
  - Наносит 1д6 урона холодом по области радиусом 1 клетка.
  - Создаёт зону труднопроходимого льда на 1 раунд.
  - Ключевое применение: при попадании в Огненного элементаля наносит ему двойной урон (2д6) из-за уязвимости и гасит его ауру жара на 1 раунд.
- ❖ **Зелье Лечения** (лечит 2д6+2). Не более двух в инвентаре игрока.

Интендант говорит: «Берите, что нужно. Некоторые предметы помогут вам справиться с опасностями по дороге к цели! Удачи!»

## Локации

**Механика шпионов:** на каждой локации требуется **пассивная проверка Внимательности (Мудрость) со Сл 14**, чтобы заметить аномалию. Активное выслеживание — проверка **Анализа (Интеллект) или Внимательности**. Успех = шпион обнаружен. Дальше — проверки для нейтрализации (Ловкость, Атака, соответствующее заклинание). Каждый нейтрализованный шпион — **-25 НР у Часов Вечного Мрака**.

В каждой локации находится артефакт, который необходим для упрощения финального боя. Игроки могут попытаться украсть артефакт без боя, но на артефактах наложено заклинание, если жив босс локации, то при попытке передвинуть артефакт появляются 1д4 «замерзших».

### Обучающий бой:

"Застывшие" на заснеженной дороге. Сразу за воротами замка, на лесной тропе, героев атакуют 2-3 "Застывших" (замерзшая нежить, бывшие посланцы короля). Цель боя: познакомить игроков с механикой "временной магии" Календира.

### Замёрзший Грот:

Место, в котором обитает Фея Холода. Существо с высоким интеллектом, она не нападает первая, а пытается выяснить зачем к ней в дом пожаловали гости. Её не обязательно убивать, с ней можно договориться, если предложить что-то ценное (например, деньги, зеркало и другие ценности) в обмен на артефакт. Если удастся ее убедить (харизма сл 18), то она покидает локацию. Если она покидает локацию, то на артефакт все еще действует заклинание, вызывающее «замерзших».

**Соглядатай-Сова:** Заметившие её могут попытаться скрыться (Ловкость) или использовать фейерверк/дым. Убийство совы — простейший вариант.

**Артефакт: Цветок Первоцвета.**

### Логово Йети в Мельнице:

Место, где обитает Йети. Это агрессивное, большое животное, которое яростно охраняет свою территорию. После победы игроки могут осмотреть Йети и снять с него шкуру, после чего ее можно продать или отдать в кузницу, чтобы получить подкладку под доспех +1 КД за 1д6 золотых монет.

**Соглядатай-Кукла:** ее можно разрушить любыми доступными способами.

**Артефакт: Лист золотого дуба.**

### Дымящаяся Расщелина:

Место, в котором обитает огненный элементаль. Довольно опасный противник, особенно, если герои не подготовились к походу. Также на локации находится Хронофаг. После победы при обыске элементаля можно найти «сердце элементаля». Этот предмет можно продать или перековать в артефакт, который уменьшает урон от холода на 2 единицы за 1д6 золотых монет.

**Соглядатай-Отражение:** Его можно **рассеять**, бросив в лужу земли/камень (проверка **Метания**, **Ловкость**), можно засыпать известковой пылью.

**Артефакт:** Уголёк летнего Солнца.

## Заброшенная Обсерватория:

Место, где обитает потусторонняя тварь – Тенемыслие. Имеет устойчивость к физическому урону. На локации находится телескоп, который можно использовать в бою, чтобы сфокусировать какой-нибудь источник света на Тенемыслии. После боя можно забрать телескоп (проверка **Силы КС 13**), его можно продать или переделать в подзорную трубу, которая дает +2 к проверкам на **Внимательность**. Стоимость 1д6 золотых монет.

**Соглядатай-Тень:** Любой источник света заставляет её отступить. Можно попробовать **поймать её в зеркало** (проверка **Ловкости сл13**). Физические атаки неэффективны.

**Артефакт:** Серебряный колокольчик Зимы.

## Финальная битва в башне Календира

Комната на вершине башни. Гигантские **Часы Вечного Мрака** тикают, остается совсем немного времени до полуночи. **Календир** парит перед ними, его тело переливается синевой хронокамней.

### Механики:

**НР Часов:** 200 - (25 \* количество найденных артефактов).

**Приспешники:** на поле появляются "**Застывшие**" в количестве (6 – количество обезвреженных шпионов). Если ни один шпион не обезврежен, появляется **Хронофаг**.

**Каденс Часов:** В начале каждого второго раунда (2, 4, 6...) Часы издают глухой удар. Все герои должны сделать спасбросок **Телосложения (КС 13)**. Провал = эффект "**Замедления**" до конца следующего хода героя.

Каждый ход Часы восстанавливают Календиру 1д8 здоровья.

**Победа:** Часы раскалываются. Календир вскрикивает, его магия времени высвобождается вихрем. Он падает на колени, старый и беспомощный. Зима за окном начинает отступать, уступая место звёздной ночи.

## Развязка и дальнейшие крючки

### Победный пир (Каноничный финал):

Король в восторге. Вторая половина награды выплачена щедро. **Орк получает полное помилование. Шпиону предлагают возглавить новый отдел по борьбе с оккультными угрозами.** Рыцарь повышается в звании. Эльфу дарят семена Древа Времени для его леса. **Маг** получает доступ в королевскую библиотеку, где надеется найти способ разорвать свою тёмную сделку... **Но иногда по ночам его рука самопроизвольно чертит странные синие символы...**

### Горькая цена (Финал с проблемой):

Часы уничтожены, но последний всплеск магии времени создаёт **Временную Аномалию**. Один из героев (по выбору Мастера или случайно) **исчезает**. Он не умер — он **вырван из времени**. Остальные находят его/её, но это теперь **ребёнок, или глубокий старик, или просто потерявший все воспоминания**. Квест на восстановление товарища — новая цель.

### Тень предательства (Финал с твистом):

Во время хаоса финальной битвы **Шпион незаметно выхватывает из обломков Часов сияющее Ядро Времени**. Он выполнял секретный приказ не только короля, но и тайной организации, стремящейся контролировать время. Он благодарит группу и растворяется в тенях. Теперь Календир побеждён, но в руках заговорщиков оказался куда более опасный артефакт. Герои, сами того не желая, развязали новую угрозу.

### Пробуждение Древнего (Эпический финал):

С разрушением искусственных Часов Вечного Мрака нарушается хрупкий магический баланс. Из глубин Мёртвых гор доносится мощный **удар**, будто проснулось и бьётся огромное сердце. Маги чувствуют пробуждение **древнего Хранителя Времени** (или Пожирателя Времени), которого Календир нечаянно сдерживал своими Часами. Теперь героям предстоит разобраться с последствиями своего "спасения мира".

# Приложение №1 (Боссы и монстры)



Это человеческие фигуры, застывшие в последних позах ужаса или бегства. Их тела покрыты толстым, прозрачным слоем синеватого льда, сквозь который видны искаженные лица и королевская экипировка. Внутри них пульсируют осколки кристаллов – хронокристаллы. Двигаются резкими, рывковыми движениями, словно их дергают за ниточки, а лед трещит на них с каждым шагом.

**Тактика:** атакуют ближайшую цель. При выборе из нескольких целей выбирает наиболее слабую.

## Застывший

*Нежить*

Класс Доспеха (КД)	12	<b>СПАСБРОСКИ</b>	
Хиты (ХП)	20	Сила	+2
Скорость	9	Ловкость	0
Инициатива	0	Телосложение	+1
		Интеллект	0
		Мудрость	0
		Харизма	0

### Иммунитеты

Урон к холоду  
Урон к яду  
Окаменение

### Уязвимости

Урон к огню

### АТАКА

Ледяное касание +2 1д6+2. 1д4

### УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ

Название	Описание
Замедление	Когда погибает, то накладывает на всех нанесших ему урон эффект замедления (можно только двигаться или действовать), спасбросок по ловкости КС 11.



Это существо больше и сильнее обычного «застывшего». Магия времени часов сильно исказила его. Его тело покрыто толстым, прозрачным слоем синеватого льда, сквозь которые едва угадываются человеческие очертания. Внутри него пульсируют осколки хронокристаллы.

**Тактика:** накладывает «остановку времени» на самого «опасного бойца», пытается зайти в тыл противникам, чтобы атаковать наиболее уязвимые цели.

## Хронофаг

*Нежить*

Класс Доспеха (КД)	12	<b>СПАСБРОСКИ</b>	
Хиты (ХП)	30	Сила	+3
Скорость	12	Ловкость	0
Инициатива	0	Телосложение	+2
		Интеллект	0
		Мудрость	0
		Харизма	0
<b>Иммунитеты</b>		<b>АТАКА</b>	
Урон от холода		Ледяное касание	+4 1д6+2. 1д4
Урон от яда			
<b>Уязвимости</b>		<b>УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ</b>	
Урон от огня		<b>Название</b>	<b>Описание</b>
		Остановка времени	Один герой в пределах 4 клеток теряет ход, спасбросок по Мудрости КС 14.
		Оппортунист	Позволяет проводить «атаки по возможности». Атаки происходят каждый раз, когда противник хочет от него отойти (или пытается пройти рядом).



Существо ростом с ребенка, словно высеченное из сияющего голубого льда. Её черты лица изящны и жестоки, волосы – струйки инея, а за спиной мерцают полупрозрачные крылья, как у стрекозы, сделанные из хрупких ледяных узоров. Вокруг неё веет морозным ветерком, а лед под её ногами расцветает причудливыми узорами. Голос похож на звон разбивающихся сосулек. Существо с довольно высоким интеллектом.

**Тактика:** не старается вступить в бой, максимально избегает контакта, используя особенности местности и сковывая движение противников, атакующих в ближнем бою.

## Фея Холода

*Дух, Фея*

Класс Доспеха (КД)	14	<b>СПАСБРОСКИ</b>	
Хиты (ХП)	35	Сила	0
Скорость	9	Ловкость	+4
Инициатива	2	Телосложение	0
		Интеллект	+2
		Мудрость	+2
		Харизма	+2
<b>Иммунитеты</b>		<b>АТАКА</b>	
Урон от холода		Ледяные шипы	+4 2д6+3. 1д4 урона холодом
<b>Уязвимости</b>		<b>УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ</b>	
Урон от огня		<b>Название</b>	<b>Описание</b>
		Белый плен	Фея указывает существо в пределах 6 клеток, цель должна преуспеть в спасброске по Ловкости КС12 или быть скованной льдом на 3 хода. Скованное существо повторяет спасбросок каждый ход. Перезарядка 2 хода.
		Летающее существо	Может избегать атак по возможности. Невосприимчиво к труднопроходимой местности.



Огромный, покрытый густой сливочно-белой шерстью гуманоид. Его маленькие глаза горят жадностью и обидой. Длинные руки заканчиваются когтями, похожими на ледорубы. Вокруг его логова разбросаны украденные блестящие безделушки, обертки от подарков и сломанные игрушки, которые он собирает в жалкую кучу, имитируя праздничное убранство.

**Тактика:** яростно атакует противников, окружающих его, старается нанести как можно больше урона всем вокруг своей мультиатакой.

## Йети

Животное, чудовище

<b>Класс Доспеха (КД)</b>	15	<b>СПАСБРОСКИ</b>	
<b>Хиты (ХП)</b>	45	<b>Сила</b>	+5
<b>Скорость</b>	12	<b>Ловкость</b>	+2
<b>Инициатива</b>	2	<b>Телосложение</b>	0
		<b>Интеллект</b>	0
		<b>Мудрость</b>	0
		<b>Харизма</b>	0
<b>Иммунитеты</b>		<b>АТАКА</b>	
Урон от холода		<b>Коготь</b>	+4 1д10+3
<b>Уязвимости</b>		<b>УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ</b>	
Урон от огня		<b>Название</b>	<b>Описание</b>
		<b>Мультиатака</b>	Совершает две атаки когтями
		<b>Ледящий Рёв</b>	Йети испускает мощный рёв. Все существа в радиусе 3 клеток должны преуспеть в спасброске по Мудрости КС11, иначе существо становится испуганным на 2 хода. Испуганное существо повторяет спасбросок каждый ход.
		<b>Большое существо</b>	Невозможно окружить
		<b>Оппортунист</b>	Позволяет проводить «атаки по возможности». Атаки происходят каждый раз, когда противник хочет от него отойти (или пытается пройти рядом).



Вихреподобное существо из живого пламени и раскаленных камней, вращающихся вокруг его ядра. Его форма постоянно меняется, вытягиваясь то в длинные языки пламени, то собираясь в подобие гуманоида. От него исходит невыносимый жар. Заставляющий воздух дрожать. Глухой рокот, похожий на звук далекого извержения, доносится из его центра.

**Тактика:** старается наносить урон «аурой жара» максимальному количеству существ, стягивает персонажей в одну точку.

## Элементаль Огня

### Элементаль

Класс Доспеха (КД)	13
Хиты (ХП)	40
Скорость	16
Инициатива	4

СПАСБРОСКИ	
Сила	+3
Ловкость	+3
Телосложение	+3
Интеллект	0
Мудрость	0
Харизма	0

Иммунитеты	
Урон от огня	
Урон от яда	

АТАКА		
Огненный удар	+4	1д8+3

Уязвимости	
Урон от холода (помимо двойного урона, теряет «Ауру Жара» на 1 ход)	

УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ	
Название	Описание
Аура Жара	Любое существо, которое начинает свой ход в пределах 2-х клеток от элементаля или входит в этот радиус получает 1д6 урона.
Слишком жарко!	Невозможно окружить



Это текучая, аморфная масса из живой тьмы и теней, лишенная постоянной формы. Внутри нее появляются и исчезают искаженные лица, отражения забытых кошмаров и обрывки пугающих воспоминаний. Оно не ходит, а перетекает по поверхностям, поглощая свет и звук вокруг себя. От него исходит тихий, навязчивый шепот, складывающийся в личные страхи тех, кто его слышит. Эта тварь родилась в пустом пространстве между реальностью и кошмаром, где обитают сгустки чистой негативной энергии.

**Тактика:** в первую очередь атакует тех, кто пользуется магией, так как они представляют большую опасность.

## Тенемыслие

Тварь Изнанки

Класс Доспеха (КД)	12	<b>СПАСБРОСКИ</b>	
Хиты (ХП)	50	Сила	0
Скорость	12	Ловкость	+3
Инициатива	4	Телосложение	+3
		Интеллект	0
		Мудрость	0
		Харизма	0
<b>Иммунитеты</b>		<b>АТАКА</b>	
Урон от яда		Прикосновение тени	+3 2дб+2
<b>Уязвимости</b>		<b>УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ</b>	
Урон от излучения		<b>Название</b>	<b>Описание</b>
		Наваждение Страх	Тенемыслие нашептывает прямо в разум одного существа в пределах 3-х клеток. Цель должна преуспеть в спасброске по Мудрости КС12, иначе накладывается эффект испуга на 3 хода. Испуганное существо может повторять спасбросок каждый ход.



Когда-то это был человек, теперь же он похож на ожившую статую из стекла и синего льда. Его седые волосы и длинная борода застыли, как будто в постоянном потоке невидимого ветра. Глаза мерцающие бездны, в которых пляшут отражения ускоряющихся и замедляющихся звезд. На коже и складках роскошной, но истлевшей мантии, переливаются те самые хронокристаллы. Тикающие с разной частотой. Говорит он эхом, и каждый звук будто доносится из другого времени. Он почти не смотрит на героев – его взгляд прикован к огромным Часам Вечного Мрака.

**Тактика:** защищает Часы, поэтому фокусирует свой урон на тех, кто наносит им урон.

## Календир

Человек, колдун, безумец

Класс Доспеха (КД)	13	<b>СПАСБРОСКИ</b>		
Хиты (ХП)	50	Сила	0	
Скорость	12	Ловкость	0	
Инициатива	3	Телосложение	0	
		Интеллект	+3	
		Мудрость	+3	
		Харизма	+3	
<b>Иммунитеты</b>		<b>АТАКА</b>		
Эффекты, связанные с хрономантией		Луч Холода	+5	3к8
<b>Уязвимости</b>		<b>УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ</b>		
		<b>Название</b>	<b>Описание</b>	
		Мультиатака	Может атаковать Лучом Холода дважды за ход. Перезарядка 2 хода. При попадании цель делает спасбросок по Телосложению КС 14, иначе скорость движения уменьшается до одной клетки.	
		Ускорение/Замедление	Календир может либо ускорить одного союзника (получает дополнительную атаку), либо замедлить противника, цель делает спасбросок по Мудрости КС13, в случае провала цель теряет действие или движение.	
		Связь с Часами	Каждый Ход часы восстанавливают Календиру 1д8 единиц здоровья.	

## Приложение №2 (Карты локаций)

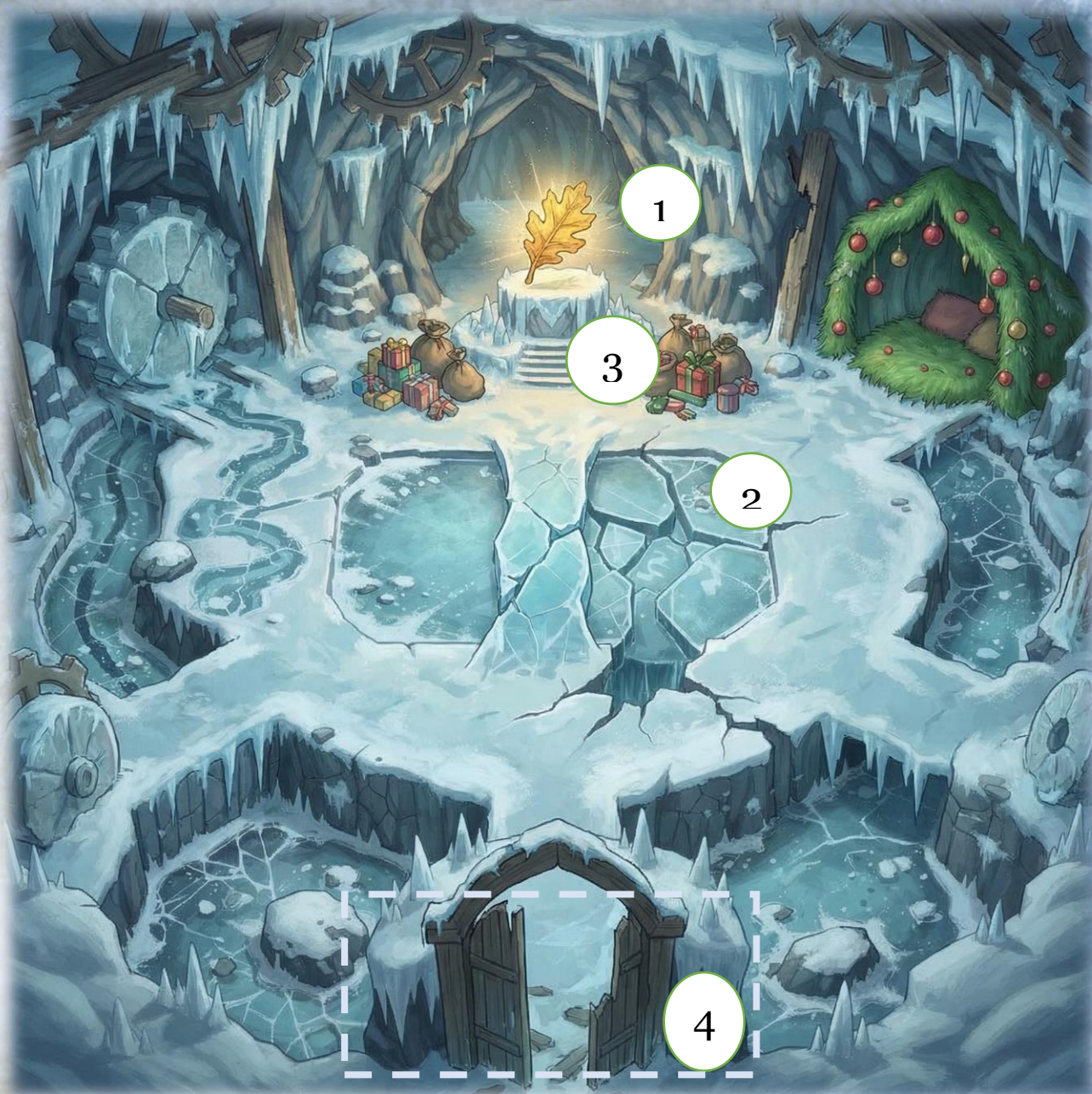


1 – Артефакт «Цветок Первоцвета»

2 – Лёд. Труднопроходимая местность. При движении в этой области требуется спасбросок по Ловкости КС 12, иначе персонаж падает и теряет текущий ход.

3 – расположение шпиона

4 – входная зона

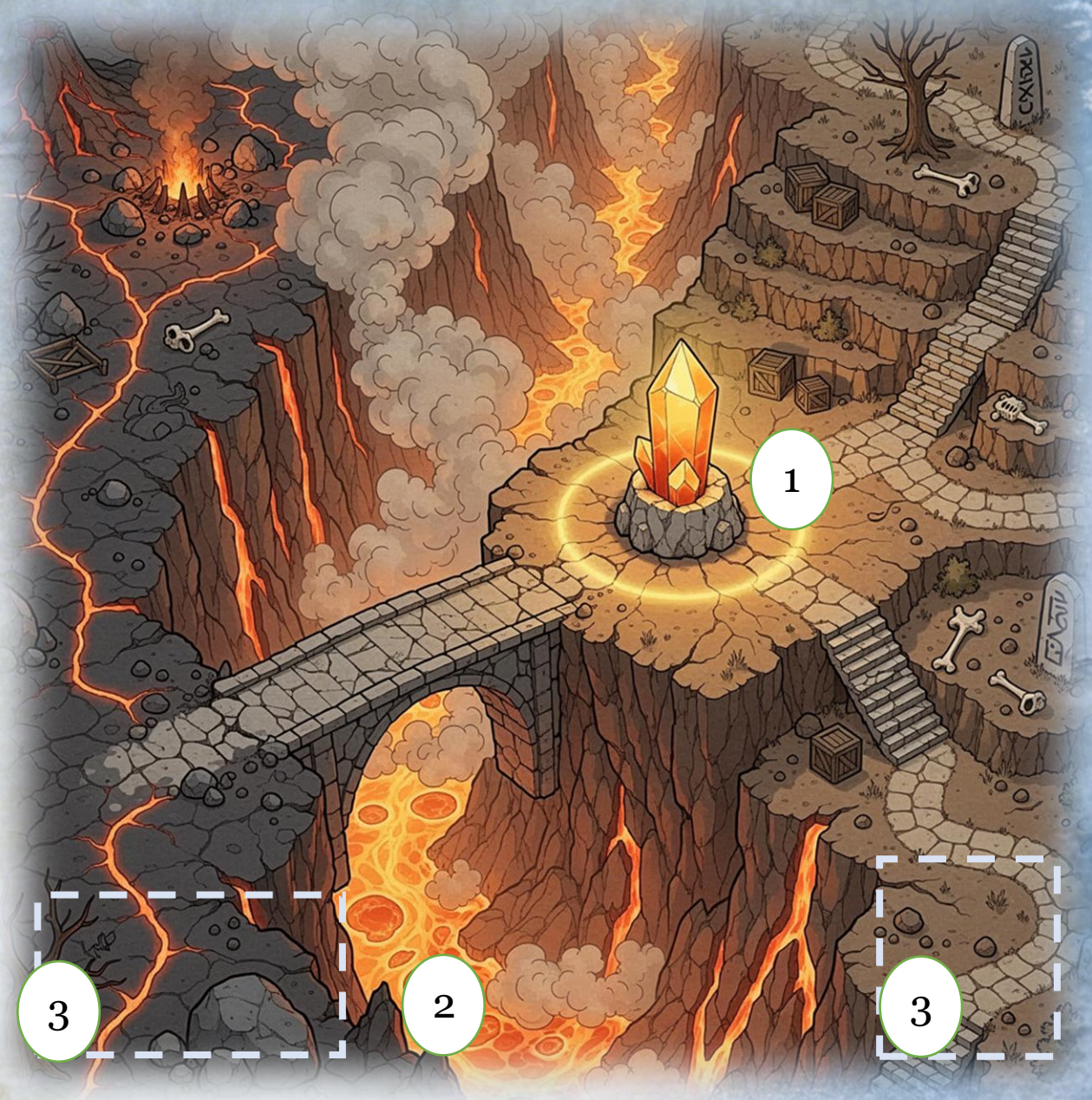


1 – Артефакт «Лист Золотого Дуба»

2 – Лёд. Труднопроходимая местность. При движении в этой области требуется спасбросок по Ловкости КС 12, иначе персонаж падает и теряет текущий ход.

3 – расположение шпиона

4 – входная зона



1 – Артефакт «Уголек Летнего Солнца»

2 – расположение шпиона

3 – входная зона



1 – Артефакт «Серебряный колокольчик Зимы»

2 – расположение шпиона

3 – входная зона



1 – Артефакт «Часы Вечного Мрака»

2 – книга с описанием ритуала

3 – входная зона

Москва, апрель 2026 год