

Гоблинские войны

Эпизод 1

Пролог

приключение для персонажей 1 уровня

© 2025 Александр Ерл Нероев





АННОТАЦИЯ

Этот модуль – вводное приключение кампании «Гоблинские войны» для системы Dungeons & Dragons 5-й редакции (2024 года). Оно задумано в качестве приключения для старта кампании для того, чтобы собрать партию и ввести их в мир. Стартовый уровень персонажей игроков – первый. По мере прохождения сюжета, игроки получают второй уровень и закончат это приключение, получив третий уровень.

Первая часть приключения предназначена в первую очередь для начинающих игроков, чтобы ввести их в игровую механику, социальное взаимодействие, научить пользоваться навыками и своим листом персонажа.

Вторая часть (после того, как персонажи игроков получают второй уровень) – классическое приключение, которое вводит персонажей игроков в кампанию.

Особое правило:

Все приключения этой кампании используют вариант правила **Суровый реализм** из Книги Мастера D&D 5 редакции издания 2014 года в следующей редакции:

Короткий отдых – это отдых в течение 8 часов.

Длинный отдых – это отдых в течение не менее 32 часов (сутки + ночь) в комфортабельных условиях (например, в таверне или собственном доме) или 56 часов (2 суток + ночь) в «походных» условиях (на лагерной стоянке).

Кратковременные прерывания такого отдыха (например, короткая стычка на минуту, использование ранее подготовленных заклинаний), а также длительная спокойная активность (например, дежурство на страже отдыха других персонажей, приготовление пищи и т.п.) не прерывают отдых.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Все ссылки на "Подземелья и Драконы" (что также относится к «Dungeons & Dragons», а также к сокращениям D&D и ДнД) и его материалы принадлежат Wizards of the Coast. Данный материал не является официальным продуктом и не поддерживается или одобряется Wizards of the Coast. Все торговые марки и авторские права, связанные с "Подземельями и Драконами", принадлежат их владельцам.

Приключение для трёх-пяти персонажей игроков первого уровня D&D 5 редакции издания 2024 года. Используется (большей частью) перевод от [Короза](#).

По ходу приключения, персонажи игроков достигнут второго уровня, а в конце приключения поднимутся до третьего уровня.

Ориентировочное время прохождения модуля: 14-20 часов (от 3 до 6 игровых встречи по 4-6 часов).

Автор модуля: [Александр Erl Нероев](#)

Верстка: [Александр Erl Нероев](#)

Использовано несколько карт, размещенных в общем доступе в сети Интернет от Angelamaps, Neutral party, Blueberry maps и Status Effect Games LLC.

При разработке модуля, использовались следующие инструменты:

- Нейросети: Deepseek, Шедеврум и ReCraft;
- Редактор карт: Dungeondraft;
- Текстовый редактор: MS Word.

Версия приключения 1.2.1

(от версии 1.2 отличается главным образом оформлением статблоков, упрощенных блоков неигровых персонажей и добавление ссылок).

ОБОЗНАЧЕНИЯ

Для удобства мастера, в тексте используется особое форматирование шрифта для разных видов информации. Например, это — обычный текст

Этот текст — для зачитывания или перефразирования Мастером для игроков.

Так описываются персонажи мастера (МП или NPC)

Это дополнительный поясняющий текст для Мастера.

Курсивом обозначены цитаты и специальные (атмосферные) фразы неигровых персонажей.

Проверки навыков выделены жирным с указанием **характеристики (навыка) и сложности (Сл.)**

Имена собственные обозначены таким образом.

Нажатие на ссылку отправит к соответствующему приложению модуля, его разделу или на веб-страницу в сети Интернет (на [new.ttg.club](#)). Нажатие на номер страницы вернет к оглавлению.



ОГЛАВЛЕНИЕ

Аннотация	2
Общая информация.....	2
Обозначения	2
Краткое изложение эпизода.....	3
Подготовка к игре	4
Часть первая: Винден	5
Перед Винденом.....	5
После боя	6
Винден.....	7
Праздник сбора урожая	8
Слухи.....	9
Праздник на площади	10
Состязание ловкачей	10
Перетягивание каната	10
Потешная драка	11
Состязание бардов	11
Состязание силачей	12
Состязание знатоков.....	12
Выставка животных	12
Воровство	13
Большой приз.....	13
Гоблинская атака	13
Часть вторая: после атаки	15
Утро после нападения	15
Преследование налетчиков	16
Ферма Тэда Вильямса	16
Гоблинские налётчики.....	18
Гоблинское логово	18
Сражение у входа в логово	19
Развилка (зона ПЗ).....	20
Правый проход, ловушки и тупик	20
Зал с мимиком (зона П6).....	20
Левый проход и босс гоблинов (зона П7)	21
Визит эттина	22
Тень скрытой угрозы	23
Пустая ферма	23
Встреча с конкурентами	24
Возвращение в Винден	25
Приложение А: Статблоки.....	26
Приложение Б: Персонажи мастера	30
Девять резервных персонажей.....	33
Приложение В: Эльдах	34
Приложение Г: Грум-Грум.....	35
Приложение Д: Ферма Вильярдов	36
Приложение Е: Пещера гоблинов	36

КРАТКОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ ЭПИЗОДА

Персонажи игроков (далее по тексту часто применяется термин «партия») прибывают в небольшую деревню **Винден** на ежегодный праздник в честь окончания сбора урожая. По дороге они впервые проведут бой с группой мефитов и смогут получить в своё распоряжение телегу (если сумеют её восстановить).

Прибыв после этого на праздник, они смогут повеселиться и принять участие в состязаниях - вместе или по отдельности, проявив свою удаль, знания и таланты, заработать призы, а то и Большой приз. Основная цель праздника – дать игрокам базовые основы и понимание о том, как работают проверки навыков.

Праздник не успеваает закончиться, когда на нем появляются незваные гости – гоблины. Деревенские жители в панике разбегаются, а персонажи игроков и ещё несколько местных жителей могут вступить в бой. Победив, персонажи игроков получают 2 уровень.

На следующий день выяснится, что гоблины похитили кое-что ценное и персонажей игроков просят отправиться вслед за ними, чтобы это вернуть. За награду, конечно.

К персонажам игроков может примкнуть помощник (если среди них нет следопыта или друида, или же если персонажи игроков слишком слабы в бою). Через день-два, партия нагонит основную группу гоблинов, когда те окажутся в своем временном жилище (в пещере) и будут праздновать удачный рейд. После атаки авантюристы найдут кое-что, что явно было украдено гоблинами не в деревне. И как раз в это время к пещере гоблинов подойдет эттин. Это слишком серьезный противник для партии, но он лишь хочет забрать своё добро, которое у него украли гоблины. Игрокам придется разобраться с великаном по-хорошему, так как эттин – слишком сильный противник для группы.

На обратном пути в **Винден**, персонажей игроков встретит группа авантюристов, которые могут потребовать с них «компенсацию за беспокойство» (раз уж партия всё сделала). На этой почве может возникнуть конфликт, перетекающий в кровопролитие. В конце приключения партия возвращается в **Винден**, где получает свою награду, а также почет и уважение от местных жителей.

За кадром: о чём не знают персонажи игроков, так это о том, что прямо сейчас вблизи **Виндена** движутся разведчики орочьих армий, которые очень скоро вторгнутся в земли королевства. В ходе приключений персонажи несколько раз заметят следы или присутствие орочих разведчиков, но пока не поймут, что происходит.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Персонажи игроков прибывают на этот праздник в деревне **Винден** вместе или по отдельности. Но будет лучше, если они сразу будут вместе, чтобы игроки не тратили время на знакомство персонажей, выстраивание ролей и прочее.

Если хотите и вы готовы собрать партию из разных, ранее не знакомых персонажей, вы можете выдать им вводные о том, как они оказались на празднике в Виндене в зависимости от их предыстории, но учтите, что такой подход затянет игру на начальном этапе, так как, скорее всего, игроки потратят достаточно много времени на знакомство персонажей и установление между собой связей.

Вы также можете выдать игрокам зацепки, даже если они пришли вместе, но, скорее всего, их придется немного скорректировать.

Артист: в это время года многие деревни празднуют окончание сбора урожая. Но в **Виндене**, говорят, один из самых интересных праздников, с весельем и состязаниями. Ведь артистам доступ бесплатный!

Благородный: в юности ты уже был здесь с кем-то из родителей или наставников. Ты помнишь веселье и азарт местного праздника, счастье в глазах местных жителей, танцы до упаду и тебе хотелось вернуться на это празднование, но твои родители были против. Но теперь ты здесь. Потому что ты так решил.

Моряк: твой приятель, тоже моряк, рассказывал, что вырос на одной из ферм **Виндена** и всегда с нетерпением ждал этого праздника. К сожалению, вы с ним разошлись как в море корабли, но так получилось, что ты сегодня именно здесь.

Мудрец: брат **Хамвел** (священник **Виндена**) пригласил тебя (у тебя есть письмо от него), чтобы помочь ему организовать состязание знатоков. Ты прибыл, но, к сожалению, задержался в пути и поэтому прибыл уже прямо к самому празднику.

Отшельник: ты прибыл в **Винден** для того, чтобы пополнить свои припасы, и неожиданно оказался в гуще событий. Это немного настораживает, но почему бы не повеселиться, ведь именно этого тебе часто не хватало в твоей хижине.

Писарь: недавно ты подумал, а почему бы не написать книгу о местных обычаях и праздниках? И как раз «подвернулся» небезызвестный праздник сбора урожая в **Виндене**. Стоит его посетить и решить, заслуживает ли он описания в книге.

Послушник: ты слишком много и серьезно занимался вопросами религии, и твой наставник дал тебе совет «отвлекись, окупись в мирское». И ты решил воспользоваться его советом, отправившись на фестиваль в **Виндене**.

Преступник: ты ещё не был здесь и в этом твоё огромное преимущество. Тебя здесь никто не знает (скорее всего). Ты можешь здесь укрыться, смешаться с толпой, а может быть, «половить рыбку в мутной воде».

Путешественник: ты не сидишь на одном месте и постоянно изучаешь новые места. Где ты сейчас? Деревенька **Винден** и тебе повезло, сегодня не просто унылый день, а праздник сбора урожая. Скорее всего, будет весело!

Ремесленник: тебе пришлось покинуть своего мастера-учителя и искать себе новое место, где ты мог бы заработать на хлеб своими руками. **Винден?** Почему бы нет? Познакомься с местными на празднике, предложи свои услуги и, возможно, ты сможешь здесь найти работу и пропитание.

Солдат: было бы неплохо для тебя найти для себя нанимателя. Для этого надо будет показать себя «во всей красе», а состязания в **Виндене** на празднике сбора урожая запросто позволят тебе продемонстрировать свои навыки и таланты.

Стражник: ты прибыл на праздник в **Винден**. Где праздник – там и драки и ворье. А где драки и ворье – там хаос. Вряд ли местный мэр этому будет рад, поэтому ему не помешает тот, кто будет следить за порядком. Вот только ты задержался и, как оказалось, здесь достаточно своего ополчения для поддержания порядка.

Странник: ты то там, то здесь. Сегодня – здесь. И может быть, именно здесь ты сможешь начать новую полноценную жизнь.

Торговец: к твоему сожалению, у тебя сейчас нет товаров, но есть стремление добиться успеха. В **Виндене** – праздник и сюда прибывают торговцы. Почему бы не узнать, что они продают, что нужно жителям и сколько они готовы платить.

Фермер: ты вырос рядом, но, к сожалению, вынужден покинуть свой дом. Сегодня здесь праздник урожая. Отпразднуешь и, скорее всего, навсегда покинешь **Винден**.

Шарлатан: праздники и фестивали – это просто великолепное место для аферы или возможности заработать. Чем **Винден** хуже любого другого места? Ничем!



Часть первая: Винден

В этой части персонажи игроков прибывают в **Винден**, участвуют в праздничных состязаниях, а затем отражают нападение гоблинов.

ПЕРЕД ВИНДЕНОМ

Это столкновение нужно для игроков, которые только начинают играть вместе или для новичков в игре. Оно позволит им сразу «попробовать» боевое столкновение. Не обязательно проводить его для опытных игроков или сыгравшейся партии.

Рано утром персонажи идут по дороге в **Винден**, и почти сразу их обгоняет крытая повозка, несущаяся с высокой скоростью. Возница предупреждающе кричит и быстро скрывается за поворотом.

Предыстория события: Фургоном управляет мелкий мошенник-гном **Куца Малина**, который похитил у некоего мага (он даже имени его не знает) трёх мефитов, решив с их помощью, а именно демонстрацией, заработать на празднике в **Виндене**. Кроме этого, он похитил фургон странствующих ремесленников.

Однако мефиты испугали коня, тот понёс (момент безумной скачки и видят персонажи), а через некоторое время Куца всё же теряет управление, фургон опрокидывается, а мефиты выбираются из разбитых ящиков. Куца при этом вылетает с козел, ударяется и теряет сознание.

Утреннее солнце щедро заливает дорогу, ведущую к Виндену. Воздух чист и прозрачен, пахнет свежескошенной травой и дымком из труб ближайшей фермы.

Внезапно тишину разрывает грохот и отчаянное ржание. Сзади, из-за поворота на всей скорости вылетает потрёпанная крытая повозка. Её деревянный борт исцарапан глубокими бороздами, будто по ним драли железные когти. Холщовый тент трепещет на ветру, и из-под него доносится странный шипящий звук.

Возница, перепуганный гном с глазами-блюдцами, яростно дёргает вожжами и кричит сиплым голосом, в котором слышится паника — С дороги! Она не управляется!

Фургон проносится мимо, подпрыгивая на колдобинах, и скрывается за следующим изгибом дороги, оставляя за собой лишь клубы пыли.

Но буквально через пять минут хода, персонажи увидят этот же фургон, который вылетел с дороги и перевернулся. Рядом без сознания лежит возничий, а вокруг летают странные существа (мефиты). Как бы не вела себя партия, мефиты разозлены (на то, что были пленены магом, а затем — за тряску в фургоне во время скачки) и атакуют. Статблоку мефитов даны в [приложении А](#).



Ещё не успела осесть пыль после фургона, как за поворотом открывается тревожная картина. Та самая повозка лежит на боку, колеса беспомощно висят в воздухе. Лошади рядом нет. Рядом, в пыли, раскинув руки, неподвижно лежит тот самый гном-возница. Его лицо бледно, а на лбу видна ссадина.

Но самое странное — вокруг носятся три мелких крылатых создания, будто сотканные из дыма, пара и грязи. Они пронзительно визжат и шипят. Воздух горчит запахом серы и влажной земли.

Если игроки попросят дать описание мефитов, вы можете использовать следующий текст (но не зачитывайте его заранее):

Эти мелкие крылатые создания размером с крупную птицу выглядят как ожившие стихии. Их формы нестабильны и постоянно колышутся, а от всех троих исходит едкий, неестественный запах. Они издают пронзительные, шипящие звуки, полные ярости.

Одно существо слеплено из живой грязи и ила. С его тела стекают тяжелые капли, оставляя влажные следы. От него пахнет тинной и разложением.

Второе представляет собой клубящееся облако пепла и сажки. Внутри мерцают крошечные угольки. Оно оставляет за собой шлейф гари и паленой шерсти.

Третье напоминает сгусток кипящего пара. С него капает горячая вода. От него исходит свистящий звук и запах раскаленного металла и влажного камня.

Сложность боевого столкновения. Если участвует всего 3 персонажа игрока, бой может показаться сложным. В этом случае заранее рекомендуется сделать мефитов «ранеными», то есть каждый противник на начало битвы получает урон в 5 хитов (ранения, которые они получили при аварии фургона). Дополните описание выше фразой «Существа выглядят ранеными, но не критично и возможно это их ещё больше разозлило.»

Если же игроков пятеро-шестеро, вы можете увеличить максимум их хитов и текущие хиты на 5.



ПОСЛЕ БОЯ

Персонажи могут осмотреть разбитый фургон и тело бедняги – возницы (**Куца**).

Куца лежит без сознания, но стабилен. При себе у него набор инструментов резчика по дереву, 13 серебряных монет и кинжал.

Если персонажи восстановят ему хотя бы один хит, он сразу придет в себя, начнет осматриваться и благодарить за спасение.

Куца Малина — мошеник-неудачник, похитивший мефитов для ярмарочного представления.

Внешность: тщедушный гном с растрёпанной рыжей бородёнкой и бегающими глазами. Одет в потрёпанный бархатный камзол, испачканный сажей и чем-то липким.

Характер: трусливый, хвастливый и склонный к панике хаотично-нейтральный пройдоха, чьи авантюры всегда оборачиваются крахом.

Речь и манеры: говорит торопливо, перескакивая с хвастовства на лепет, в критической ситуации переходит на визгливый фальцет. Начинает с напускной важности, но при малейшем давлении мгновенно теряет надменность и переходит к заискивающим оправданиям. Постоянно озирается и теребит края одежды.

Секрет: украл три клетки с мефитами у настоящего владельца (мага) и угнал повозку резчика по дереву всего несколько часов назад.

В беседе с ним, игроки должны быстро понять, что он не тот, за кого себя выдает. Куца пытается изображать мага, рассказывая историю, от которой просто явно веет, а то и воняет, обманом.

- Я вез пойманных мной мефитов на моё представление в Винден, куда меня пригласил тамошний лорд. Но один из демонов, разъяренных моей победой над его приспешниками, наслал на меня проклятье. И сражаясь с ним в астральном плане, я уже почти победил его, но дьявол нанес подлый удар и, поглотив магию, разрушил мой волшебный фургон. Когда вы растолкали меня, я ещё сражался с ним в астрале, и, если бы не разбудили, я бы точно его одолел!

Успешная проверка **Мудрости (Проницательность)** **Сл. 10** позволит любому персонажу понять, что **Куца** – обманывает, хотя в его рассказе и так очень много нестыковок.

Куца не понимает, куда делись мефиты, даже увидев следы их гибели. Если персонажи говорят ему, что уничтожили мефитов, он начнет требовать с них компенсации, рассказывая, что он купил этих существ за 10 золотых каждого.

Куца ведет себя слишком нагло, слишком надменно, но если персонажи игроков проявят к нему жесткость (например, начнут угрожать) – он сразу сменит тон и затем уйдёт в обратную от **Виндена** сторону (и если уйдет, то встретится персонажам игроков позже уже в составе другой группы авантюристов).

Если персонажи успели починить повозку и вернуть лошадь, **Куца** будет настаивать, что это его фургон (хотя внутри явно не его вещи – женские предметы, одежда среднего размера, которая никак не подходит **Куце**). Партия может заметить во время ремонта фургона, что внутри находятся предметы, которые точно не принадлежат гному. **Куца** не сможет дать нормальное объяснение и даже не знает всего, что есть внутри, так как просто угнал этот фургон несколько часов назад.





РЕМОНТ ФУРГОНА

Фургон разбит и сильно поврежден (без ремонта он не поедет). Можно привести его в порядок, если у кого-то из персонажей есть набор инструментов плотника или ремонтника. Можно попытаться использовать инструменты кузнеца или кожевника, но такая проверка будет совершаться с помехой. Без инструментов, ремонт фургона невозможен.

Если персонажи займутся ремонтом, один из них делает проверку соответствующей характеристики: **Силы или Ловкости**, (в зависимости от инструмента), **Сл. 10**. Если другой персонаж владеет подходящим инструментом и помогает, основной бросок совершается с преимуществом. Результат броска определит, что получилось в итоге:

- **9 или менее:** потратив на ремонт около получаса, вы поняли, что починить фургон не получится, и придется его бросить.
- **10-13:** через полчаса работы, удалось поставить фургон на колёса, но он имеет серьезные повреждения: максимальная скорость ограничена скоростью пешехода, крепление тента сломано, ткань разорвана, потребуется повторный ремонт примерно через день поездки (по тем же правилам). Либо починка у специалиста, которая потребует два дня работы и обойдется в 10 зм. Вы также можете купить материалы за 5 зм и починить самостоятельно (без проверки).
- **14-17:** за полчаса работы, фургон починили, на сколько это возможно, но имеет дефекты, которые не влияют на его возможность перемещения (сломано крепление тента, поврежден борт). Починка потребует день работы и оплаты в 5 зм специалисту, либо самостоятельно, потратив 25 см на материал.
- **18 и более:** фургон удалось починить «в лучшем виде». Да, он, конечно, видал лучшие времена, но это снова приличное средство передвижения

ПОИСК И ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛОШАДИ

Конечно, лошадь успела убежать и, чтобы её вернуть, надо будет сначала её выследить, для чего нужно успешно пройти проверку **Мудрости (Выживание)**, **Сл. 6** (При результате **6–9** на поиски уйдет более получаса, при **10–13** — около двадцати минут, а при **14 и более** — не более десяти минут.).

После этого надо успокоить животное и вернуться с ним. Если кто-то из персонажей может говорить с животным заклинанием или особой способностью, то просто отыграйте небольшой диалог с лошадью по имени **Снежка**. Иначе потребуется успешная проверка **Мудрости (Обращение с животными)** **Сл. 8**, чтобы успокоить лошадь и вернуться с ней к фургону.

При провале лошадь убегает, и, чтобы её снова найти, придется повторить её поиск и попытку успокоить.

ВИНДЕН

Винден – небольшая, но оживленная деревня на границе человеческих земель. Когда-то это был форпост с частоколом, но от укреплений остались лишь старые ворота, которые сегодня служат достопримечательностью или украшением. Деревня разрослась, и теперь это мирное поселение, окруженное полями пшеницы и пастбищами, где пасутся коровы и свиньи.

Население **Виндена** – около 200 взрослых, включая окрестных фермеров. Жизнь здесь простая, но кипит: в центре деревни стоит таверна **Кривой кот**, где собираются местные жители и редкие путники. Хозяин таверны, **Лука Косой**, славится своим умением вести дела и слегка разбавленным элем. Полный пансион в таверне обойдется в 5 см монет за день, а скромные условия – в 3 см. Проживание – 5 см за место в скромной комнате на 4 или 6 персон.

Из других примечательных мест – кузница **Большого Хайма**, где можно починить инструмент или купить простую утварь, а также небольшая скобяная лавка мэра, где его помощники продают всё, от гвоздей до веревок. Магов в деревне нет, но есть жрец – брат **Хамвел**, который следит за духовными нуждами жителей. Охрана в **Виндене** – дело ополчения, состоящего из местных фермеров. Серьезных угроз здесь давно не было, но местные привыкли полагаться на себя.





Сейчас в деревне царит праздничная атмосфера: только-только закончился сбор урожая, и фермеры готовятся к традиционному празднику, где будут хвастаться своими достижениями и устраивать состязания в силе, ловкости и уме.

Праздник — это и ярмарка, и выставка достижений, и место для развлечений. Это действо привлекает в **Винден** новых людей, таких, как персонажи игроков и не только их. Здесь и пара приезжих торговцев, и циркачи, и такие же искатели приключений. Конечно, праздник не столько для приезжих, сколько для местных, но в состязаниях смогут поучаствовать все желающие, в том числе персонажи игроков.

ПРАЗДНИК СБОРА УРОЖАЯ

Прочитайте или перефразируйте описание ниже:

Вы подошли к маленькой деревушке **Винден**. Деревня сейчас выглядит празднично. Воздух наполнен ароматами свежеспеченного хлеба, жареного мяса и сладких фруктов. Впереди, с центра деревни доносится музыка, смех и выкрики «*Левей!*», «*Давай, посильней натяни!*», «*Уберите эти ящики с прохода!*».

Двигаясь к центру, партия встретит главу ополчения **Виндена** — дварфа **Таугрима Бороду**, который собирает плату за вход, а также заставляет сдать всё оружие во избежание неприятных инцидентов.

На вашем пути - трое крепких парней, возможно, братьев, и дварф. Его рыжая борода заплетена в косички, взгляд острый, как его топор. На кожаном доспехе - следы недавней починки, а на поясе болтается увесистая связка ключей. Трое парней - крепкие, как дубы, с руками, привыкшими и к плугу, и к кулачной драке.

- Оружие - сюда, - ворчит дварф, показывая рукой на дверь амбара. — За вход по 16 серебра с каждого. Выиграете хоть одно состязание - окупите с лихвой.

За его спиной амбар, где уже сложены несколько луков с кочанами, пара копий, несколько ножей и кинжалов.

За вход с каждого персонажа по 16 см. Эта плата включает в себя и участие в празднике и место за столом и призовой фонд победителям состязаний. При оплате **Таугрим Борода** ставит печать на тыльную сторону левой или правой ладони. Позже её можно смыть без особых усилий. Существует несколько способов пройти на праздник, и ниже указаны только основные (если игроки предлагают свои варианты — подумайте, а почему бы не сказать им «да, но тебе нужно сделать...»?)

- Можно попробовать уговорить пропустить дешевле или вообще бесплатно, для этого потребуется успешная проверка **Харизмы (Убеждение или Обман) со Сл. 8**. Если результат **8-11, Таугрим** согласится пропустить за 8 см. За каждые 4 пункта выше, можно снизить стоимость ещё на 8 см, но не ниже нуля (результат 12 и выше позволит снизить стоимость или для себя, или для одного из спутников).
- Можно подделать печать с помощью инструментов каллиграфа. Потребуется разглядеть такую печать хотя бы у одного из гостей, а затем использовать инструменты каллиграфа. При успешной проверке **Ловкости Сл. 12**, результат будет практически неотличим от оригинала.
- Можно попытаться «проскользнуть» и это не сложно (не требует проверок), но во время праздника **Таугрим** подойдет к персонажам и попросит показать печать на руке (так как он не помнит, чтобы ставил им печати). И раз печати нет — потребует немедленно заплатить или пригрозит выгнать персонажей с позором как мошенников.
- Можно продемонстрировать свои таланты, как артиста. Потребуется успешная проверка **Харизмы (Выступление), Сл. 12**. Если у персонажа бонус к навыку Выступление составляет +4 или выше, то он будет делать эту проверку с преимуществом. Успех позволит этому персонажу получить печать бесплатно.
- Но самый простой способ — конечно, заплатить.

Воздух на площади гудит от сдержанного веселья и нетерпеливых голосов. Еще не началось главное действо, но уже пахнет жареным мясом и свежим хлебом. Всюду пестреют длинные столы, яркие гирлянды и лотки с товарами.

У края площади выстроились в ряд исполинские тыквы, а в загоне похрюкивают откормленные свиньи — главные конкурсанты сегодняшнего дня. В центре всего этого великолепия возвышается цветочная сцена, а рядом — высокий столб, на вершине которого поблескивают начищенные до зеркального блеска сапоги.

К вам приближается улыбчивый мужчина с седеющими висками и аккуратной бородкой. Его дородный стан облачен в нарядный камзол.

— Добро пожаловать в Винден, дорогие гости! — говорит он хрипловатым, но радушным голосом. — Я Харви Хоупс, здешний мэр. Прошу — занимайте места за столами, праздник вот-вот начнется!



Слухи

Разумно попытаться поговорить с местными и приезжими, чтобы узнать слухи и новости (ведь в том числе и ради этого ярмарки затеваются). Каждый персонаж может сделать проверку навыка **Мудрости (Проницательность)** или **Интеллекта (Анализ)**, если персонаж игрока не занят в состязании.

- **9 и менее**, получают только один обычный слух;
- **10-13** обычный и интересный;
- **14-17** получают 2 интересных слуха;
- **18 и более**, персонаж игрока получают и важный и интересный слух.

Взятка или подходящий подарок, стоимостью 2-5 см позволяет сделать бросок с преимуществом. И конечно, слух может быть всего лишь слухом.

к6 Обычный слух:

Соревнования ловкачей? Говорят, легче всего забраться на столб, если не тянуть и

- 1 *попытаться добраться нахрапом, а с прыжка!* (Если последовать совету, бросок с преимуществом, даже если навык +0 или ниже).

- 2 *Говорят, в округе видели гоблинов и орков.* (Правда)

- 3 *Перетягивание каната точно будет. В этот раз мы точно победим — мне тут подсказали, что надо не руками тянуть, а ногами! Я не понял как это, но наша команда — попробует!* (Позволит сделать бросок на состязании с преимуществом).

- 4 *На состязании бардов Старый Уилл всегда использует одни и те же оскорбления. Про рост соперника или про цвет его волос или их отсутствие. Придумайте, что ему ответить и вы точно победите.* (Броски против **Уилла** на состязании бардов будут с преимуществом).

- 5 *Слышали про гоблинов? Всё это ерунда. Тетка мужа кухни моей жены говорит, что никакие это не гоблины, а кобольды. И... Дракон!* (Ложь)

- 6 *Говорят, что барон уже выслал целый отряд, который разберется с этой гоблинской напастью!* (Вымысел)

Далее – импровизируйте или просто сообщите игроку, что его персонаж не узнал ничего полезного. Учтите, что обычные слухи не должны давать игрокам существенных бонусов и преимуществ, максимум – небольшой бонус в состязаниях.

к6 Интересный слух:

- 1 *Говорят, что на западе гоблины напали на несколько ферм. Возможно, именно поэтому не приехали некоторые отдаленные фермеры.* (Правда)

- 2 *Вы слышали про гоблинов? Говорят, их около сотни, и они уже возле Виндена.* (Вымысел, хоть и не безосновательный).

- 3 *Перед соревнованием силачей хлебните пива Вильярдов. Это точно поможет!* (Свежее пиво даст +1 к результатам броска в соревнованиях силачей, но эффект действует только здесь и сейчас).

- 4 *Этот бард, как его... Какой-то Прорына, вроде, вчера пытался подкатить к Сарве, дочке хозяина таверны, так она его отшила. А потом ещё и накостыляла. Если эта история всплывает на состязании бардов – ему конец.* (Использование этой информации даст преимущество в состязании бардов против Йоуи Проныры).

- 5 *Фермеры – те ещё пройдохи. Если решишь покупать у них скотину – в первую очередь проверяй зубы. Во вторую – пузо, никто не продаст носящую скотину, а вот дать ей наждаться до отвала – это завсегда...* (Позволит сделать бросок на выставке животных с преимуществом).

- 6 *Орки и гоблины – плохой знак. На западе есть ещё фермы, так в некоторых из них, говорят, несколько недель назад все люди пропали* (Правда).

(далее используйте обычные слухи или импровизируйте или просто сообщите игроку, что его персонаж не узнал ничего полезного)

к6 Важный слух:

- 1 *Братья Вильярд неплохо дерутся, но лишь пока на ногах их старшие братья.* (Если воспользоваться этим слухом, то после вырубания старших братьев, остальные падают от любой успешной атаки по ним);

- 2 *Говорят, есть пророчество, что этот год был последним спокойным годом, а потом последует кровавая война* (В общем, есть такое).

- 3 *Ик... Перед соревнованиями мэр попросил у меня вот этот вот старый свиток из истории заселения. И готов побиться об заклад... ик... он его брал у меня, чтоб устроить состязание мудрецов... Я бы вам отдал, но мне нужно вернуть 15 серебра...* (добыв этот свиток, персонаж получит преимущество в состязании).

- 4 *Скорее всего, гоблины заняли одну из старых шахт, в которых давно пытались добывать серебряную руду.* (Неожиданно правда)

- 5 *Мало нам было великана, поселившегося в нескольких днях к востоку, а теперь ещё и эта погань гоблинская...* (Правда, кто-то слышал об эттине).

- 6 *Говорят, у приезжих купцов денег при себе немного, но их охранники платят золотом...* (Если использовать эту информацию, занявшись воровством, +2 к броску, но лишь до первого получения 21+ на броске).

(далее используйте интересные слухи или сообщите игроку, что более ничего полезного он не узнал).



ПРАЗДНИК НА ПЛОЩАДИ

Местные вытащили на центральную площадь **Виндена** несколько десятков столов, вытащили скамьи и табуреты. Угощения не слишком богаты, но достаточно обильные – пиво и хлеб преобладают, но также везде есть овощи-фрукты (разные от стола к столу), где-то есть небольшие нарезки мяса, в общем, стол не то, чтобы богат, но голодным никто не уйдет.

Первая часть праздника – состязание, а затем последуют гулянья. Впрочем, многие деревенские "хорошо нагуляются" — напьются пива, а кто-то и вина — в процессе состязаний.

Праздник имеет простой «линейный» сценарий, в ходе которого партия или некоторые персонажи могут принять участие в состязаниях. Состязания идут одно за другим, в указанном порядке. Мэр **Хоупс** объявляет следующее состязание и его правила, вы можете просто прочитать текст или перефразировать описание своими словами.

Кроме состязаний, партия может заниматься и другими делами, например, общаться с местными жителями и собирать слухи, пока другой персонаж занят в состязании, а карманник может заняться своим преступным промыслом.

Прохождение состязаний: для всех состязаний, в которых используются навыки, если значение навыка персонажа +4 или выше, персонаж совершает проверку с преимуществом. Если +0 или меньше, то бросок делается с помехой. Проверки навыков при значении от +1 до +3 совершаются как обычно (если не применять магию, что будет считаться жульничеством).

Это временное правило, которое работает только в этих состязаниях.

СОСТЯЗАНИЕ ЛОВКАЧЕЙ

Мэр поднимается на помост, кажется, его глаза блестят от азарта.

— Друзья! Начнем наши состязания! Кто из вас готов доказать, что он самый ловкий в Виндене? — Он указывает на высокий гладкий столб, на вершине которого уже висят роскошные сапоги. — Тот, кто доберётся до вершины, заберёт этот приз и ещё отличный костюм в придачу! Но будьте осторожны — столб скользкий, а падать больно!

На гладком столбе высотой 15 футов вывешен приз – сапоги отличного качества (стоят 4 зм), а в нагрузку – хороший костюм (всё вместе – 10 зм). Но чтобы добраться до них, нужно сделать успешный бросок **Ловкости (Акробатика)** **Сл. 16**. После того как игроки по очереди сделают в сумме три неудачных подхода, сапоги всё же сумеет снять **Гион Четырехпалый** – акробат бродячего цирка.

ПЕРЕТЯГИВАНИЕ КАНАТА

Мэр Хоупс хлопает в ладоши, привлекая внимание.

— Команды, готовы показать свою силу? — Он указывает на толстый канат, лежащий на земле. — Пять против пяти! Кто перетянет, тот получит новый фонарь с запасом масла — идеально для тех, кому приходится путешествовать ночью! Братья Вильярды уже ждут своих соперников. Кто же бросит им вызов?

Это командное состязание на 5 участников с каждой стороны. Участвуют – чемпионы прошлого года – братья **Вильярды** (вместо младшего – **Таугрин Борода**) и ещё 2-3 команды фермеров. Если партия заявляется и персонажей игроков меньше пяти, к ним могут примкнуть местные или гости. Например, если партия уважительно себя ведет или понравилась мэру, он сам готов их поддержать.





Состязание – это групповая проверка **Силы (Атлетика)** **Сл. 10**, где для победы в полуфинале необходимо 3 успеха, а в финале сложность повышается до **12**. Если мэр с партией, он даст 1 успех в полуфинале, и, если в партии всего 3 игрока, то ещё 1 успех в финале.

За победу команда получает направленный фонарь с запасом масла — 10 фляжек. Всё это новое и можно сразу обменять на 10 зм. Проигравший в финале получит 1 зм — награда на всю команду. Мэр в случае победы откажется от награды.

ПОТЕШНАЯ ДРАКА

Довольный мэр вновь поднимается на сцену и указывает рукой на улочку, в которой уже разминаются братья Вильярды.

— Кто готов померяться силами с нашими местными богатырями? — Он подмигивает. — Правила просты: никакого оружия, никакой магии, только кулаки и смекалка. Победитель получит бочонок лучшего пива Вильярдов и корову! Но будьте осторожны — братья Вильярды уже побеждали два года подряд!

Братьев **Вильярд** будет участвовать столько же, сколько персонажей игроков. Они ищут, с кем подраться (трое из них — ополченцы с характеристиками стражников). Но драться — строго в пределах правил — никакого оружия, кроме того, чем мать-природа наделила (в том числе никакой магии), упавших и сдавшихся не бить, не добивать. Характеристики братьев **Вильярд** даны в [приложении А](#) (трое старших братьев и двое младших)

Это не настоящий бой, поэтому потеряв последний хит, персонаж теряет последний хит, он оказывается в бессознательном состоянии и стабилизирован. Через час все потерянные в этом бою хиты восстановятся. Предупредите об этом игроков.

За победу над **Вильярдами** — бочонок (небольшой) их лучшего пива, а также корова (которую можно сразу продать за 10 золотых монет).

СОСТЯЗАНИЕ БАРДОВ

Мэр снова на сцене, в этот раз в его руках лютня. Видимо, чтобы привлечь к себе внимание, он наигрывает несколько нот. Не очень удачно.

— Кто здесь мастер слов и мелодии? — Он оглядывает толпу. — Покажите своё искусство! Лучший рассказчик, танцор или певец получит новенькую лютню. Но помните: соперники у вас серьёзные — Старый Уилл и Йоуи Проныра уже готовы удивить нас!

В этом состязании может принять участие любой, не только бард, но при этом не больше двух персонажей игроков (чтобы не затягивать процесс). В ходе состязания надо минимум дважды из трех попыток выступить лучше, чем соперник: в первой «двойке» у претендента - **Старого Уилла**, проверка **Харизмы (Выступление)** **Сл. 14**, во второй «двойке» (и/или в финале, если участник от партии только один) претендент полурослик-бард **Йоуи Проныра**, и сложность проверки составляет **16**.

Если персонаж вышел в финал, к нему подойдет **Старый Уилл** и предложит помощь. Его племянник готов испортить выступление **Йоуи Проныры** (будет **Сл. 13**), но взамен он просит утащить поросенка на выставке животных. Это не сложно, но...

Награда за победу — простенькая лютня стоимостью около 10 зм. (её можно будет сразу продать за 10 зм, покупатель сам подойдет к партии).





СОСТЯЗАНИЕ СИЛАЧЕЙ

На сцену выносят стол, ставя его поперек и две лавки – слева и справа от стола. Мэр стучит кулаком по столу, привлекая внимание.

— А кто здесь самый сильный? Покажите, на что способны ваши мышцы! Победитель получит щит с гравировкой в честь своей силы. Но помните: Большой Хайм уже разминается, и среди местных нет никого, кто хоть раз победи его!

В этом состязании персонажи могут поучаствовать в состязании армрестлеров. Для всех этих проверок используется **Сила (Атлетика)** Сл. 13. Участвовать могут до трех персонажей, один против **Таугрина**, и ещё двое против фермеров **Гаршка** и **Квила**.

Победители полуфинала выходят на состязание друг против друга (если прошлое двое - побеждает тот, у кого был выше результат; если прошел один персонаж – проверка **Сила (Атлетика)** Сл. 14.

Если победителей трое – наиболее слабый из партии окажется против **Большого Хайма** (сл. 15).

Если **Большой Хайм** дошел до финала, он тайно попросит уступить ему первое место, так как деньги ему нужны, чтобы отправить дочь в город учиться магии и этот приз ему очень нужен. Но он лишь просит, не настаивает, а партия получит выбор – согласиться и получить благодарность или же награду.

За победу полагается щит с соответствующей надписью, есть и приз за второе место – 1 зм.

СОСТЯЗАНИЕ ЗНАТОКОВ

Мэр вновь поднимается на сцену и проходит по ней с важным видом. Затем вытаскивает из-за пояса свиток и разворачивает его с торжественным видом.

— Кто здесь самый всезнающий? — Он оглядывает толпу. — Шесть вопросов из разных областей знаний. Тот, кто ответит правильно на большинство, получит право целых 20 дней жить в лучшем номере нашей таверны! Но будьте готовы — брат Хамвел тоже участвует, и он знает ответы на многие вопросы!

Количество участников не ограничено. Все претенденты получают 6 вопросов из разных областей знаний. **Арканы, Истории, Медицины, Природы, Религии и Выживания**. Сложность каждой проверки 10. Если кто-то из участников наберет 4 правильных ответа – он делит победу с Братом **Хамвелом**, местным священником (и тот соглашается отдать приз приезжему, но победа не полная, конечно. Если правильных ответов 5 или 6 – победа полная. За победу положено право пребывания в лучшей гостевой комнате таверны **Виндена** в течение 20 дней на полном пансионе — для одного постояльца или меньше, если делить на нескольких.

ВЫСТАВКА ЖИВОТНЫХ

Если среди персонажей есть тот, кто разбирается в животных, ему может быть интересно посмотреть на бычков, козликов, барашков, свинок. И здесь с ним может разговориться одна из торговек — **Бади Санта**. Она хочет взять несколько племенных животных, но у неё есть сомнения в том, что всё хорошо и она просит персонажа помочь её развеять сомнения, осмотрев животных и поделившись с ней своими соображениями.

Бади Санта – успешная торговка скотом, ищущая племенных животных для своей фермы.

Внешность: крепко сбита женщина средних лет, с загорелым лицом, в просторном кожаном переднике и с тростью из можжевельника.

Характер: практичная, осторожная, но доверчивая к знатокам (Нейтральная).

Речь и манеры: держится уверенно, но без напора. Говорит быстро, коротко, по делу, с лёгкой недоверчивостью, которая быстро сменяется уважением к компетентному и обоснованному мнению. Любит погладить животное, прежде чем его купить.





Нужно осмотреть 10 животных и затем дать заключение. Это требует успешной проверки **Мудрости (Уход за животными) Сл. 10**. Чем выше результат броска, тем точнее заключение персонажа.

- **9 и менее:** партия не помогла.
- **10-13 у Бадди** подтвердятся сомнения, и она, расстроенная, покинет ярмарку без покупок, но даст 1 золотой за помощь.
- **14-17 Бадди** возьмёт некоторых животных и заплатит 3 золотых.
- **18 и более:** в награду к 3 золотым она дополнительно даст серебряный браслет с самоцветами стоимостью 7 золотых монет.

ВОРОВСТВО

Воровство не состязание, но это же ярмарка! И здесь есть, чем поживиться вору. Любой, кто захочет заняться воровством во время состязания, сначала совершает проверку **Ловкости (Скрытность) Сл. 8**. При результате **8 и ниже** он обязан будет делать следующий бросок с помехой, а при результате **14 и выше** - с преимуществом.

Далее совершается за весь вечер одна проверка **Ловкости (Ловкость рук) Сл. 13**, которая определит добычу карманника.

- **8 и менее** - пойман с поличным;
- **9-12:** без успеха (или безделушка из таблицы в конце 2 главы книги игрока),
- **13-16:** набрал 3к20 мм (или серебра по стоимости);
- **17-20:** набрал 3к10 см;
- **21 и более:** набрал 3к6 зм.

Если карманника поймают, все найденные деньги (в том числе и его собственные) конфискуют, а его самого привяжут к столбу, где ему придется простоять до самого позднего вечера. Конечно же, можно попытаться «отболтаться» или иначе убедить местных, что больше такого не повторится (в том числе, кто-то из партии может взять вора на поруки), но это сложная задача, которая потребует проверки **Харизмы (Убеждение или Обман) Сл. 15**.

БОЛЬШОЙ ПРИЗ

Если кто-то в партии победил сразу в четырёх состязаниях (считая групповые), мэр **Хоулс** объявит его чемпионом этого праздника. В качестве награды – венок, уважение, место за столом мэра (где яства точно лучше) и брошь с самоцветами в придачу (стоимостью около 30 зм). Получив место за столом мэра, чемпион, конечно же, может пригласить своих спутников.

Ну а если партия окажется за столом мэра, то угощения за его столом заметно лучше.

ГОБЛИНСКАЯ АТАКА

После того как заканчивается состязательная часть, начинается празднование. Все жители деревни, а также все уважаемые гости сидят за столами, включая персонажей игроков. Всё идет мирно и весело, праздник явно удался. Можете прочитать или перефразировать следующий текст своими словами:

Солнце клонится к закату, окрашивая площадь в золото. Длинные столы заставлены яствами - дымящиеся пироги соседствуют с лукошками яблок, а мед из переполненных кувшинов стекает золотистыми струйками. В воздухе витает сладковатый запах забродившего сидра.

На помосте музыканты сменяют друг друга. Скрипач, красный от напряжения, выводит лихую мелодию. Пара крестьян пустилась в пляс, сбивая музыканту такт своими тяжелыми сапогами. У бочонка с пивом хриплый голос затягивает похабную песню, подхваченную десятком подвыпивших глоток.

Спросите у персонажей, чем они занимаются в это время. Затем продолжайте:

Где-то на окраине взвизгнула собака, но поначалу никто не обратил внимания. Но вскоре лай становился все яростнее, переходя в сплошной гул. Сидящий поблизости старый пастух Том приподнял голову от кружки, нахмурив седые брови. Его рука непроизвольно потянулась к посоху.

Женский визг разрезал вечерний воздух. Музыка обрывается на высокой ноте. В паре десятков шагов от вас промелькнула зеленая тень - коренастый гоблин запрыгнул на стол, схватил бочонок пива и пьет прямо из него, жадно припав к крану.

С другой стороны площади раздался приглушённый крик. Пожилая женщина отступает от стола, за которым орудует другой налетчик. Гоблин роется в еде, запихивая в пасть то кусок ветчины, то горсть вишен, брызгая слюной и разбрасывая крошки. Второй рукой он размахивает перед собой тесаком.





Партия может вмешаться и атаковать гоблинов-прислужников (их столько же, сколько персонажей в партии). Если не вмешивается – гоблины с тесаками появятся рядом и будут угрожать им, отгоняя персонажей игроков от стола, чтобы наестся и напиться, а затем творить бесчинства, кидаясь в партию кусками еды (овощами или фруктами) и подругому заставляя их подействовать.

Помните, что партия безоружна! Персонажи могут использовать подручные средства (те же табуретки, ножи со стола, метательное оружие в виде тарелок и так далее), но, во-первых, оно наносит только 1к4 урона (тяжёлое и двуручное оружие наносит 1к6), во-вторых, как правило, не учитывается бонус мастерства.

Также учтите, что если кто-то из игроков заявлял, что его персонаж активно налегает на пиво, то он должен сделать **спасбросок Телосложения Сл. 13**, и при провале получает статус Отравлен (повторный спасбросок — в каждой новой ситуации, а не каждый ход; это состояние длится максимум 10 минут).

Статблоку гоблинов-прислужников приведены в [приложении А](#). Для боя рекомендуется использовать карту деревни из дополнений к модулю.

Дайте игрокам освоиться и справиться с этой группой гоблинов. После того как они почти расправились с ними (осталось 1–2 гоблина) — к врагам идёт подкрепление (снова по количеству персонажей в партии). При этом партия должна понимать, что сражается лишь с частью атакующих.

Тактика противников: гоблины сражаются не до смерти. Получив статус Окровавлен (потеряв половину хитов), они будут пытаться сбежать. Когда гоблинов останется один или двое – они тоже сбегут.

В Виндене сейчас царит хаос. Крики сливаются с треском загоревшейся постройки, а по улицам мечутся тени – одни спасаются, другие грабят. Гоблины, словно саранча, кишат повсюду: одни волокут мешки с награбленным, другие опрокидывают бочки, выливая остатки пива в пыль. Третьи размахивают тесаками, отгоняя тех, кто осмеливается сопротивляться.

Над крышами клубится черный дым. Искры взлетают в закатное небо, смешиваясь с криками и звоном металла. Воздух горький от гари и сладковатый от разлитого вина. Где-то переворачивают столы, где-то воет перепуганная собака. Повсюду царит хаос.

Если сражение окажется слишком сложным для партии, к ним присоединятся другие гости праздника и ополченцы.

После этой схватки у партии будет возможность добраться до амбара, где один из ополченцев разрешит им забрать оставленное партией оружие. Они также могут вооружиться гоблинскими тесаками.

Персонажи могут и сами добраться до амбара и взломать замок с успешной проверкой **Ловкости (Ловкость рук), Сл. 10** или выломать дверь **Сила (Атлетика), Сл. 14.**, но если они пытаются сделать это за 1 ход, то бросок совершается с помехой.

Скорее всего, вооружившись, партия будет искать, кому помочь или где ещё гоблины. И вот тут дайте им следующий выбор:

На узкой улочке у дома замер подросток – лицо бледное, в руках шест. За его спиной прижалась к старухе девочка. Перед ними огромный паук и пара гоблинов. Один гоблин облизывает лезвие и делает шаг вперед. Паук тоже делает попытку приблизиться, но опасаясь палки в руках мальчика, отпрянул назад.

— Не подходи! – голос мальчишки дрожит, но он готов сражаться.

С другой стороны площади раздаётся вопль. За перевернутым столом, в грязи и осколках, мечется мужчина в дорогом камзоле.

— Помогите!

Он бесцельно размахивает пустой бутылкой, отбиваясь от десятка крыс, которые уже рвут его одежду. Пара гоблинов рядом собирает еду в сумку и веселится, глядя на беднягу.

Времени нет – гоблины не ждут. Кого спасать?

С одной стороны – на мальчика хотят напасть гигантский паук-волк и пара гоблинов-прислужников, с другой – рой крыс уже атакует мужчину и их может поддержать три гоблина-прислужника. Их статблоку приведены в [приложении А](#).

Тактика противников: ни паук-волк, ни крысы, ни, тем более, гоблины не хотят сражаться до смерти. Получив статус Окровавлен (потеряв половину хитов), они будут пытаться сбежать.



Расстояние между атакуемыми гоблинами — около 70 футов, то есть партия не сможет быстро перейти от одной группы к другой. Если партия не отвлечёт на себя одну из групп в течение двух раундов, погибнет либо мальчик, либо мужчина (мэр соседней деревни, который в случае спасения отдаст партии 30 зм).

После этой драки, получив отпор, гоблины с добычей скрываются в лесу. Сбежавших больше двух дюжин, но наступают сумерки и преследовать их сейчас может оказаться слишком опасно, тем более, никто ни из гостей, ни из местных не хочет продолжать преследование.

Конечно, после нападения веселье прекращается, тем более два человека погибли, ещё девять получили ранения (только пятеро из них — от гоблинов, остальные ранены при панике; возможно, пострадали и персонажи игроков). Из известных личностей легко ранены пара **Вильярдов** и **Таугрим**. Народ занимается наведением порядка, а партия же может направиться в таверну, чтобы отдохнуть. Прочитайте следующий текст или перефразируйте его как считаете нужным:

Винден, ещё пару часов назад шумный и праздничный, сейчас затих. Столы и скамьи перевернуты. Земля усыпана осколками посуды, втоптаннами в грязь остатками пиршества. Там, где стоял амбар, теперь лишь почерневшие балки, из которых поднимаются сизые струйки дыма. Воздух горький — смесь гари, прокисшего пива и чего-то металлического, что щекочет ноздри.

Двое братьев Вильярдов, с перебинтованными руками, молча поднимают перевёрнутую телегу. Их лица теперь серые, как пепел, хотя ещё недавно вы видели на их щеках румянец. Таугрим Борода стоит у тлеющих развалин, отдавая приказы. Его рыжая борода в черной саже, а привычно твердый голос стал глухим и уставшим.

Скорее всего, партия может как-то проявить себя, помогая пострадавшей деревне и её жителям. Если хотите усилить ощущение потери, используйте описание:

На площади — островок странного спокойствия. Женщина прижимает к груди плачущего ребенка, качаясь из стороны в сторону. Рядом, накрытый вышитой, праздничной скатертью, лежит старик. Белая ткань уже пропиталась красным, но никто не решает её приподнять.

Здесь почти не говорят. Только тихий плач, сдержанные всхлипы, да глухой стук убираемой посуды. Даже дети притихли, и те немногие, кого ещё не увели с площади, жмутся к взрослым, широко раскрытыми глазами впитывая то, что еще не могут понять. Лишь ветер шевелит разорванные гирлянды.

После этой сцены и после ночёвки персонажи повышают уровень до второго.

Часть вторая: после атаки

В этой части приключения персонажам игроков предстоит отправиться на поиски похищенной ценности, расквитаться с гоблинами и вернуть добро в **Винден**.

Хотя партия получает отдых лишь на одну ночь, но с учётом получения второго уровня, этот отдых засчитывается за длительный отдых. Персонажи полностью восстановят все свои силы и способности, а также получают новые.

УТРО ПОСЛЕ НАПАДЕНИЯ

Ночь проходит спокойно, однако на утро выясняется, что во время атаки гоблины украли из трактира бесконечный бочонок (условный аналог Сумки хранения [Bag of Holding], но предназначен исключительно для хранения жидкости). Именно в нём хранится запас лучшего пива трактирщика **Луки Косога** — более 300 литров.

Утром **Лука** беседует с мэром **Харви Хоупсом** и требует навести порядок в деревне — найти гоблинов и вернуть украденное, мэр не против, но кто займётся этим делом? Поскольку всё происходит в таверне, партия может сама предложить свои услуги, или же **Лука** сам предложит работу. На старте — 80 зм, это общая сумма, но можно поторговаться. Награда — за возвращение бочонка, желательно полного (хотя все понимают, что это почти нереально, раз он у гоблинов).





Прочитайте следующее описание или перефразируйте его своими словами:

Первые лучи солнца едва пробивались сквозь закопченные окна таверны, когда вы спустились в общий зал. Воздух пахнул дымом и кислым пивом - следы вчерашнего разгрома.

Лука Косой, обычно невозмутимый хозяин Кривого кота, стоит посреди зала с лицом, на котором боролись гнев и отчаяние.

- Представляете, - дрожащим от неподдельной боли голосом говорит он, - они унесли бесконечный бочонок. Триста литров лучшего пива, которое я целый год выдерживал...

Мэр Хоупс, устало потирая виски, пытался успокоить трактирщика:

- Лука, мы все пострадали. Посмотри вокруг - раненые, разрушения...

Партия может сама вмешаться в разговор или узнать, что происходит и получить задание. Если партия действует пассивно, вы можете использовать следующее описание:

Лука молчит, но затем его взгляд упал на вас. В его глазах появилась надежда.

- Но ведь есть же те, кто вчера показал свою доблесть, - он сделал шаг к вам. - Вы сразились с ордой этих тварей, когда другие бежали.

Мэр кивнул, его взгляд тоже загорелся:

- Друзья, Винден не забудет вашу помощь. Если согласитесь вернуть бочонок - 80 золотых ваши. А если найдете его полным... - он многозначительно улыбнулся.

Лука уже торопливо рисует на грубом пергаменте:

- Вот, запомните - бочонок небольшой, но тяжелый, с резьбой в виде виноградных лоз. На дне - во-о-о-о-от такой знак. - Его палец вывел замысловатый символ.

В его голосе звучит не требовательность, а мольба человека, потерявшего не просто имущество, а дело всей жизни.

Если партия готова, им предлагают дополнительно в качестве аванса провианта на 5 дней каждому.

Если персонажи будут торговаться или попросят поддержки, а вчера они показали себя достойно, может вмешаться **Таугрим**, сидящий неподалеку. У него есть [Мазь Кеогтома \[Keoghtom's Ointment\]](#) (3 порции) и он готов выдать её авансом партии, но награда в этом случае составит всего 20 зм, так как мазь сама по себе очень ценная.

Если в партии нет следопытов, друидов и т.п., им порекомендуют охотницу **Эльдах**, которая обладает необходимыми навыками и способна постоять за себя. Если кто-то из персонажей местный житель, вы можете рассказать ему про охотницу, предложив переговорить с ней.

Эльдах достаточно сильна в сравнении с другими персонажами игроков, поэтому рекомендуется не делать её основной ударной силой. За свои услуги она попросит либо 10 зм сразу, либо 15 зм по возвращении.

Описание **Эльдах**, а также её статблок приведен в [приложении В](#).

ПРЕСЛЕДОВАНИЕ НАЛЕТЧИКОВ

Чтобы последовать по следам гоблинов, требуется успешная проверка **Мудрости (Выживание) Сл. 10**. Если следопытом выступает **Эльдах**, считайте результат её проверки равным 13.

- **10 или менее:** партия потеряет день, но всё же выйдет на налётчиков, как и при результате 11–14 (однако, когда она придёт к ферме **Тэда Вильямса**, всё уже будет кончено).
- **11-14:** через несколько часов в пути, следопыт заметит, что примерно половина преследователей отделяется от направления движения группы.
- **15 и более:** следопыт понимает, что одна группа идет прямо с грузом и движется примерно в том же направлении, что и вторая группа. Успешная проверка **Интеллекта (Анализ), Сл. 10** даст понять, что одна из групп пошла налегке в сторону ближайшей фермы, чтобы найти новую добычу.

После этого игроки должны принять решение, какую из групп преследовать — но не стоит разделяться.

ФЕРМА ТЭДА ВИЛЬЯМСА

Если партия заплутала (на 10 и менее при броске на выслеживание) и они пойдут по следам отделившейся группы гоблинов, то они найдут лишь разоренную ферму и убитую фермерскую семью. После этого следы гоблинов ведут в ту же сторону, куда направлялась вторая группа.

В случае, если партия опоздала, вы можете дать им следующее описание карты:

Забор фермы сломан, и ворота распахнуты настежь. Во дворе валяются перевернутые телеги и разбросанный скарб. Сторожевая собака лежит без движения у порога, на её шерсти темнеют пятна.

Сам дом стоит с выбитыми окнами. Сквозь одно из них виден опрокинутый стол и разбитая посуда на полу. Возле колодца темнеет большое пятно, еще влажное и липкое.

Тишину нарушает лишь треск догорающей соломы на крыше сарая и мерное жужжание мух. Воздух тяжелый, пахнет дымом, железом и чем-то сладковато-приторным. С поля доносится тревожное мычание не подоенных коров.



Если персонажи следуют за незагруженной группой и результат выслеживания был 11 или выше, они успевают добраться до фермы **Тэда Вильямса** до того, как гоблины успеют убить всех обитателей и разграбить ферму. В этом случае они окажутся у фермы как раз в момент атаки (услышат призыв о помощи и могут вступить в бой своевременно).

Тэд Вильямс и трое его сыновей (**Маркус**, **Элайджа** и младший – **Кай**, которому всего десять лет) отбиваются от нападающих на них гоблинов, которых может быть по двое на каждого персонажа игрока (считая **Эльдах**, если она в партии). Кроме гоблинов, по крыше крадутся гигантские паук-волки (по одному на два персонажа, считая **Эльдах**).

После долгого преследования гоблинов по лесистым холмам вы вышли на опушку. Внизу, в ложбине между двумя перелесками, дымится ферма - низкие постройки с соломенными крышами, окруженные полуразрушенным частоколом.

Крики донесли до вас еще на подходе – это не боевые кличи, а полные отчаяния голоса людей. Дым поднимается из амбара.

Когда персонажи приблизятся, зачитайте следующее (если они делают это достаточно быстро, иначе гоблины могут перебить всех или почти всех фермеров):

Крупный фермер, отбивается топором, но его движения становятся все медленнее. Он ранен и его рубашка в крови, кровь капает на землю. Рядом его сыновья - двое крепких парней, стоят спиной к спине, вилы дрожат в их руках. Рядом — младший сын. Мальчонка лет десяти прижался к стене дома, в его руке блестит нож. Один из гоблинов, хихикая, медленно приближался к нему, вода кривым клинком из стороны в сторону - словно кошка, играющая с мышью.

- Не подходи! - голос мальчика сорвался на визг.

В этот момент предводитель гоблинов - коренастый уродец в рваном плаще - заметил вас. Его желтые глаза расширились, нос затрепетал, учуяв новую добычу.

- Ссвежая мясссо! - прошипел он, облизываясь.

Клинки гоблинов развернулись в вашу сторону. Фермер воспользовался моментом - его топор со свистом рассек воздух, и один из нападающих рухнул без головы.

Статблоки гоблинов-воителей и гигантских паук-волков приведены в [приложении А](#).

Карта фермы **Тэда Вильямса** и предлагаемая расстановка приведены в [приложении Д](#).

Тактика гоблинов: пока большая группа гоблинов отвлекает внимание, пара зеленокожих пытается незаметно подойти с фланга и атаковать самого слабого защитника фермы. Паук-волки не стремятся атаковать первыми, выжидают удобного момента, чтобы напасть на отвлеченных боем противников сзади.

Если партия вмешивается и более половины гоблинов убиты (без подобных потерь со стороны защитников), остальные гоблины в панике отступают (бегут). Паук-волки будут пытаться выйти из боя, получив состояние Окровавлен.

После победы фермеры начинают тушить постройку и вскоре останавливают пожар. В благодарность за помощь **Тэд** отдаст своего коня (ездовой конь, стоимостью 75 зм).

После боя из дома появится жена **Тэда** – **Марта** и их младшая дочь 7 лет **Эльза**. Старший сын **Тэда** (**Маркус**) может рассказать, что видел группу орков, которые убили несколько людей, ехавших в телеге. **Маркус** был неподалеку, хотел было вмешаться, но увидев произошедшее затаился и лишь наблюдал. Орки их ограбили, а тела, что необычно, спрятали. При этом уходя с места нападения, орки старались оставаться незаметными. Это поведение нормальное для разведчиков, а не для обычных налетчиков и эта информация предвестник надвигающейся беды.





ГОБЛИНСКИЕ НАЛЁТЧИКИ

Если игроки не любители драк, вы можете легко пропустить это событие. Оно не является сюжетно важным и предназначено в первую очередь для групп, которым нравятся тактические столкновения.

Во время одной из остановок, лагерь партии оказывается под атакой гоблинов – собачьих всадников, которые нападают, сидя верхом на гоблинских псах. Их количество — по одному на каждого персонажа в партии (включая Эльдах, если она в команде). Прочитайте или перефразируйте:

Тишину привала нарушил отдалённый топот, потом все ближе. Ветви кустарника зашевелились без ветра. Лес вокруг внезапно замер, будто затаив дыхание.

Из чащи в полуста шагах показались тени. Они двигались странно – рывками, прячась за стволами. Потом вы разглядели рваные повязки на головах, отблеск кривых клинков. Гоблины. Но двигаются они за деревьями слишком быстро.

партии есть примерно один раунд на подготовку, после чего гоблинские наездники атакуют. Зачитайте следующее описание:

Из-за деревьев вышли чудовищные псы – размером с крупного волка, с желтыми глазами-щелями и клочьями свалывшейся шерсти. На их спинах сидят гоблины. Вожак на самом крупном псе поднял руку. Его морщинистое лицо расплылось в оскале, и он прокрипел что-то на своём языке.

Псы зарычали в унисон, обнажая клыки, с которых капала слюна. Лапы нервно разрывали землю.

– Гррра-а-аз! – прошипел вожак.

И вся ватага рванула вперед, поднимая тучи листвы. Гоблины пригнулись к спинам своих тварей, скимитары блеснули в свете луны.

Статблоки гоблинов-наездников и их псов приведены в [приложении А](#).

Тактика нападающих: гоблины надеются на внезапность и пытаются за счёт этого быстро одолеть партию. Скорее всего, у них это не получится. Если гоблинов остаётся вдвое меньше, чем дееспособных персонажей (включая Эльдах), они отступят (но они не поскачут к своим союзникам в логове).

ГОБЛИНСКОЕ ЛОГОВО

Примерно через полдня (хоть от места разделения гоблинов, хоть от фермы *Тэда Вильямса*) партия выйдет к холмам, где когда-то добывали руду или уголь. Большая часть шахт осыпалась, но некоторые уцелели, одну из них и облюбовали гоблины.

Если партия попытается незаметно организовать разведку, персонажи, скорее всего, смогут найти логово гоблинов. Если кто-то желает разведать, пусть он совершает проверку **Ловкости (Скрытность) Сл. 10**. Если в разведку пойдет *Эльдах*, считайте, что её результат 15. Трактовка результата проверки:

- **5 или менее**, разведчик окажется один нос к носу с несколькими гоблинами.
- **6-9** - персонажа заметят, но он успеет сбежать к своим. Гоблины будут наготове (учтите это далее).
- **10-13** - нашел логово, узнал, что возле и внутри него более дюжины гоблинов и они празднуют.
- **14-17** - персонаж поймет, что кроме нескольких гоблинов у входа (до десятка), внутри ещё около дюжины и они явно возбуждены и собираются пировать поняв, что бочонок бездонный!
- **18 и более** - он узнает их численность и поймет, что в пещере сидит гоблинский вождь и то, что гоблины сейчас устроят пир, на котором будут пить и жрать сколько смогут. Он также увидит огромный двуручный меч (больше, чем может использовать человек), который четверо гоблинов под одобрительные крики затащат в пещеру.

Вы вышли к холмам, изрытым старыми шахтами. Большинство входов завалены и поросли бурьяном, но одна штольня зияет в склоне, как гнилой зуб. Воздух пахнет гарью, гнилью и чем-то звериным.

Вокруг разбросаны кости, обрывки одежды, разбитая утварь. Между ними торчат жутковатые столбики - на перекрещенных палках насажены черепа животных, украшенные перьями и поблёкшими лоскутами. Кажется, они следят за вами пустыми глазницами.

У самого входа - дикое веселье. С десятков гоблинов устроили пиршество вокруг чадящего костра. Один с ожерельем из зубов размахивает окровавленной рубахой, другой выкрикивает что-то хриплое, обливаясь чем-то из кружки. Третий швыряет в огонь разные предметы — вот полетела детская кукла, вот чей-то башмак. Они ещё не заметили вас, слишком заняты своим праздником.





СРАЖЕНИЕ У ВХОДА В ЛОГОВО

Карта пещеры гоблинов приведена в [приложении Е](#).

Партия может напасть сейчас, в этом случае они могут за пару ходов разделаться с гоблинами у входа (зона П2 на карте). Воинов-гоблинов столько же, сколько прислужников и сколько персонажей в партии, (учитывая возможное присутствие *Эльдах*). Если партия не слишком пострадала, и игроки хотят продолжать бой – пусть сразятся с подкреплением в том же или чуть меньшем количестве (до половины от начального количества гоблинов у входа).

Рекомендуется не использовать подкрепление, если партия сильно пострадала или если игроки устали от боевых сцен.

Партия также может попытаться схитрить и обмануть гоблинов. Если у них есть идея – дайте им такую возможность, гоблины – простаки, но не все они глупые, здесь они чувствуют свою силу и воодушевлены удачным рейдом. Чтобы вести переговоры с ними, персонажу необходимо знать гоблинский язык.

Важно: если партия сразу пошла за группой с добычей и прошла мимо фермы *Тэда Вильямса*, группа гоблинов, атаковавшая ферму, подойдёт к логову через несколько часов после них.

- Если партия сразу атакует логово, то персонажи могут уйти оттуда до того, как эта группа гоблинов вернётся с фермы;
- Если партия выжидает, действует осторожно, устраивает привалы (короткий отдых), эта группа может стать неожиданным подкреплением для гоблинов (совсем не обязательно – во время боя).
- Если партия ждёт, когда гоблины напьются, группа с фермы придёт как раз к моменту, когда остальные будут уже пьяны. Это может стать для игроков неприятным сюрпризом. Но если партия заняла позицию в отдалении от логова и выставила часовых, вы можете дать им возможность заметить идущих гоблинов, которые радостно тащат добычу с фермы, и устроить засаду.
- Партия также может продолжать ждать, когда напьются все гоблины, в том числе, вновь прибывшие. В этом случае увеличьте количество гоблинов у входа и в зале босса на столько гоблинов-воинов, сколько персонажей в партии. Если гоблины пьяны, они совершают броски атаки с помехой.

Статблоку гоблинов-прислужников и гоблинов-воинов приведены в [приложении А](#).





Ловушка у входа (зона П2): прямо перед входом в пещеру висит веревка, верхний конец которой уходит куда-то вверх. Если потянуть за веревку, сначала она тянется легко и лишь в конце чуть застревает. Но если её дернуть (даже без особых усилий) – вниз падает и разбивается гнездо шершней. Из разбитого гнезда появляется 4 роя шершней, которые сразу атакуют партию (каждый рой атакует свою цель).

Конечно, гоблины понимают, что это – ловушка и никто из них никогда даже в пьяном угаре не потянет за эту веревку. Статблок роя см. в [приложении А](#). Когда партия входит в шахту, прочтите описание ниже или перефразируйте своими словами:

Шахта перед вами черна, как глотка мертвеца. Грубые каменные стены, покрыты слизью или плесенью. Воздух густой – в нем смешались запахи сырости, ржавчины и чего-то звериного. Каждый шаг отдается хрустом щебня под ногами. Эти стены помнят кайла и лопаты шахтеров, но теперь здесь обитает что-то иное... что-то, что ждет в темноте.

Где-то в глубине слышны звуки: то ли вода капает, то ли кто-то шепчет. Стены в копоти от давно сгоревших факелов, их железные держатели прогнили и покосились. Но самое тревожное – далекий скрежет металла, будто кто-то методично точит клинок.

Развилка (зона П3)

Зайдя внутрь, партия оказывается в старой шахте, уходящей внутрь холма. Путь завален камнями и мусором, но по нему вполне можно пройти. Пройдя чуть дальше, партия оказывается на развилке. Если они осматривают развилку, то успешный бросок **Мудрости (Восприятие или Выживание) Сл. 10** или **Интеллекта (Анализ) Сл. 10** позволит понять, что почти все следы ведут налево и лишь редкие следы уходят направо. Если этот бросок пройден со **Сл. 15** или выше, партия поймет, что следы направо – старые и сейчас туда никто не ходит.

Правый проход, ловушки и тупик

Но если партия пойдёт направо, они через некоторое время окажутся перед растяжкой. Заметить её можно только стоя непосредственно перед ней, при хорошем освещении (с факелом или лампой) и при **пассивном Восприятии 15** или выше.

Ловушка (зона П4): качающееся бревно. Когда впереди идущий дёргает растяжку, он тем самым вытягивает клин и сзади на партию падает качающееся бревно. Идущий сзади персонаж должен совершить **спасбросок Ловкости Сл. 10** с помехой (так как атака неожиданная), иначе получает 14 (4к6) дробящего урона. Стоящий перед ним также должен совершить спасбросок и так далее. Если кто-то уже получил удар, то следующий получит только 10 (3к6), следующий 7 (2к6) и последний – 3 (1к6) урона. После этого бревно просто висит на веревках.

Если партия идёт дальше, её ждёт несколько замаскированных медвежьих капканов, которые гоблины давно утащили и замаскировали здесь, чтобы отпугнуть нежелательных посетителей. Капканы замаскированы очень хорошо и обнаружить их можно лишь успешной проверкой **Мудрости (Восприятие) Сл. 15** (либо **пассивным Восприятием 15** и более). В случае провала, персонаж попался.

Ловушка (зона П5): капкан. Наступивший на капкан должен пройти **спасбросок Ловкости, Сл. 13**. При провале капкан срабатывает, нанося 3 (1к6) урона и персонаж становится Схвачен (не может перемещаться). Чтобы освободиться, любой персонаж должен пройти успешную проверку **Силы (Атлетика) Сл. 6**.

Здесь три таких капкана, установленные примерно в 10 футах друг от друга, причем третий капкан сломан (наглухо заклинил) и не сработает.

Зал с мимиком (зона П6)

Коридор резко сворачивает влево и после резкого уступа заканчивается тупиковым залом, с частично обвалившимся сводом. В углу – старый деревянный сундук, который выглядит поврежденным.

Спуск в подземную камеру крут и опасен – каменные выступы сырые и скользкие. Внизу вас встречает тяжёлый, спёртый воздух, пахнущий пылью, старой плесенью и чем-то металлическим.

Этот зал пещеры невелик, частично завален камнями. Стены покрыты мхом, мерцающим в темноте тусклым светом. В углу, под слоем пыли, стоит грубый деревянный сундук. Его доски покосились, железные оковы проржавели и почти отвалились. Крышка приоткрыта, словно гнилые зубы, обнажая темноту внутри. На его поверхности застыли толстые наплывы чего-то, похожего на застывшую смолу.

Тишину нарушает лишь мерное падение капель с потолка где-то в темноте.





Сундук – это мимик. Когда кто-то из персонажей приближается к нему, касается его и прилипает (см. способность «Липучка» в статблоке в [приложении А](#)) – мимик просыпается и атакует. Поскольку этот мимик давно не кушал свежего мяса (пару гоблинов он давно переварил, а выбраться не смог), он заметно слабее обычного мимики.

Если кто-то из персонажей намеренно касается сундука рукой (например, чтобы открыть его), прочитайте или перефразируйте следующий текст:

Тебя обдает волной тошнотворного запаха старого мяса и влажной кожи. Там, где была шероховатая древесина, теперь пульсирует живая, упругая плоть. Рука намертво прилипла к поверхности, словно увязла в теплой смоле.

Сундук сдвигается с места, его очертания меняются. Из передней стенки появляется огромный желтый глаз, без моргания устремленный на тебя. Рядом с глазом раскрывается пасть, полная острых, похожих на щепки зубов. Сундук издает низкое, булькающее урчание, больше похожее на голодный стон.

Из-под дна сундука выползают несколько толстых, липких щупалец. Они с грохотом отрываются от пола, поднимая груды пыли. Одно из них уже тянется к тебе, как будто дрожа от нетерпения.

Обыскав эту комнату, при успешной проверке **Мудрости (Восприятие) Сл. 10**, персонаж найдет старый полусгнивший мешочек, в котором лежит несколько кусков серебряной руды стоимостью около 15 зм. После этого придется вернуться к развилке у входа.

Левый проход и босс гоблинов (зона П7)

Пройдя внутрь по левому коридору, персонажи замечают впереди свет и могут услышать крики гоблинов — если гоблинам дали время напиться, то это пьяные крики. Впереди – широкий подземный зал, в котором находится босс гоблинов и несколько его воинов или прислужников. Кто именно (воины или прислужники) – решите на основании того, насколько эффективно партия сражается и насколько они готовы к этой, по сути, финальной схватке. Общее количество гоблинов, считая короля, равно числу персонажей в партии (считая *Эльдах*, если она – с ними), умножить на два (обычно половина – воины, а вторая – прислужники, плюс босс гоблинов).

Если партия подошла незамеченной, прочитайте следующее описание или перефразируйте его:

Коридор расширяется, и впереди замерцал тусклый свет – всполохи горящего костра. Воздух стал как будто гуще, пропитался гарью и чем-то кислым – забродившим пивом и потом. Гул голосов нарастает. Но это не боевые кличи, а пьяный ор, иногда прерывающийся визгливым смехом.

Когда партия приблизится, вы можете описать главный зал гоблинов:

Перед вами – большая подземная камера, с потолком, уходящим в темноту. Два костра в железных жаровнях отбрасывали дрожащие тени на стены, что изрисованы углем. Пол усеян хламом: сломанные кирпичи, рваные мешки, кости.

В центре – трон из ящиков и бочек. На нем восседает крупный гоблин, на его голове – грубо сделанная корона из ржавого железа, в лапе – большая кружка. У подножия трона валяется бочонок (да, тот самый) и пустые бутылки. Рядом – ржавый двуручный меч, слишком большой даже для голиафа. Сундук с железными уголками поблизости обещает добычу.

Гоблины вокруг пьяны, но вооружены. Один пляшет, спотыкаясь, другой тычет скимитаром в соседа. Вожак рычит, отпихивая ногой подданного, полезшего на трон. Они еще не заметили вас – но это вопрос секунд. Решайте, что вы делаете!

Статблоку гоблинов даны в [приложении А](#).

Тактика сражения: если гоблины знают о предстоящем нападении партии, они устроят засаду (будут атаковать внезапно и с преимуществом);

Босс гоблинов *Харамех* активно использует способность «перенаправление атаки», прикрываясь телами гоблинов (но у него одна реакция в раунд). Он старается держаться на дистанции, используя лук и не лезет в ближний бой. Получив статус Окровавлен (потеряв половину хитов), *Харамех* пытается сбежать. Если он убит, оставшиеся гоблины впадают в панику и разбегаются, бросая оружие.

Гоблины будут использовать не только оружие, но и подручные средства. Когда персонаж игрока встанет рядом с горящей жаровней, гоблин может попытаться перевернуть её на персонажа, пройдя проверку **Силы (Атлетика), Сл. 10**, а другой может бросить в персонажа кувшин масла и поджечь. Если гоблины не пьяны, они будут пытаться уйти в тень (спрятаться) и атаковать оттуда с преимуществом.





Если партия захватит босса гоблинов живым, и кто-то из персонажей знает гоблинский язык, они смогут его допросить и узнать, что они решили напасть на **Винден** после того, как узнали, что появившиеся в окрестностях деревни орки начали нападать на фермы. **Харамах** понятия не имеет о планах орков. Он лишь догадывается, что орки действуют по какому-то плану, так как они не нападают на всех подряд, а только на фермы у заброшенного тракта. Также он отмечает, что орки действуют очень осторожно, стараясь не оставлять следов, явно не желая лишней известности. Но он связывает это лишь с желанием награть побольше до того, как орки вернутся обратно в дикие земли (он не знает о приближающихся событиях и реальных планах)

После победы партия может изучить зал шахты. Здесь очень много хлама и мусора, и, конечно, «бездонный бочонок» (который был частично опустошен гоблинами, которые вылакали от десятка литров, а то и в 2-3 раза более (если партия решила дать гоблинам возможность напиться). Здесь же можно найти несколько похищенных ценных и не очень вещей, видимо, полученные гоблинами во время рейда в **Винден** или фермы.

- «Бесконечный бочонок», в котором осталось около 250-270 литров пива;
- Драгоценные камни: коричневый с золотой серединкой тигровый глаз (10 зм.), бело-жёлтый с мшистыми зелёными пятнами моховой агат (10 зм.), глазчатый агат с чередующимися кругами зелёного цвета (10 зм.), чёрный обсидиан (10 зм.).
- Магический предмет: [Зелье огненного дыхания \[Potion of Fire Breath\]](#).

Рядом с импровизированным тронem, на котором сидел босс гоблинов – сундук. В сундуке гоблины хранят монеты (807 медных, 288 серебряных, 35 золотых.). Но на крышке – ловушка.

Ловушка на сундуке: чтобы преуспеть в обнаружении этой ловушки, требуется **пассивное Восприятие 13** или успешная проверка **Мудрости (Восприятие) Сл. 13** при осмотре сундука. При успехе персонаж заметит тонкую верёвку внутри, которая при резком открывании сундука дёрнет за колбу с алхимическим огнём, и та, разбившись, зажжёт открывшего сундук и всех, кто находится в пределах 5 футов (он/они получает 1к4 урона огнём в начале каждого своего хода; для тушения потребуется успешный **спасбросок Ловкости Сл. 10**). Колбу можно забрать – это обычный алхимический огонь.

Также они найдут здесь огромный ржавый двуручный меч - бесполезный для партии, хотя его и можно использовать, но с помехой (20 фунтов, двуручное, очень тяжёлое, урон 2к8 рубящего урона в руках существа среднего размера).

ВИЗИТ ЭТТИНА

После того, как партия разберется с шахтой и решит покинуть её, персонажи замечают сотрясение земли и осыпание мелких камушков и пыли с потолка. У них намечается новая проблема: живущий неподалеку эттин обнаружил пропажу своего наследства – огромного двуручного меча его бабушки. Он нашел множественные следы гоблинов и проследил по ним до логова. И он хочет вернуть своё добро.

Глухой удар, словно обвал где-то в глубине горы, сотрясает стены пещеры. С потолка сыплется град мелких камней и пыли, оседая на плечи и за воротники. Воздух сгущается, наполняясь запахом развороченной земли и старого пота.

Раздаётся второй удар — ближе, громче. Слышен скрежет камня о металл, тяжёлое, влажное сопение. От вибрации, кажется, дрожит земля под ногами.

Третий удар — со стороны входа в шахту. В темноте эхом отзывается низкое, хриплое ворчание — два голоса, спорящие друг с другом. Один грубый и медлительный, другой — резкий, нетерпеливый. Чувствуется тяжёлый, звериный запах, который ползёт из туннеля — смесь влажной шкуры и старой крови.

Описание **Грум-Грума** и его статблок приведены в [приложении Г](#).

Помните, что у партии нет иного выхода. **Грум-Грум** ждёт возле выхода, а в пещере некуда деваться! Если партия задерживается, **Грум-Грум** в ярости начнет крушить вход в шахту и может завалить его!

Если игроки настроены биться с великаном, Мастер может намекнуть им, что не каждый противник им по силам. Они, конечно, могут попробовать, но скорее всего, их персонажи погибнут.

Когда партия окажется недалеко от входа в шахту, прочитайте следующее описание или адаптируйте его:

Приближаясь к выходу из шахты, сразу у выхода видите пару огромных ног великана. Ноги покрыты грубой кожей с множеством шрамов, а на ступнях — самодельные сандалии из кожи и веревок. Подняв взгляд, вы сможете увидеть живот и часть массивного торса гиганта. Слышите громкий и глубокий голос двух собеседников:

Первый говорит медленно, басом:

— Грумяк сказал гоблинам: не трогать бабушкину вещь!

— Грумбьяк тоже сказал! — подхватывает второй, - Но гоблины не слушают! Грумбьяк злится!

Стоящий перед вами великан чуть-чуть присаживается и тут же что-то сильно ударяет по внешней части входа, вызывая обвал мелких камней и клубы пыли.



Если партия не предпринимает действий – продолжайте описывать диалог **Грум-Грума!**

Собеседник, который тянет слова продолжает:

— Грумяк думает, гоблины спрятали её здесь! Бабушкина вещь особенная! Она блестит, и пахнет... пахнет...

— Пахнет старым железом и травой! — перебивает собеседник, нанося ещё один удар. — Грумбьяк помнит! Грумбьяк хочет её найти!

— Грумяк и Грумбьяк знают: кто-то в шахте, - говорит неторопливый. - Если это гоблины – Грумяк раздавит! Если не гоблины – Грумяк спросит: где бабушкина вещь?

— А Грумбьяк тоже спросит! — добавляет собеседник и начинает присаживаться на корточки — Бабушкина вещь большая, тяжелая и... и...

— И с узорами! — подсказывает Грумяк. — Узоры, как змеи! Грумяк помнит!

Дайте партии возможность среагировать, они должны понимать, что когда великан присядет, он сможет их увидеть.

Когда великан, наконец, присаживается – вы видите сразу две головы на одном теле! Левая голова лысая, с толстыми бровями и сонным выражением лица. Правая голова покрыта длинными спутанными волосами, а на лице – выражение легкого недоумения. На шее существа висит ожерелье из костей и зубов, но вас тут же обдаёт смрад из его ртов. Существо всматривается в проход шахты и его голоса сливаются в единый гул:

— Отдайте бабушкину вещь, или Грум-Грум войдет и возьмет сам!

Эттину нужен только меч его (их) бабушки. Если отдать его им, он уйдет. Стоит напомнить игрокам, что у партии отсутствует мотив сохранить себе ржавый двуручный меч гигантов, так как использовать его они смогут с помехой (у него чуть выше урон, чем у обычного двуручного меча - 2к8 рубящего урона, но помеха на атаки не оправдывает это усиление).

Если же партия атакует, эттин поначалу будет инстинктивно защищаться (при этом он не постесняется врезаться моргенштерном или топором), а его головы переговариваются в духе *«Они не похожи на ушастых демонов» «Ага, это, кажется, не они украли штуку бабули» «И пахнут по-другому, не как гоблины».*

Если партия попытается выйти из боя, эттин не будет слишком против, если только его самого или его бабушку не оскорбили явно и сильно.

ТЕНЬ СКРЫТОЙ УГРОЗЫ

На обратном пути самый внимательный персонаж в партии (или несколько, если у них одинаково высокие характеристики) замечает за речкой, на дальнем холме, примерно в двухстах метрах, несколько силуэтов. Это орки, хотя разглядеть их издалека очень сложно. Но почти сразу один из орков замечает партию и предупреждает своих спутников. После этого орки скрываются из вида.

Внезапно на гребне дальнего холма, за рекой, замечаешь движение. Три тёмных силуэта чётко вырисовываются на фоне закатного неба — массивные, с тяжёлыми плечами и склонёнными головами. Они замерли, будто изучая местность. Орки! Так далеко от своих земель!

Один из них резко поворачивается в вашу сторону. Слышен короткий, отрывистый гортанный возглас — приказ или предупреждение. Силуэты мгновенно растворяются в сгущающихся сумерках, словно их и не было.

Если **Эльдах** с партией, она может сделать это наблюдение вместо других персонажей и поделиться им с остальными. Ей тоже кажется странным то, как ведут себя орки, такое поведение для них нетипично.

Попытка их преследования ни к чему не приводит — они исчезают, и партия не может их найти. Если игроки настаивают, напомните им, что между ними река и партия не сможет быстро её пересечь, а за это время орки всё же скроются. Это событие нужно только для того, чтобы показать надвигающуюся опасность, угрозу миру.

ПУСТАЯ ФЕРМА

В дороге партия может заметить ферму в отдалении. Если они решат посетить дом, то обнаружат, что он пуст. Если **Эльдах** с партией, она сообщает, что это ферма семьи **Мун**. Здесь жило трое взрослых, и их не было на празднике, хотя раньше они всегда приходили. Прочитайте или перефразируйте следующее описание:

Тихо. Слишком тихо.

Ферма замерла, будто затаив дыхание. Распахнутая дверь скрипит на ветру, обнажая черноту внутри. Воздух тяжёл — пахнет затхлым деревом, прокисшим молоком и чем-то ещё... чем-то металлическим, едва уловимым.

Внутри — хаос. Стол перевернут, посуда разбита вдребезги. На подоконнике — кружка с застывшим молоком, покрытая серой пленкой. В углу валяется тряпичная кукла — один глаз оторван, и из прорехи торчат ключьями набивка. Пол исчерчен глубокими царапинами — будто что-то массивное волокли через весь дом. На полу у двери темное пятно. Высохшее.

Где-то снаружи каркает ворона. В ответ — тишина. Даже ветер не шевелит паутину на окнах.



При осмотре они смогут обнаружить следы драки, а также относительно свежие следы крови (ей не более недели). По другим признакам (подсохший хлеб и т.п.) можно оценить, что ферма опустела 4-5 дней назад. Также внимательный осмотр – проверка **Мудрости (Восприятие) Сл. 12** и анализ улик – проверка **Интеллекта (Анализ) Сл. 13** позволят сделать вывод, что ферма была внезапно атакована (гоблины, а может и нет, так как следов не осталось), как минимум один фермер был убит, его тело вытащили из дома. Всю скотину также увели, часть продуктов тоже была изъята.

Поиск ценностей позволит найти пожитки (запас денег на черный день). Все или кто-то из персонажей могут сделать проверку **Интеллекта (Анализ)** или **Мудрости (Восприятие)**, а сколько они найдут, зависит от результата.

- **10 и более** - небольшой мешок в шкафу 2к20 меди, 3к6 серебра;
- **14 и более** – дополнительно маленький сундучок, в котором 2к20 серебра и 2к6 золота;
- **20 и более** - главный тайник под доской в полу – ещё кожаный мешочек, а в нем 1к20 серебра и 2к20 золота.

Использование навыков **Интеллект (Анализ) Сл. 15**, **Мудрость (Восприятие) Сл. 15**, позволят обнаружить следы орков. При этом можно будет сделать вывод, что орки пытались скрыть следы своего пребывания, что достаточно странно.

ВСТРЕЧА С КОНКУРЕНТАМИ

Через день пути от пещеры гоблинов, партия видит впереди костер и группу людей. Это вторая группа, которая также отправилась на поиски гоблинов в надежде получить награду. Среди них – один из братьев **Вильярд, Джек** (не из ополчения), он вызвался провожатым. У костра, спиной к персонажам стоит рейнджер **Барс**, охраняя лагерь. Ещё четверо (или пятеро, если игроков, считая **Эльдах**, пятеро или больше) занимается у костра.

Если партия ранее отпустила **Куца** (или он сбежал), то **Куц** сейчас с этой группой. Если же по какой-либо причине **Куц** погиб, то вместо него будет другой гном по имени **Цуль** (статблок – без изменений). Куц реагирует на партию так же, как в конце их первой встречи, но сейчас чувствует за собой силу.

Прочтите или перефразируйте следующее описание:

Поздний вечер. На поляне, окружённой высокими деревьями, горит костёр. Вокруг костра сидит несколько человеческих фигур. Высокий мужчина с мечом, стоит спиной к вам, его фигура напряжена. Остальные заняты своими делами: кто-то чистит оружие, кто-то готовит еду. Запах жареного мяса смешивается с дымом костра, создавая привычную, но настороженную атмосферу. Внезапно мужчина разворачивается, его глаза сужаются, а рука тянется к рукояти меча.

— Кто это там!? — раздаётся его голос, резкий и настороженный.

Скорее всего, партия будет мирно беседовать и конкуренты в целом не против. Маг **Лисаргон** прощупывает почву, узнает, кто ему встретился и чем они занимались. Он знает, что перед ним в поиски гоблинов отправилась другая группа и примерно имеет представление о том, кто это. Он догадывается, кого он встретил, но хочет уточнить.

Если и когда он убеждается, что перед ним – конкуренты, он говорит, что его группа также была нанята для того же самого. И соответственно, раз уж партии сопутствовала удача, было бы неплохо, если бы они поделились добычей с коллегами, которые потратились на припасы, но которым не так сильно повезло. Он называет сумму в 50 золотых, но в переговорах вполне готов сойтись и на 25 зм. Они также готовы получить награду после возвращения в **Винден**.

Если же договориться с ним не получается (или его грубо направляют куда-то далеко), он улыбается, махает рукой, мол, ну и пусть. Однако, в ближайшее время эта группа внезапно атакует партию. Эти приготовления можно заметить при **пассивном Восприятии 15** (переглядывание, приближение к оружию) и в этом случае заметивший может предупредить спутников об атаке (это может даже сорвать атаку). Статблоки этой группы – в [приложении А](#).

Джек Вильярд (младший) не участвует в этой атаке, он вызвался быть проводником и не имеет претензий к партии, как и не желает сражаться. Он не атакует, но и не убегает, лишь непонимающе мечется и пытается скрыться от дерущихся.

Бой может завершиться не только победой одной из сторон – любое разумное предложение может остановить кровопролитие, а мощный отпор может заставить выживших нападавших отступить и сбежать.





ВОЗВРАЩЕНИЕ В ВИНДЕН

К вечеру очередного дня, партия возвращается в деревню. Скорее всего, они добыли бездонный бочонок и готовы его отдать. Если всё так, прочтите следующий текст или перефразируйте его:

Деревня встретила вас непривычной тишиной. За несколько дней Винден преобразился: столы и скамьи на площади частично убраны, оставшиеся - аккуратно расставлены, следы налёта убраны, а на месте сгоревшего амбара уже виднеются новые бревна каркаса.

Лука Косой выскочил из таверны, не дожидаясь, пока вы подойдете ближе. Его пальцы судорожно сжимаются и разжимаются, а в глазах читается мучительное ожидание.

— Ну? — только и смог выдать он хриплым шепотом.

Если и когда партия отдает добытый бочонок, можете продолжить, используя следующее описание:

Когда бочонок появился у вас в руках, по толпе прошел вздох облегчения. Кто-то осенил себя святым символом, женщины зашептали что-то друг другу. Дети выглядывают из-за спин взрослых, их глаза блестят и в них читается то самое благоговение, с которым смотрят на персонажей сказок.

Мэр поднял руку, и площадь затихла:

— Сегодняшний пир — в честь тех, кто не побоялся пойти в самое логово тьмы!

Где-то в толпе кто-то прокричал «Ура!». К нему присоединился второй, третий... Вскоре весь Винден гремел в едином ритме, прославляя героев Виндена.

Они слушают отчёт и выдают награду. Партию поздравляют, прославляют и поднимают в её честь кубки. Попутно партия может услышать про то, что снова вблизи деревни видели орков. Если рассказ персонажей окажется очень интересным и убедительным (в том, что партия разобралась с целым племенем гоблинов), мэр может добавить ещё до 40 зм к обещанной награде.

На этом первый эпизод «Гоблинских войн» закончен, а персонажи игроков получают третий уровень.

Продолжение следует...

Дополнительные материалы (карты, арты, портреты персонажей) можно скачать с гугл-диска по ссылке: https://drive.google.com/drive/folders/1Xr00jeUC1k3DwN-X_d1OjGX4Vxy8uT48?usp=drive_link

Если Вам понравилось это приключение, Вы можете поддержать автора на Boosty:

(QR или ссылка https://boosty.to/i_am_erl/donate)



Или Вы можете поддержать автора донатом (сервис берет комиссию за донат, поэтому сумма перевода будет примерно на 11% выше выбранной)





ПРИЛОЖЕНИЕ А: СТАТЬЮЛКИ

ГРЯЗЕВОЙ МЕФИТ [MUD МЕРНИТ]

Маленький элементаль, нейтральный злой

Класс доспеха 11 **Хиты** 13 (3к6 + 3)

Скорость 20 фт., летая 20 фт.,
плавая 20 фт. **Инициатива** +1

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	8	-1	-1	Лов	12	+1	+1	Тел	12	+1	+1
Инт	9	-1	-1	Мдр	11	+0	+0	Хар	7	-2	-2

Навыки Скрытность +3

Иммунитет ядовитый; истощённый, отравленный

Чувства Тёмное зрение 60 фт., ПВ 12

Языки первичный (терран, акван)

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Предсмертный взрыв. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 11, каждое существо в эманации с радиусом 5 фт., исходящей от мефита. *Провал:* цель опутана до конца своего следующего хода.

ДЕЙСТВИЯ

Удар. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт.

Попадание: 4 (1к6 + 1) дробящего урона.

Грязевое дыхание (перезарядка 6). *Спасбросок Ловкости:*

Сл. 11, одно видимое существо в пределах 15 фт. *Провал:* цель опутана до конца своего следующего хода.



ДЫМОВОЙ МЕФИТ [SMOKE МЕРНИТ]

Маленький элементаль, нейтральный злой

Класс доспеха 12 **Хиты** 13 (3к6 + 3)

Скорость 30 фт., летая 30 фт. **Инициатива** +2

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	6	-2	-2	Лов	14	+2	+2	Тел	12	+1	+1
Инт	10	+0	+0	Мдр	10	+0	+0	Хар	11	+0	+0

Навыки Восприятие +2, Скрытность +4

Иммунитет огненный, ядовитый; истощённый, отравленный

Чувства Тёмное зрение 60 фт., ПВ 12

Языки первичный (ауран, игнан)

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Предсмертный взрыв. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 11, каждое существо в эманации с радиусом 5 фт., исходящей от мефита. *Провал:* цель отравлена до конца своего следующего хода.

ДЕЙСТВИЯ

Когти. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт.

Попадание: 4 (1к4 + 2) рубящего урона.

Пепельное дыхание (перезарядка 6). *Спасбросок*

Ловкости: Сл. 11, каждое существо в 15-футовом конусе.

Провал: одно видимое существо в пределах 15 фт.

Провал: цель ослеплена до конца своего след. хода.

ПАРОВОЙ МЕФИТ [STEAM МЕРНИТ]

Маленький элементаль, нейтральный злой

Класс доспеха 10 **Хиты** 17 (5к6)

Скорость 30 фт., летая 30 фт. **Инициатива** +0

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	5	-3	-3	Лов	11	+0	+0	Тел	10	+0	+0
Инт	11	+0	+0	Мдр	10	+0	+0	Хар	12	+1	+1

Навыки Скрытность +2

Иммунитет огненный, ядовитый; истощённый, отравленный

Чувства Тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки первичный (игнан, акван)

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Размытая форма. Броски атаки против мефита совершаются с помехой, если только у мефита нет состояния недееспособный.

Предсмертный взрыв. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 10, каждое существо в эманации с радиусом 5 фт., исходящей от мефита. *Провал:* 5 (2к4) урона огнём. *Успех:* половина урона.

ДЕЙСТВИЯ

Когти. *Рукопашная атака:* +2, досягаемость 5 фт.

Попадание: 2 (1к4) рубящего урона + 2 (1к4) урона огнём.

Паровое дыхание (перезарядка 6). *Спасбросок*

Телосложения: Сл. 10, каждое существо в 15-футовом конусе. *Провал:* 5 (2к4) урона огнём и скорость цели уменьшается на 10 фт. до конца следующего хода мефита. *Успех:* половина урона. *Успех или провал:* нахождение под водой не даёт сопротивление к этому урону огнём.



Картинки мефитов взяты из открытых источников



ГОБЛИН ПРИСЛУЖНИК [GOBLIN MINION]

Маленькая фея (гоблиноид), хаотичная нейтральная

Класс доспеха 12

Хиты 7 (2кб)

Скорость 30 фт.

Инициатива +2

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	8	-1	-1	Лов	15	+2	+2	Тел	10	+0	+0
Инт	10	+0	+0	Мдр	8	-1	-1	Хар	8	-1	-1

Навыки Скрытность +6

Снаряжение 3 кинжала (именно у этих гоблинов – 1 тесак)

Чувства Тёмное зрение 60 фт., ПВ 9

Языки общий, гоблинский

ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака: +4, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт. Попадание: 4 (1к4 + 2) колющего урона.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Ловкий побег. Гоблин совершает действие отход или засада.

ГОБЛИН ВОИН [GOBLIN WARRIOR]

Маленькая фея (гоблиноид), хаотичная нейтральная

Класс доспеха 15

Хиты 10 (3кб)

Скорость 30 фт.

Инициатива +2

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	8	-1	-1	Лов	15	+2	+2	Тел	10	+0	+0
Инт	10	+0	+0	Мдр	8	-1	-1	Хар	8	-1	-1

Навыки Скрытность +6

Снаряжение кожаный доспех, скимитар, щит, короткий лук

Чувства Тёмное зрение 60 фт., ПВ 9

Языки общий, гоблинский

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Скимитар. Рукопашная атака: +4, досягаемость 5 фт. Попадание: 5 (1к6 + 2) рубящего урона + 2 (1к4) рубящего урона, если атака совершена с преимуществом.

Короткий лук. Дальнобойная атака: +4, дистанция 80/320 фт. Попадание: 5 (1к6 + 2) колющего урона + 2 (1к4) колющего урона, если атака совершена с преимуществом.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Ловкий побег. Гоблин совершает действие отход или засада.

ГИГАНТСКИЙ ПАУК-ВОЛК [GIANT WOLF SPIDER]

Средний зверь, без мировоззрения

Класс доспеха 13

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 40 фт., лазая 40 фт.

Инициатива +3

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	12	+1	+1	Лов	16	+3	+3	Тел	13	+1	+1
Инт	3	-4	-4	Мдр	12	+1	+1	Хар	4	-3	-3

Навыки Восприятие +3, Скрытность +7

Чувства Тёмное зрение 60 фт., Слепое зрение 10 фт., ПВ 13

Языки -

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Паучье лазание. Паук-волк может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака: +5, досягаемость 5 фт. Попадание: 5 (1к4 + 3) колющего урона + 5 (2к4) урона ядом.

РОЙ КРЫС [SWARM OF RATS]

Средний рой крошечных зверей, без мировоззрения

Класс доспеха 10

Хиты 14 (4к8 - 4)

Скорость 30 фт., лазая 20 фт.

Инициатива +0

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	9	-1	-1	Лов	11	+0	+0	Тел	9	-1	-1
Инт	2	-4	-4	Мдр	10	+0	+0	Хар	3	-4	-4

Сопротивление дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет очарованный, испуганный, схваченный, парализованный, окаменевший, лежащий ничком, опутанный, ошеломлённый

Чувства Слепое зрение 30 фт., ПВ 10

Языки -

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Рой. Рой может занимать пространство другого существа и наоборот. Рой может перемещаться через любое отверстие, достаточно большое для крошечной крысы. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

ДЕЙСТВИЯ

Укусы. Рукопашная атака: +2, досягаемость 5 фт. Попадание: 5 (2к4) колющего урона или 2 (1к4) колющего урона, если рой окровавлен.

ХАРАМАХ. ГОБЛИН БОСС [GOBLIN BOSS]

Маленькая фея (гоблиноид), хаотичная нейтральная

Класс доспеха 17

Хиты 21 (6кб)

Скорость 30 фт.

Инициатива +2

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	10	+0	+0	Лов	15	+2	+2	Тел	10	+0	+0
Инт	10	+0	+0	Мдр	8	-1	-1	Хар	10	+0	+0

Навыки Скрытность +6

Снаряжение кольчужная рубаха, скимитар, щит, короткий лук

Чувства Тёмное зрение 60 фт., ПВ 9

Языки общий, гоблинский

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Гоблин совершает 2 атаки Скимитаром или Коротким луком в любой комбинации.

Скимитар. Рукопашная атака: +4, досягаемость 5 фт. Попадание: 5 (1к6 + 2) рубящего урона + 2 (1к4) рубящего урона, если атака совершена с преимуществом.

Короткий лук. Дальнобойная атака: +4, дистанция 80/320 фт. Попадание: 5 (1к6 + 2) колющего урона + 2 (1к4) колющего урона, если атака совершена с преимуществом.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Ловкий побег. Гоблин совершает действие отход или засада.

РЕАКЦИЯ

Перенаправление атаки. Триггер: видимое существо совершает атаку по этому гоблину. Ответ: гоблин выбирает союзника с размерами маленький или средний в пределах 5 фт. Гоблин и союзник меняются местами, и союзник становится целью атаки.

**ГОБЛИН-НАЕЗДНИК [ИЗМ. GOBLIN-WARRIOR]***Маленькая фея (гоблиноид), хаотичная нейтральная*

Класс доспеха 13			Хиты 10 (3кб)		
Скорость 30 фт.			Инициатива +2		
	Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 8	-1	-1	Лов 15	+2	+2
Инт 10	+0	+0	Тел 10	+0	+0
			Мдр 8	-1	-1
			Хар 8	-1	-1

Навыки Скрытность +6**Снаряжение** кожаный доспех, скимитар, короткий лук**Чувства** Тёмное зрение 60 фт., ПВ 9**Языки** общий, гоблинский**ПО** 1/4 (Опыт 50; БМ +2)**ОСОБЕННОСТИ**

Ловкий наездник: Гоблин управляет своим верховым животным бонусным действием. Если перед атакой в ближнем бою его пёс двигается по прямой хотя бы 20 футов до цели, то гоблин атакует с преимуществом, а пёс сразу может произвести атаку в ближнем бою укусом. Также покидая контролируемую область на своём псе, налётчик не провоцирует атаку по возможности.

ДЕЙСТВИЯ**Скимитар.** *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт.*Попадание:* 5 (1кб + 2) рубящего урона + 2 (1к4) рубящего урона, если атака совершена с преимуществом.**Короткий лук.** *Дальнобойная атака:* +4, дистанция 80/320*Попадание:* 5 (1кб + 2) колющего урона + 2 (1к4) колющего урона, если атака совершена с преимуществом.**БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ****Ловкий побег.** Гоблин совершает действие отход или засада.**ГОБЛИНСКИЙ ПЁС [ИЗМЕНЕННЫЙ WOLF]***Средняя фея, без мировоззрения*

Класс доспеха 12			Хиты 11 (2к8 + 2)		
Скорость 40 фт.			Инициатива +2		
	Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 14	+2	+2	Лов 15	+2	+2
Инт 3	-4	-4	Тел 12	+1	+1
			Мдр 12	+1	+1
			Хар 6	-2	-2

Навыки Восприятие +5, Скрытность +4**Чувства** Тёмное зрение 60 фт., ПВ 15**Языки** – (понимает гоблинский, но не говорит)**ПО** 1/4 (Опыт 50; БМ +2)**ДЕЙСТВИЯ****Укус.** *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт.*Попадание:* 5 (1кб + 2) колющего урона. Если цель Среднего размера или меньше, она получает состояние Опрокинутый.**РОЙ НАСЕКОМЫХ (ШЕРШНИ) [SWARM OF INSECTS]***Средний рой крошечных зверей, без мировоззрения*

Класс доспеха 11			Хиты 19 (3к8 + 6)		
Скорость летая 20 фт.			Инициатива +1		
	Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 3	-4	-4	Лов 13	+1	+1
Инт 1	-5	-5	Тел 14	+2	+2
			Мдр 7	-2	-2
			Хар 1	-5	-5

Сопротивление дробящий, колющий, рубящий**Иммунитет** очарованный, испуганный, схваченный, парализованный, окаменевший, лежащий ничком, опутанный, ошеломлённый**Чувства** Слепое зрение 30 фт., ПВ 8**Языки** -**ПО** 1/2 (Опыт 100; БМ +2)**ОСОБЕННОСТИ**

Рой. Рой может занимать пространство другого существа и наоборот. Рой может перемещаться через любое отверстие, достаточно большое для крошечной крысы. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

ДЕЙСТВИЯ**Укусы.** *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт.*Попадание:* 6 (2к4 + 1) урона ядом или 3 (1к4 + 1) урона ядом, если рой окровавлен.**ГОЛОДНЫЙ МИМИК [ИЗМЕНЕННЫЙ MIMIC]***Среднее чудовище, нейтральное*

Класс доспеха 11			Хиты 40 (9к8)		
Скорость 30 фт.			Инициатива +2		
	Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 15	+2	+2	Лов 12	+0	+0
Инт 5	-3	-3	Тел 11	+0	+0
			Мдр 13	+1	+1
			Хар 8	-1	-1

Навыки Скрытность +4**Иммунитет** кислотный; лежащий ничком**Чувства** Тёмное зрение 60 фт., ПВ 11**Языки** -**ПО** 1 (Опыт 200; БМ +2)**ОСОБЕННОСТИ****Истощенный** мимик получает штраф -2 на все проверки.

Липкий (только в форме объекта). Мимик прилипает ко всему, что его касается. Существо с размером огромный или менее, прилипшее к мимику, получает состояние схваченный (Сл освобождения 13). Проверки характеристик для освобождения от этого состояния схваченный совершаются с помехой.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака:* +5 (с преимуществом, если цель схвачена мимиком), досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона или 12 (2к8 + 3) колющего урона, если цель схвачена мимиком, + 4 (1к8) урона кислотой.

Ложноножка. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт.*Попадание:* 7 (1к8 + 3) дробящего урона +4 (1к8) урона кислотой. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она схвачена (Сл. освобождения 13). Проверки характеристик для освобождения от этого состояния схваченный совершаются с помехой.**БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ**

Превращение. Мимик превращается в форму среднего или маленького объекта, сохраняя при этом свой статблок, или возвращается в свою оригинальную форму. Любое снаряжение, которое он носит или несёт, не превращается.

**МОШЕННИК КУЦА [ОСЛАБЛЕННЫЙ SPY]***Малый гуманоид, хаотичный-нейтральный*

Класс доспеха 12			Хиты 18 (4к8)		
Скорость 30 фт., лазание 30 фт.			Инициатива +4		
	Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 10	+0	+0	Лов 15	+2	+2
Инт 12	+1	+1	Тел 10	+0	+0
			Мдр 14	+2	+2
			Хар 16	+3	+3

Навыки Обман +5, Проницательность +4, Анализ +5,

Восприятие +6, Ловкость рук +4, Скрытность +6

Снаряжение Короткий меч, Одноручный арбалет**Чувства** Тёмное зрение 60 фт. (гном), ПВ 16**Языки** общий и 1 другой язык**ПО** 1 (Опыт 200; БМ +2)**Действия****Короткий меч. Рукопашная атака:** +4, досягаемость 5 фт.*Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона, плюс 3 (1к6) урона, если атака выполнена с Преимуществом.**Ручной арбалет. Дальнобойная атака:** +4, дистанция 30/120 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона, плюс 3 (1к6) урона, если атака выполнена с Преимуществом.**БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ****Хитрое действие.** Шпион совершает действие рывок, отход или засада.**РЕЙНДЖЕР БАРС, РАЗВЕДЧИК [SCOUT]***Средний гуманоид, хаотичный-нейтральный*

Класс доспеха 13			Хиты 16 (3к8 + 3)		
Скорость 30 фт.			Инициатива +2		
	Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 11	+0	+0	Лов 14	+2	+2
Инт 11	+0	+0	Тел 12	+1	+1
			Мдр 13	+1	+1
			Хар 11	+0	+0

Навыки Природа +4, Восприятие +5, Скрытность +6, Выживание +5**Снаряжение** длинный лук, короткий меч, кожаный доспех**Чувства** ПВ 15 **Языки** Всеобщий и 1 другой язык**ПО** 1/2 (Опыт 100; БМ +2)**Действия****Мультиатака.** Разведчик совершает 2 атаки *Коротким мечом* или *Длинным луком* в любой комбинации.**Короткий меч. Рукопашная атака:** +4, досягаемость 5 фт.*Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.**Длинный лук. Дальнобойная атака:** +4, дистанция 150/600 фт. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона.**ХАГАРД ЖЕСТОКИЙ, БУГАЙ [TOUGH]***Средний гуманоид, нейтральный*

Класс доспеха 12			Хиты 32 (5к8 + 10)		
Скорость 30 фт.			Инициатива +1		
	Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 15	+2	+2	Лов 12	+1	+1
Инт 10	+0	+0	Тел 14	+2	+2
			Мдр 10	+0	+0
			Хар 11	+0	+0

Снаряжение тяжёлый арбалет, булава, кожаный доспех**Чувства** ПВ 10 **Языки** Всеобщий**ПО** 1/2 (Опыт 100; БМ +2)**ОСОБЕННОСТИ****Тактика стаи.** У бугая есть преимущество при броске атаки против существа, если хотя бы один из союзников бугая в пределах 5 фт от существа и союзник не недееспособный.**Действия****Булава.** Рукопашная атака: +4, досягаемость 5 фт.*Попадание:* 5 (1к6 + 2) дробящего урона.**Тяжёлый арбалет.** Дальнобойная атака: +3, дистанция 100/400 фт. *Попадание:* 6 (1к10 + 1) колющего урона.**МАГ УЧЕНИК ЛИСАРГОН****[ОСЛАБЛЕННЫЙ MAGE APPRENTICE]***Малый гуманоид (полурослик), нейтральный злой*

Класс доспеха 15			Хиты 22 (4к8 + 4)		
Скорость 30 фт.			Инициатива +2		
	Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 8	-1	-1	Лов 14	+2	+2
Инт 16	+3	+5	Тел 12	+1	+1
			Мдр 13	+1	+3
			Хар 10	+0	+0

Навыки Аркана +5, Восприятие +3**Снаряжение** мешочек с компонентами**Чувства** ПВ 13**Языки** Всеобщий и 1 другой язык**ПО** 1/2 (Опыт 100; БМ +2)**Действия****Аркианный взрыв.** *Рукопашная или дальнобойная атака:* +5, досягаемость 5 фт. или дистанция 120 фт. *Попадание:* 8 (1к10 + 3) урона силовым полем.**Использование заклинаний.** Маг накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Интеллект, как заклинательную характеристику (Сл. 13, +5 к попаданию):**По желанию:** Волшебная рука, Фокусы**1/день каждое:** Ледяной кинжал, Доспехи мага (включено в КД)**УРГАНД, СВЯЩЕННИК ПОСЛУШНИК****[УСИЛЕННЫЙ ACOLYTE PRIEST]***Средний гуманоид, нейтральный*

Класс доспеха 15			Хиты 26 (4к8 + 4)		
Скорость 30 фт.			Инициатива +1		
	Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 14	+2	+2	Лов 10	+0	+0
Инт 10	+0	+0	Тел 12	+1	+1
			Мдр 14	+2	+2
			Хар 11	+0	+0

Навыки Медицина +4, Религия +2**Снаряжение** кольчужная рубаша, священный символ, булава**Чувства** Тёмное зрение 120 фт., ПВ 12**Языки** Всеобщий**ПО** 1/2 (Опыт 100; БМ +2)**Действия****Булава.** *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт.*Попадание:* 5 (1к6 + 2) дробящего урона + 3 (1к6) урона излучением.**Сияющее пламя.** *Дальнобойная атака:* +4, дистанция 60 фт. *Попадание:* 10 (3к6) урона излучением.**Использование заклинаний.** Священник накладывает одно из следующих заклинаний, используя Мудрость, как заклинательную характеристику:**По желанию:** Свет, Чудотворство**БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ****Божественная помощь (1/день).** Священник накладывает заклинание *Благословение*, *Лечащее слово* или *Убежище*, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний*.Используйте **Урганда** только если в группе персонажей игроков более 4 персонажей (считая **Эльдах**).



ПРИЛОЖЕНИЕ Б: ПЕРСОНАЖИ МАСТЕРА

Харви Хоупс: Мэр деревни **Винден**, торговец. Управляет делами деревни, организует торговлю и поддерживает порядок.

Внешность: мужчина средних лет с округлым лицом, седеющими волосами и аккуратной бородкой. Носит золотую цепочку с печаткой.

Характер: прагматик с нейтрально-добрым мировоззрением. Заботится о деревне, но свою выгоду не упустит.

Речь и манеры: говорит плавно, с хрипотцой, любит торговые поговорки: "Доброе слово и монетка открывают любую дверь", "Не все то золото, что блестит, но блестящее продать проще".

Секрет: Харви иногда "забывает" вернуть долги, которые ему одалживают жители деревни, надеясь, что те постепенно о них забудут.

Статблок: [Дворянин \[Noble\]](#), но без кирасы



Таугрин Борода: Помощник мэра, отвечает за учет запасов и поддержание порядка в деревне.

Внешность: Коренастый дварф с густой рыжей бородой, заплетенной в косы. На правой щеке – почти незаметный из-за бороды шрам от старой травмы. Носит кожаную куртку с карманами.

Характер: Практичный и трудолюбивый, с нейтральным мировоззрением. Не любит болтовню, предпочитает дело.

Речь и манеры: говорит коротко и по делу, часто ворчит: "Каменная кладка не терпит спешки, а люди – глупости". Любит повторять: "Лучше сделать один раз, но на века".

Секрет: Таугрин тайно пишет эпическую поэму о подвигах своего рода, но стесняется ее кому-то показывать.

Статблок: [Бурай \[Tough\]](#)



Большой Хайм: Кузнец и мастер на все руки.

Внешность: Огромный мужчина с мощными руками и густой черной бородой. Лицо часто испачкано сажей, а на руках – следы ожогов. Носит кожаный фартук и тяжелые сапоги.

Характер: Добродушный, но немного угрюмый, с нейтрально-добрым мировоззрением. Мечтает о лучшей жизни для своей дочери.

Речь и манеры: говорит громко и грубовато, часто ворчит, но в его тоне всегда чувствуется тепло. Любит рассказывать истории о своей работе, но быстро переходит к делу, если видит, что собеседник не интересуется.

Статблок: [Обыватель \[Commoner\]](#) (кузнец)





Брат Хамвел: Деревенский священник, духовный наставник жителей **Виндена**.

Внешность: Мужчина лет пятидесяти, с седыми волосами и бородой. Его лицо изрезано морщинами, но глаза светятся теплом и мудростью. Носит простую рясу и всегда держит при себе деревянный посох.

Характер: Добродушный и терпеливый, с добрым мировоззрением. Верит в силу молитвы и милосердия, но не боится взять в руки посох, если того требует ситуация.

Речь и манеры: говорит мягко, но убедительно. Любит давать советы, но не навязывает их.

Статблок: [Послушник священника \[Priest Acolyte\]](#)



Лука Косой и его семья

Роль: Хозяин таверны **Кривой кот** в деревне **Винден**.

Внешность: Худощавый мужчина средних лет с косым правым глазом. Носит поношенный жилет и всегда держит за ухом карандаш для подсчетов.

Характер: Веселый и хитроватый, с нейтральным мировоззрением. Любит посмеяться, но всегда держит ухо востро.

Речь и манеры: говорит быстро, с легкой насмешливой ухмылкой. Часто шутит, но шутки с подковыркой: "Эй, друг, если у тебя монет мало, у меня вода есть – дешево!"

Секрет: иногда разбавляет эль водой, но только тем, кто сам ведет себя нечестно.

Статблок: [Обыватель \[Commoner\]](#)

Малика, его жена – суровая, но справедливая женщина, управляет кухней. Говорит резко и прямо, не терпит беспорядка. Тайно подкармливает бездомных собак.

Харпа, старшая дочь – спокойная и рассудительная, замужем за лесником. Помогает в таверне, мечтает уехать из деревни, но боится расстроить родителей.

Элина, младшая дочь – озорная и дерзкая девчонка, любит розыгрыши. Тайно учится играть на лютне и мечтает стать бардом.

Статблоки жены и дочерей: [Обыватель \[Commoner\]](#)





БРАТЯ ВИЛЬЯРД

Все пятеро – крепкие фермеры, варят пиво, которое славится в округе, и любят подраться (но без серьезных последствий).

Гаррет – старший, самый серьезный из братьев, отвечает за продажу пива. Член ополчения.

Томми – старший, близнец **Бена**, задира и шутник, любит затевать драки. Член ополчения.

Бен – старший, близнец **Томми** (младше его всего на минуту), тихий, но крепкий парень, предпочитает решать споры кулаками. Член ополчения.

Джек – младший, но уже сильный, мечтает попасть в ополчение. Любит хвастаться своими успехами в драках.

Эдди – младший, самый молодой, еще подросток, но уже пытается не отставать от братьев. Часто получает подзатыльники за излишнюю горячность.

На картинке ниже слева-направо: **Бен** (близнец, второй сын), **Томми** (близнец, третий сын), **Эдди** (пятый сын), **Гаррет** (первый, старший сын), **Джек** (четвертый сын)

ВИЛЬЯРДЫ СТАРШИЕ [ИЗМЕНЕННЫЕ GUARDS]

Средний гуманоид, нейтральный

Класс доспеха 11

Хиты 9 (2к8)

Скорость 30 фт.

Инициатива +1

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	14	+2	+2	Лов	12	+1	+1	Тел	11	+0	+0
Инт	10	+0	+0	Мдр	11	+0	+0	Хар	10	+0	+0

Чувства ПВ 10

Языки Всеобщий

ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Действия

Кулак. Рукопашная атака: +4, досягаемость 5 фт.

Попадание: 3 (1 + 2) дробящего урона.

ВИЛЬЯРДЫ МЛАДШИЕ (ИЗМЕНЕННЫЕ BANDIT)

Средний гуманоид, нейтральный

Класс доспеха 11

Хиты 9 (2к8)

Скорость 30 фт.

Инициатива +1

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	12	+1	+1	Лов	13	+1	+1	Тел	10	+0	+0
Инт	8	-1	-1	Мдр	10	+0	+0	Хар	10	+0	+0

Навыки Восприятие +3

Чувства ПВ 13

Языки Всеобщий

ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Действия

Кулак. Рукопашная атака: +3, досягаемость 5 фт.

Попадание: 2 (1 + 1) дробящего урона.



**ДЕВЯТЬ РЕЗЕРВНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ**

Вы можете использовать этих персонажей в ходе приключения, например, когда кто-то из персонажей игроков собирает слухи или общается со случайным деревенским жителем.

Конечно, игрок может пообщаться с одним персонажем более одного раза, и вы можете вплести этого же персонажа в следующие события.

Гаррик Молотило – зажиточный фермер, гордящийся своими рекордными тыквами.

Внешность: крупный, краснолицый мужчина с соломенной бородкой и вечно запачканным фартуком.

Характер: добродушный, хвастливый (нейтрально-добрый).

Речь и манеры: говорит громко, хлопает всех по спине, постоянно сравнивает всё со своими тыквами.

Марта Прядильщица – пожилая ткачиха, знающая все деревенские сплетни.

Внешность: сухонькая старушка в выцветшем платке, с руками, покрытыми шрамами от веретена.

Характер: наблюдательная, язвительная (законно-нейтральная).

Речь и манеры: говорит приглушённо, но так, чтобы все слышали, любит загадочные намёки.

Секрет: она – бывшая воровка гильдии, скрывающаяся под личиной добропорядочной жительницы.

Бенн Кривоус – пастух, пригнавший овец на ярмарку.

Внешность: худой паренёк с кривой улыбкой, в потрёпанной жилетке и с резным посохом.

Характер: простодушный, мечтательный (нейтрально-добрый).

Речь и манеры: мямлит, часто отвлекается, разговаривает с овцами как с людьми.

Секрет: его овцы понимают его буквально – он сам того не зная умеет с ними говорить.

Олливер-Беспалый – одорукий рыбак, хвастающийся уловом.

Внешность: загорелый, с обрубок вместо левой руки, в пропитанной рыбой одежде.

Характер: упрямый, слегка озлобленный (нейтрально-злой).

Речь и манеры: ворчит, но любит рассказывать небылицы о "рыбе-великане".

Секрет: руку он потерял не на рыбалке – он потерял руку при убийстве человека, и скрывает это.

Сигрид Тихоня – вдова, пришедшая помянуть мужа.

Внешность: бледная, с кругами под глазами, в чёрном платье с выцветшими узорами.

Характер: замкнутая, печальная (нейтрально-добрый).

Речь и манеры: почти не говорит, отвечает кивками, избегает шумных компаний.

Секрет: её муж не умер – он сбежал, и она ищет его.

Мэйбл Сладкопёрая – странствующая сказительница, поющая баллады.

Внешность: ярко одетая женщина с длинными серебряными косами и арфой за спиной.

Характер: обаятельная, немного наигранная (хаотично-добрый).

Речь и манеры: говорит напевно, любит драматические паузы, льстит слушателям.

Секрет: её баллады – полная ерунда, но она свято уверена, что они великолепны.

Броук Кривоног – отставной солдат, теперь сторож на мельнице.

Внешность: коренастый, с перебитым носом и тростью, хромотает на левую ногу.

Характер: суровый, но справедливый (законно-добрый).

Речь и манеры: говорит коротко и жёстко, но уважает тех, кто не боится труда.

Эллен Ржавая Изгородь – упрямая старуха, выращивающая "лечебные" травы.

Внешность: сгорбленная, с седыми космами, пахнет мятой и чем-то кислым.

Характер: ворчливая, недоверчивая, но добрая внутри (законно-нейтральная).

Речь и манеры: бурчит под нос, отвечает не сразу, но если разговорить – выдаст кучу странных советов.

Секрет: её свежие травы действительно лечат, восстанавливая одну кость хитов за ночь

Дирк "Долговязый" – самый высокий парень в деревне, помогает на ферме.

Внешность: худой, как жердь, с вечно загорелым затылком, везде задевает головой косяки.

Характер: застенчивый, немного неуклюжий, но добродушный (нейтрально-добрый).

Речь и манеры: говорит тихо, смеётся невпопад, часто спотыкается о собственные ноги.

Секрет: его подкинули в деревню младенцем, и он не знает своих родителей.



ПРИЛОЖЕНИЕ В: ЭЛЬДАХ

Эльдах - охотница, следопыт и проводник. Она знает окрестности и почти всех фермеров поблизости.

Внешность: стройная женщина с загорелой кожей за 30 лет, с короткими темными волосами, собранными в практичный хвост. Ее глаза – холодного серого цвета, всегда настороженно осматривают окружение. Носит кожаную броню и всегда держит при себе длинный лук и колчан со стрелами.

Характер: осторожная, но не трусливая, с нейтральным мировоззрением. Предпочитает избегать ненужных рисков.

Речь и манеры: говорит тихо, но четко, часто использует короткие, емкие фразы: «Тише. Слышите? Что-то не так», «Стой! Они идут», «Нет. Ждите». Ее движения плавные и бесшумные, как у дикого зверя.

Секрет: **Эльдах** когда-то потеряла близких из-за своей неосторожности и с тех пор клялась никогда не рисковать без крайней необходимости.

ОХОТНИЦА ЭЛЬДАХ [SCOUT]

Средний гуманоид, хаотичный-нейтральный

Класс доспеха 13

Хиты 16 (3к8 + 3)

Скорость 30 фт.

Инициатива +2

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	11	+0	+0	Лов	14	+2	+2	Тел	12	+1	+1
Инт	11	+0	+0	Мдр	13	+1	+1	Хар	11	+0	+0

Навыки Природа +4, Восприятие +5, Скрытность +6, Выживание +5

Снаряжение длинный лук, короткий меч, кожаный доспех

Чувства ПВ 15

Языки Всеобщий и язык полуросликов

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Разведчик совершает 2 атаки *Длинным луком*.

Длинный лук. *Дальнобойная атака:* +4, дистанция 150/600 фт. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона.





ПРИЛОЖЕНИЕ Г: ГРУМ-ГРУМ

Грум-Грум, Эттин [ИЗМЕНЕННЫЙ ЭТТИН]

Большой великан, хаотичный нейтральный

Класс доспеха 12 Хиты 85 (10к10 + 30)
Скорость 40 фт. Инициатива -1

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	21	+5	+5	Лов	8	-1	-1	Тел	17	+3	+3
Инт	6	-2	-2	Мдр	10	+0	+0	Хар	8	-1	-1

Навыки Восприятие +3

Снаряжение боевой топор, моргенштерн

Иммунитет ослеплённый, очарованный, оглохший, испуганный, ошеломлённый, бессознательный

Чувства Тёмное зрение 60 фт., ПВ 14

Языки Всеобщий (плохо), Великаний

ПО 4 (Опыт 1 100; БМ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Эттин совершает атаку Боевым топором и атаку Моргенштерном.

Бовой топор. Рукопашная атака: +7, досягаемость 5 фт. Попадание: 14 (2к8 + 5) рубящего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она ложится ничком.

Моргенштерн. Рукопашная атака: +7, досягаемость 5 фт. Попадание: 14 (2к8 + 5) колющего урона и у цели помеха на следующий бросок атаки, который она совершит до конца своего следующего хода.

Грум-Грум (общее имя), **Грумяк** (левая голова), **Грумбьяк** (правая голова) - эттин, который пришел в шахту, чтобы найти меч своей бабушки.

Характер Грумяка (левая голова): спокойный и рассудительный (по меркам эттинов). Любит поесть и поспать, старается держать ситуацию под контролем. Нейтрально-злой.

Характер Грумбьяк (правая голова): любопытный и немного наивный. Часто задает вопросы, которые Грумяк считает глупыми, при этом не агрессивен. Нейтральный.

Речь и манеры Грумяка: говорит медленно, с паузами, часто зевает. Любит повторять: "Грумяк думает... Грумяк не уверен..."

Речь и манеры Грумбьяк: говорит быстро и с любопытством, часто задает вопросы. Любит повторять: "Грумбьяк хочет знать! Грумбьяк не понимает!"

Вместе они часто спорят, но в итоге приходят к компромиссу. Например:

Грумяк: "Грумяк думает, надо их отпустить..."

Грумбьяк: "Грумбьяк хочет знать, зачем они пришли!"

Грумяк: "Грумяк думает, можно спросить..."

Грумбьяк: "Грумбьяк согласен. Но если скажут глупость – Грумбьяк будет смеяться!"



Эттин **Грум-Грум**. Картинка из открытых источников



ПРИЛОЖЕНИЕ Д: ФЕРМА ВИЛЬЯРДОВ



Ф1 – точка входа партии на карту

Ф2 – *Тэд Вильярд* с сыновьями

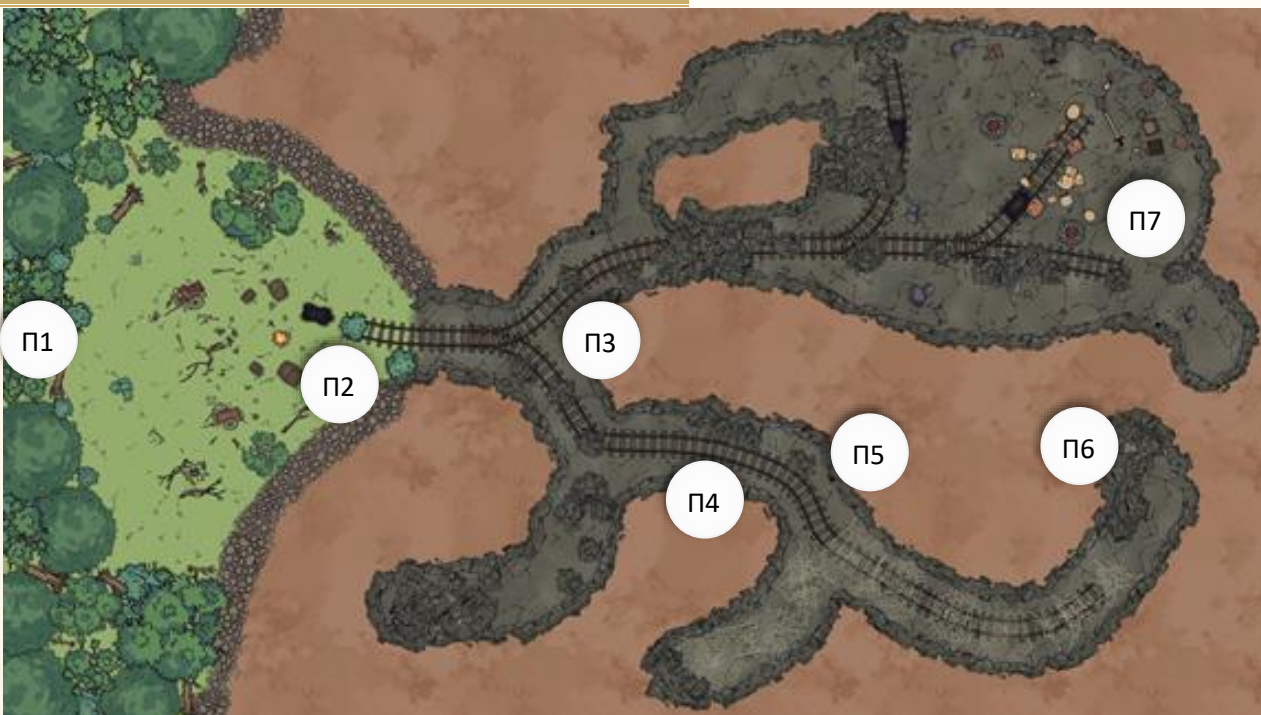
Ф3 – дом *Тэда*. Внутри жена с дочерью, а по крыше крадутся паук-волки

Ф4 – основная группа гоблинов-воителей

Ф5 – горящая постройка

Ф6 – подкрадывающиеся гоблины

ПРИЛОЖЕНИЕ Е: ПЕЩЕРА ГОБЛИНОВ



П1 – точка входа партии на карту

П2 – веселящиеся гоблины у пещеры. Сюда же позже подойдет эттин *Грум-Грум*

П3 – развилка

П4 – ловушка с падающим бревном

П5 – капканы

П6 – малый зал с мимиком

П7 – главный зал, где находится босс гоблинов