
ЗАЩИТНИКИ СВЯТОЙ РУСИ

КАМПАНИЯ ДЛЯ НАСТОЛЬНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ «БОГАТЫРЬ»

М. АРИСТОВ

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснения.....	3
Правда и Кривда	4
Награждение	4
Использование	4
Былина первая: Дорога в Киев-град.....	5
Богатырская сходка.....	5
Осада Чернигова.....	5
Битва с татарами.....	6
Благодарность черниговцев.....	7
Болота зыбучие	8
Марфа-болотница.....	8
Окольная дорога	9
Разбойничья засада	10
Река Смородина.....	11
Привал	11
Переправа.....	11
Крест Леванидов.....	12
Посвист соловьев	13
Соловей-разбойник	14
Дочери Соловья.....	14
Стольный Киев	15
Князь Владимир	15
Последняя песнь Соловья	16
Пир у Владимира.....	16

ПОЯСНЕНИЯ

Кампания «Защитники Святой Руси» для настольной ролевой игры «Богатырь» задумывалась как масштабный эпос, воспроизводящий наиболее знаменитые былинные и сказочные сюжеты – «Соловей-разбойник», «Три поездки богатырские», «Змей-горыныч», «Кощей Бессмертный», и т.д. По многим причинам до конца проработана была только первая из задуманных былин-модулей, «Дорога в Киев-град», знакомящая новых игроков с основными механиками игры и её миром – былинной Русью.

Всего планировались шесть хронологически следующих друг за другом былин:

1. «Дорога в Киев-град» (первая встреча богатырей, снятие осады Чернигова, битва с Соловьём-разбойником, прибытие в Киев)
2. «Поездка за данью» (поход за данью в землю половецкую, битва с Идолищем по возвращении в Киев)
3. «Сватовство князя Владимира» (сватовство Владимира к литовской принцессе Апраксии, три поездки богатырские)
4. «Хождение за три моря» (поход в Ирий за Жар-птицей, встреча со Святогором, битва со Змеем-горнычем)
5. «Смерть Кощея» (похищение Забавы Путятишны, Баба Яга, Морской Царь, остров Буян, смерть Кощея Бессмертного, битва с Тугарином Змеевичем)
6. «Нашествие Калин-царя» (ссора богатырей с князем Владимиром, Застава Богатырская, нашествие Калин-царя на Русь)

Седьмая былина, «Живая вода» (поход на остров Буян за Алатырём-камнем и/или Живой водой), задумывалась короче остальных и могла вставлялась Сказителем между любыми другими на случай, если кто-то из богатырей погибал.

Дополнительные материалы по упомянутым выше и другим былинным сюжетам, а также карту былинной Руси см. по ссылке <http://byliny.narod.ru/>.

ПРАВДА И КРИВДА

«Правда» – особое правило эпоса-кампании «Защитники Святой Руси», призванное поддерживать игроков в отыгрыше персонажей в соответствии с духом русских былин.

«Жить по правде» – значит, посвятить жизнь защите и прославлению родной земли и христианской веры, стоять до последнего за простой народ перед чудовищами, иноземными захватчиками и корыстными властями, не поддаваться соблазнам денег и тщеславия, быть ласковым к слабым, почтительным к старшим, верным к товарищам и всегда держать своё слово.

Только тех, кто по живёт правде, любит Русская Земля.

НАГРАЖДЕНИЕ

По ходу кампании Сказитель может присуждать игрокам т.н. «очки Правды»:

1. в конце каждой былины всем богатырям, выполнившим определённые условия, и
2. индивидуально по ходу игры за отыгрыш, воплощающий дух былинного эпоса.

Очки Правды богатыря отмечаются на его листе персонажа. Условия присуждения очков Правды приведены в конце каждой былины – их получают все игроки, чьи персонажи эти условия выполнили. Сверх того, Сказитель в праве по своему усмотрению присудить столько же очков Правды за всю былинку, сколько условий перечислено в её конце. Эти очки достаются отдельным персонажам за особый героизм.

Сказителю следует объяснить игрокам правила очков Правды и общие положения, как «жить по правде», перед началом первой былины, однако раскрывать им конкретные условия присуждения до её завершения нельзя. Только в самом конце Сказитель может (и должен) объяснить игрокам, что они сделали или не сделали для получения очков.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

В любой момент игры игрок может потратить одно из своих очков Правды, чтобы:

- Перекинуть заново любую проверку умения и принять тот результат, который его больше устраивает. Перекидываться должны все кости разом, при этом одну и ту же проверку нельзя перекидывать дважды, даже если очки Правды ещё остаются.
- Немедленно восстановить очки жизни погибающего богатыря до 20, как только он упадёт на землю. Эту способность можно использовать только один раз за бой.

При этом потраченные очки Правды с листа персонажа не стираются, а перечёркиваются, так как их суммарное количество имеет дополнительный эффект на определённых этапах кампании.

БЫЛИНА ПЕРВАЯ: ДОРОГА В КИЕВ-ГРАД

БОГАТЫРСКАЯ СХОДКА

В чистом поле севернее Чернигова съезжаются со всех концов Руси могучие богатыри. Их общая цель – поездка в стольный Киев-град, чтобы послужить верой-правдой земле и народу русскому и князю Владимиру Красно Солнышко.

Каждый богатырь путешествует верхом – у кого нет собственного богатырского коня, едет на обычном боевом коне (см. ниже). Количество дорог, сходящихся на месте встречи, определяется количеством игроков: каждый богатырь прибывает по своей дороге и ещё одна ведёт на юг, в Чернигов и далее – в Киев.

Конь боевой (15 ОЖ):

Сила

○○○○○○○○●●●●

Лазанье	○○○	Прыжки	○●●	Плаванье	○○●	Рукопашная	○○●
---------	-----	--------	-----	----------	-----	------------	-----

Учёность

○○○○○○○○○○○○

Вежество	○○○	Толмачество	○○○	Красноречие	○○○	Ремесло:	○○○
----------	-----	-------------	-----	-------------	-----	----------	-----

Ловкость

○○○○○○○○○○●●

Ловкость рук	○○○	Скрытность	○○○	Вёрткость	○●●	Меткость	○○○
--------------	-----	------------	-----	-----------	-----	----------	-----

Внимательность

○○○○○○○○○○●●●

Поиск	○○○	Чутьё	○●●	Вызнавание	○○○	Ориентирование	○○●
-------	-----	-------	-----	------------	-----	----------------	-----

Стойкость

○○○○○○○○●●●●●

Воля	○○●	Здравие	○●●	Дух	○●●	Верховая езда	○○○
------	-----	---------	-----	-----	-----	---------------	-----

У игроков есть возможность представить друг другу своих персонажей перед тем, как двинуться дальше по сюжету.

ОСАДА ЧЕРНИГОВА

*Да и подъехали они ко славному городу ко Чернигову.
У того ли города Чернигова
Нагнано то силушки черным-черно,
А и черным черно, как черна ворона;
Так пехотою никто тут не похаживат,
На добром кони никто тут не проезживат,
Птица черный ворон не пролетыват,
Серый зверь да не прорыскиват.*

Добравшись до Чернигова, богатыри обнаруживают под его стенами осаждающее войско численностью в несколько тысяч конников, лучников и пехотинцев. Проверка умения Вежество позволяет узнать следующее:

- 4+: Под Черниговом расположились татары – кочевое племя, обитающее за юго-восточными границами Руси.
- 8+: Татары регулярно совершают набеги на Русь с целью поживы. В последние годы набеги участились, но они ещё никогда не забирались так далеко на север.
- 12+: Во главе татарской Орды с недавнего времени стоит Калин-царь – амбициозный и жестокий правитель.

Поскольку осаждающее войско не обращает внимания на проезжающих богатырей, перед ними стоит выбор – вмешаться и спасти Чернигов, либо же проехать дальше (см. «Болота зыбучие»). При любой попытке поговорить с татарами, они нападают на богатырей.

БИТВА С ТАТАРАМИ

По отдельности татарские воины не представляют для богатырей никакой угрозы, поэтому атакуют целыми отрядами. Способность в одиночку побивать целые армии иноземных захватчиков – неперенный атрибут былинных богатырей, о чём Сказителю следует ненавязчиво напомнить игрокам, если у них возникнут сомнения в возможности разбить татарское войско.

Так как большая часть татарской рати занята осадой города, против богатырей выходят всего несколько отрядов. Как только они оказываются разгромлены, татары в ужасе бегут от богатырей и Чернигова. Размер каждого отряда – около 100 человек, и каждое их «очко жизни» соответствует пропорциональному количеству бойцов, т.е. потеря 3 очков жизни из 20 равносильна потере 15 членов отряда. Количество отрядов зависит от количества богатырей:

- Против 3-х богатырей татары выставляют 2 отряда пехоты, 1 лучников и 1 конный.
- Против 4-х: Добавляется ещё 1 отряд лучников.
- Против 5-х: Ещё 1 пехота.
- Против 7-х: Ещё 1 конница.

Татарская пехота (20 ОЖ):

Описание: Отряд из 100 татарских воинов, вооружённых копьями и ятаганами.

Стойкость: 5

Ловкость: 5

Учёность: 3

Атака: Рукопашная 1 (копья, ятаганы)

Тактика: В бою пехота пытается не подпустить богатырей к лучникам и зажать их в клещи с помощью другого отряда пехоты или конницы (см. правило одновременной атаки). Не имея такой возможности, стремится окружить ближайшего богатыря, что даёт ей преимущество в Рукопашной. Потеряв больше половины бойцов, бежит.

Татарские лучники (20 ОЖ):

Описание: Отряд из 100 татарских воинов, вооружённых тяжелыми луками.

Стойкость: 4

Ловкость: 6

Учёность: 5

Атаки: Меткость 2 (луки), Рукопашная 1 (ятаганы)

Тактика: Скрываясь за спинами пехоты, лучники стреляют по богатырям издалека. В ближнем бою бросают луки и дерутся ятаганами. Разбегаются, потеряв больше половины бойцов, или если один отряд в ближнем бою атакуют сразу два богатыря.

Татарская конница (20 ОЖ):

Описание: Отряд из 50 лучших татарских конных воинов, вооружённых легкими луками и ятаганами.

Стойкость: 8

Ловкость: 10

Учёность: 8

Атаки: Рукопашная 2 (ятаганы), Меткость 2 (луки)

Особое умение: Может подскочить в врагу, атаковать и ускользнуть в тот же ход, не дав атаковать себя вне очереди.

Тактика: В бою отличается повышенной мобильностью, попеременно атакуя ятаганами с наскока и тут же отходя, либо же обстреливая богатырей издалека.

Выбирают наиболее уязвимую цель. После гибели или бегства всей пехоты, оставляют тактику набегов и пытаются связать богатырей ближним боем, прикрывая лучников. Сражаются до последнего бойца.

Бой происходит на широком, плоском поле под стенами Чернигова. Первыми от татар в бой вступает конница, атакуя богатырей и тут же отступая, уступив место пехоте. Пехота прикрывает позицию лучников, так что добраться до последних богатыри могут, лишь либо разгромив, либо обойдя пехотинцев (чему попытаются воспрепятствовать конники). Бой заканчивается бегством или гибелью последнего отряда.

Победа богатырей повергает остальных осаждающих в паническое бегство.

БЛАГОДАРНОСТЬ ЧЕРНИГОВЦЕВ

*Выходили мужички да тут черниговски
И отворяли то ворота во Чернигов град,
Кланялись тут они тем богатырям,
Добрым молодцам да за спасение.*

Увидев бегство татар, благодарные жители Чернигова открывают городские ворота и толпой выходят навстречу богатырям. Богатырей просят в город как почётных гостей и по необходимости оказывают медицинскую помощь (восстанавливая все потерянные очки жизни).

После этого богатырю, наиболее отличившемуся в бою, предлагают остаться в городе воеводою, а остальным – дружиной. Персонажи, соглашающиеся на это, выбывают из игры. Остальных черниговцы предупреждают, что прямая дорога в Киев проходит по зыбучим болотам и, скорее всего, уже давно непроходима, и советуют ехать окольной. Если богатыри настаивают на прямой дороге, им объясняют, как ехать (см. «Болота зыбучие»). В противном случае они едут дальше по окольной (см. «Окольная дорога»).

Перед отъездом богатырей черниговцы также предупреждают, что сообщение с Киевом уже несколько лет как прервано – с тех пор, как за рекой Смородиной на юге обустроился страшный разбойник – Соловей Одихмантьев сын. На расспросы они охотно объясняют, что Соловей обычно высматривает путников с вершины высокого дуба недалеко от

местной достопримечательности – Леванидова Креста, – чтобы потом убить издали «соловьиным посвистом да звериным покриком» и обобрать трупы.

БОЛОТА ЗЫБУЧИЕ

В нескольких часах пути от Чернигова прямая дорога на юг упирается в болота, раскинувшиеся по северному берегу реки Смородины. В любой момент богатыри могут вернуться назад к Чернигову и поехать окольной дорогой (см. «Окольная дорога»).

Если игроки решают ехать через болото, прямая дорога начинает быстро портиться, пока совсем не пропадает из виду. С этого момента, чтобы продвинуться дальше на юг и не заблудиться, игроки должны выбрать вожатого, который будет совершать проверки умения Ориентирование. Уровень сложности начинается с 7 и возрастает для текущего вожатого на 1 с каждой неудачной проверкой. Вожатого можно переизбрать в любой момент. Чтобы добраться до берега Смородины, необходимы три удачные проверки. Чтобы вернуться к исходной точке, необходимо столько же удачных проверок, сколько до этого было неудачных (если таких не было, вернуться можно в любой момент).

Как только богатыри достигнут конца прямой дороги, Сказителю следует намекнуть игрокам о возможности её восстановить из подручных материалов. Если у одного из них есть Ремесло: Плотник (или схожее), он может после каждой проверки Ориентирования совершить соответствующую проверку со сложностью 5 (каждый персонаж, который ему в этом помогает, уменьшает сложность на 1), чтобы построить деревянные мостки. Помимо восстановления инфраструктуры региона, это позволит богатырям в любой момент выбраться из болота без дополнительных проверок.

Если среди богатырей нет плотника, но они все равно хотят восстановить дорогу своими силами, проверка Ремесла заменяется проверками Силы и Выносливости со сложностью 25. Если они вернутся в Чернигов за плотником, Сказителю следует присудить одному из игроков очко умения вне очереди для освоения этого ремесла.

МАРФА-БОЛОТНИЦА

После двух проверок Ориентирования (независимо от того, удачны они или нет), Сказителю следует запросить у игроков проверку Чутья и незаметно записать их результаты. Независимо от конкретных результатов, все персонажи слышат жалобный женский голос, идущий из глубины болот и молящий о помощи.

Пойдя на голос, богатыри видят красивую, но измазанную в тине и грязи девушку в крестьянском платье, по пояс увязшую в трясине. Увидев богатырей, она протягивает к ним руки и молит о спасении, но от движения тут же начинает тонуть. Если богатыри не бросаются немедленно на помощь, а начинают расспрашивать, она представляется Марфой-крестьянкой и говорит, что заблудилась в болоте. После этого она продолжает молить о спасении и тонет примерно через минуту.

На самом деле «Марфа» – не человек, а разновидность нечистой силы – болотница. Когда она обращается к богатырям, Сказителю следует незаметно сделать за неё проверку Красноречия (обман) и сравнить результат с бросками игроков на Чутьё ранее. Не поддавшиеся обману персонажи чувствуют подвох в словах девушки, либо же успевают заметить её гусиные ноги, спрятанные под трясинной, и предупредить остальных. Даже будучи разоблачена, «Марфа» продолжает играть роль, пока не скроется под водой.

Если один из богатырей попытается помочь «Марфе», она вцепляется в него обеими руками и утягивает за собой в трясины. Чтобы вырваться, ему надо победить в состязании Силы или Ловкости против Силы болотницы, или та утянет его ещё глубже. Богатырь может также атаковать болоницу кулаком или кинжалом, но из-за трясины получает неудобство к броскам. Вырвавшегося богатыря «Марфа» не преследует, но чтобы выбраться из трясины самостоятельно, он должен совершить столько проверок Плаванья со сложностью 5, сколько раз уступил в ей состязании (но не менее одной).

Если рядом со схваченным «Марфой» богатырём находятся больше, чем два соратника, на них нападают две марфины подружки-болотницы (их статистики аналогичны её собственным), всплывшие из трясины, и мешают им спасти товарища. Болотницы атакуют в ближнем бою длинными острыми когтями до тех пор, пока не потеряют больше половины очков жизни, либо пока схваченный богатырь не выберется из трясины, после чего скрываются в болоте. Их особая способность – перемещаться по трясине, не провоцируя атак вне очереди.

Марфа-болотница (25 ОЖ):

Сила				○○○○●●●●●●●●			
Лазанье	○●●	Прыжки	○○○	Плаванье	●●●	Рукопашная	●●●
Учёность				○○○○○○○○○○●●●●			
Вежество	○○○	Толмачество	○○○	Красноречие	●●●	Ремесло:	○○○
Ловкость				○○○○○○○○○○○○●●			
Ловкость рук	○○○	Скрытность	○●●	Вёрткость	○○○	Меткость	○○○
Внимательность				○○○○○○○○○○●●●●			
Поиск	○○○	Чутьё	○●●	Вызнавание	○○○	Ориентирование	○●●
Стойкость				○○○○○○○○○○●●●●			
Воля	○○●	Здравие	○○●	Дух	○○●	Верховая езда	○○○

ОКОЛЬНАЯ ДОРОГА

Если богатыри не смогли пробраться сквозь зыбучие топи или последовали совету черниговских мужиков, к реке Смородине они едут по окольной дороге. Дорога разделена на три этапа, и Сказителю следует кинуть кость, чтобы определить, на каком этапе богатырей поджидает разбойничья засада: при результате 1 и 2 – недалеко от Чернигова, при 3-4 – на середине пути, при 5-6 – уже почти у самой реки.

На каждом этапе пути каждый игрок может совершить по одной проверке Чутья (всего три за весь путь) с уровнем сложности 6, чтобы вовремя заметить засаду (см. ниже). Если игроки сами не сообщают Сказителю, что богатыри едут осторожно и смотрят по сторонам, и если засада не подстерегает их уже в начале пути, ему следует после первого этапа ненавязчиво напомнить им, что на большой дороге случается всякое.

РАЗБОЙНИЧЬЯ ЗАСАДА

На одном из этапов пути богатырей поджидает засада. Разбойники – простые мужики из деревни Березни под Черниговом, сожжённой татарами во время набега на город. Этот факт даёт богатырям возможность разрешить ситуацию миром.

Засада происходит на том месте, где дорога пролегает через небольшой лесок. Те богатыри, которые на текущем этапе справляются с проверкой Чутья (сложность: 6), замечают прячущихся за деревьями лучников. Когда богатыри достигнут середины леса, на дорогу выходит атаман и требует отдать всё имущество в обмен на жизни.

С помощью умения Вызнание игроки могут узнать следующее об атамане (по его внешнему виду иговору):

- 4+: Судя по одежде и оружию атамана (медвежья рогатина), можно предположить, что он – бывший крестьянин, оказавшийся на большой дороге не по своей воле.
- 8+: По говору атаман – черниговец, или же из окрестностей города.
- 12+: Вполне вероятно, что разбойником он стал после набега татар.

Если богатыри пытаются разрешить дело миром и договориться с разбойником, один из них должен совершить проверку Красноречия со сложностью 11. Если проверка удаётся, разбойник соглашается их пропустить и исчезает в чаще, и богатыри могут ехать до Смородины без препятствий. Если нет, то атаман даёт своим сигнал нападать (см. ниже).

Если богатыри до этого сняли осаду Чернигова и сообщат об этом атаману, проверка автоматически успешна. Более того, атаман падает богатырям в ноги с благодарностью и мольбой о пощаде, вскоре к нему присоединяются остальные разбойники. Игроки должны принять решение, что с ними теперь делать.

Атаман (20 ОЖ):

Описание: Высокий плечистый мужчина в грязной крестьянской одежде с рогатиной в руках.

Стойкость: 10

Ловкость: 6

Учёность: 4

Атаки: Рукопашная 2 (рогатина)

Особое умение: При попадании рогатиной по всаднику, может скинуть его с коня, если тот не справится с проверкой Верховой езды со сложностью равной количеству снятых ударом очков жизни, умноженному на 2.

Тактика: Атакует ближайшего конного богатыря, пытаясь стащить его с коня. Если конных не остается, атакует ближайшего. Сражается до смерти.

Разбойник (10 ОЖ):

Описание: Кряжистый бородатый мужик в рваной одежде.

Стойкость: 8

Ловкость: 5

Учёность: 3

Атаки: Рукопашная 1 (топор, цеп), Меткость 2 (лук)

Тактика: Пока есть возможность, обстреливает богатырей из-за деревьев. Оказавшись в ближнем бою, достаёт топор и старается навалиться на одного богатыря вместе с другими разбойникам. Сражается до смерти, либо до гибели атамана.

Помимо атамана в засаде участвуют пятеро разбойников: по два лучника за деревьями с обеих сторон дороги (по одному, если богатырей меньше четырёх) и помощник атамана, прятанный рядом с ним. Лучники и помощник имеют одинаковые статистики. Лес предоставляет укрытие для лучников, поэтому чтобы добраться до них, богатырям придётся спешиться, а на проверки Меткости, чтобы попасть по ним с дороги, автоматически накладывается неудобство.

Все богатыри, которым не удалась проверка Чутья ранее и разбойничий атаман пропускают свой первый ход в бою. Остальные богатыри и разбойники действуют в обычном порядке. Разбойники с луками открывают огонь по ближайшим богатырям, выдавая свое расположение.

Когда один из игроков наносит любому из разбойников смертельный удар, Сказителю следует сообщить игрокам, что в таких случаях их персонажи могут просто оглушить противника, чтобы вывести его из строя, не убивая. Бой заканчивается когда богатыри убивают или оглушают атамана – оставшиеся разбойники скрываются в лесу.

Второй засады на пути к реке Смородине нет, однако если «первая» случилась уже на первом или на втором этапе пути, Сказителю всё равно следует требовать от игроков проверки Чутья на каждом из оставшихся, чтобы поддерживать их в напряжении.

РЕКА СМОРОДИНА

Независимо от того, как богатыри добрались до берега Смородины, солнце к этому моменту клонится к закату. Смородина является восточным притоком Непры-реки, на которой стоит Киев, и представляет собой широкий поток с медленным течением. На северном берегу, где стоят богатыри, раскинулись болота и невысокие леса, на противоположном виднеется степь.

ПРИВАЛ

Если богатыри прибыли окольной дорогой, строили мостки через болота, или хоть раз выбрали неправильное направление в топах, к реке они прибывают уставшими. Это значит, что на любые проверки умений автоматически накладывается неудобство. В любом случае им не мешает сделать привал на ночь, во время которого богатыри имеют возможность пообщаться друг с другом, а также использовать умение Здравие, чтобы восстановить потерянные очки жизни.

ПЕРЕПРАВА

Отдохнув, богатыри могут заняться переправой через реку. Каждый волен подходить к задаче по-своему.

Чтобы пересечь реку плавать, богатырь должен справиться с двумя проверками умения Плаванье со сложностью 5. Если первая проверка неудачна, он возвращается на берег и может отдышаться и попробовать снова. Если неудачна вторая, он должен преуспеть в дополнительной проверке со сложностью 4, чтобы не утонуть (если ему не помогут товарищи). После этого он может попытаться совершить вторую проверку заново и выбраться на противоположный берег. Богатырский конь при этом автоматически следует за хозяином; для простого коня Сказитель бросает кубик, и если выпадает 1 или 2, он тонет.

Чтобы пересечь реку вплавь на коне, игрок должен совершить две проверки – Плавание (сложность: 5) за коня и Верховая езда (сложность: 5) за богатыря. Если хотя бы одна из этих проверок неудачна, богатырь падает с коня на середине реки и должен добираться до берега вплавь. Обычный (не богатырский) конь тонет, если провалит свою проверку на Плавание.

Богатыри могут срубить из прибрежных деревьев плот, достаточный по размерам, чтобы перевезти их с конями на другой берег. Проверки, необходимые для постройки плота, аналогичны постройке мостков в главе «Болота зыбучие». Полноценный мост таким образом построить не удастся, так как река слишком широка. Если богатыри попытаются добраться на плоте до Киева, плот развалится прежде, чем они достигнут Непры, и им придется добираться до южного берега Смородины вплавь.

Наконец, можно попытаться перепрыгнуть через реку – для этого необходимы хороший разбег и проверка умения Прыжки со сложностью 17. Если богатырь прыгает сам, его конь следует за ним вплавь; если он прыгает на богатырском коне, то для проверки используется умение коня. Обычный конь перепрыгнуть Смородину не может. Если проверка удачна, прыгун мягко приземляется на противоположном берегу; если нет, то богатырь (с конём, если прыгал верхом) падает в воду на середине реки и дальше должен добираться вплавь.

Сказителю следует приветствовать оригинальные идеи игроков касательно переправы и назначать проверки умений по своему усмотрению.

КРЕСТ ЛЕВАНИДОВ

К югу от Смородины расстилается степь до самого Киева. Без труда отыскав дорогу, богатыри едут по ней на юг, не встречая никого и ничего необычного. Ближе к полудню на юге показывается перекрёсток, на обочине которого стоит огромный – в два человеческих роста – православный крест из дерева. Это знаменитый Леванидов Крест, хотя никто из богатырей не знает, когда он был сооружён и кем был Леванид.

Соловей Одихмантьевич (30 ОЖ):

Сила

○○○○○●●●●●●●●●●

Лазанье ●●●	Прыжки ○●●	Плавание ○○○	Рукопашная ○●●
-------------	------------	--------------	----------------

Учёность

○○○○○○○○●●●●●

Вежество ○○○	Толмачество ○○●	Красноречие ○○●	Ремесло: Певец ○●●
--------------	-----------------	-----------------	--------------------

Ловкость

○○○●●●●●●●●●●

Ловкость рук ○●●	Скрытность ●●●	Вёрткость ●●●	Меткость ○○●
------------------	----------------	---------------	--------------

Внимательность

○○○○○○○○○○●●●

Поиск ○●●	Чутьё ○○●	Вызnavание ○○○	Ориентирование ○○○
-----------	-----------	----------------	--------------------

Стойкость

○○○○○●●●●●●●●●

Воля ○●●	Здоровье ●●●	Дух ○●●	Верховая езда ○○○
----------	--------------	---------	-------------------

Если богатыри останавливаются присмотреться к окрестностям, не доезжая до Креста, они без труда видят небольшую дубовую рощицу в ста шагах от перекрёстка. В её кронах прячется Соловей-разбойник, однако заметить его с такого расстояния невозможно.

Соловей Одихмантьевич, он же Соловей-разбойник, – жилистый мужчина смешанного азиатско-русского происхождения. На вид ему не более сорока лет, и одет он очень нарядно и богато, будто кичится неправедно нажитыми богатствами. Характер язвительный, хитрый и скрытный. В ближнем бою сражается ятаганом.

Главное особое умение Соловья – его свист (см. ниже). В ближнем бою он использует его более слабый вариант: до или после своей обычной атаки он свистит в сторону наиболее опасного противника, чтобы временно его оглушить. Если тот не справляется с проверкой Духа со сложностью 6, он должен пропустить свой следующий ход.

ПОСВИСТ СОЛОВЬЕВ

Когда богатыри проезжают мимо Леванидова Креста или оказываются на расстоянии 100 шагов от рощицы, Соловей начинает свистеть в их сторону, сидя в кроне высокого дуба у края рощи. У богатырей есть доля секунды, чтобы заметить, как внезапно пригибается к земле степная трава, после чего их с жутким, нечеловеческим рёвом настигает шквальный порыв воздуха, прижимая их к земле. Каждый богатырь, сидящий на коне, должен совершить проверку Верховой езды со сложностью 10, чтобы не вылететь из седла. Пока Соловей свистит, забраться обратно в седло не представляется возможным.

Хотя происходящее далее не является боем в прямом смысле, всем участникам игры будет в дальнейшем удобнее действовать по очереди, как в бою (от персонажа с самой высокой Ловкостью до самой низкой). До тех пор, пока Соловей не скинут на землю (см. ниже), он постоянно свистит в сторону наиболее опасного богатыря – в первую очередь, находящегося ближе всех к его дубу. Свист исходит из его рта в виде конуса с углом около 30 градусов (длина – 120 шагов, максимальная ширина – 60) – богатыри могут заметить это по пригибающейся траве, если приглядятся. Для каждого живого существа, находящегося в конусе посвиста Соловья действуют следующие правила:

- В начале их собственного хода они либо автоматически теряют 3 очка жизни и остаются стоять на месте, либо отступают прочь от источника свиста на 10 шагов.
- Каждый богатырь, находящийся в седле, должен совершить проверку Верховой езды со сложностью 8, чтобы не свалиться на землю.
- Если богатырь пытается продвинуться в сторону источника свиста, он должен вступить в состязание Силы с Соловьём. Разница в результатах бросков определяет, где окажется богатырь: если он победит в состязании, он приблизится к дубу на столько шагов, насколько его результат превышает результат Соловья. В противном случае, ему придется отступить на столько шагов, на сколько результат разбойника превысил его собственный.
- Движение в сторону (перпендикулярно направлению свиста) возможно без особых помех, а движение прочь даётся особенно легко.
- Стрельба в сторону источника свиста автоматически получает неудобство, а в противоположное (по ветру) – автоматическое преимущество.

Источник свиста (Соловья) богатыри в начале не видят, так как он скрывается в дубовой листве. Сказителю следует сделать за него проверку Скрытности, результат которой будет равен сложности проверок Поиска, которые необходимы, чтобы его заметить.

- В первый ход игроки, ищущие источник свиста, должны по очереди совершать проверки Поиска (сложность см. выше). Если один из богатырей замечает Соловья в листьях и указывает на него остальным, следующие проверки получают преимущество.
- В второй ход все богатыри видят Соловья.
- В третий ход, если никто из богатырей не заметил конусообразную форму соловьего посвиста, то Сказитель может намекнуть им об этом (или назначить проверку Чутья со сложностью 6).

В рощице, окружающей дуб Соловья, его свист безвреден. Чтобы забраться на сам дуб, необходима проверка Лазанья со сложностью 5, после чего Соловья можно атаковать в ближнем бою. Разбойник не перестаёт свистеть до тех пор, пока не потеряет хотя бы 1 очко жизни (вне зависимости от того, как это происходит), в результате чего он падает с дуба. Если до начала его следующего хода никто не атакует его в ближнем бою, он снова начинает свистеть, стоя на земле. В противном случае начинается следующий этап боя.

СОЛОВЕЙ-РАЗБОЙНИК

Если против поднявшегося с земли Соловья выступает не менее четырёх богатырей, то в свой первый ход он первым делом кличет на помощь сыновей (мужей своих дочерей). Они выбегают после его второго хода в количестве двух (если богатырей четверо) или трёх (если пятеро или больше) человек.

Соловиный зять (ОЖ 15):

Описание: Богато одетый мужчина 25 лет восточного происхождения.

Стойкость: 6

Ловкость: 5

Учёность: 3

Атаки: Рукопашная 2 (рогатина)

Тактика: Атакует ближайшего богатыря, предпочитая оглушённого Соловьём. При возможности атакует одновременно с одним из «братьев». Защищает свёкра до последней капли крови.

В бою Соловей рубит врагов ятаганом, не забывая оглушать самого опасного противника посвистом (см. выше). Сражается до смерти, однако оставшись с 5 или меньше очками жизни, падает без сознания от ран. При этом даже если его очки жизни падают до нуля или ниже, он не погибает, а остаётся лежать без сознания с 1 очком жизни.

Богатыри легко могут убедиться, что он ещё жив, однако если оставить его лежать, он, скорее всего, через какое-то время придёт в себя, залечит раны и продолжит разбойничать. Поэтому богатырям необходимо принять решение, что делать с поверженным врагом – казнить на месте, оставить лежать, или везти с собой в Киев.

ДОЧЕРИ СОЛОВЬЯ

Если богатыри везут бесчувственного Соловья дальше в Киев, недалеко от Леванидова Креста им настречу выходят три черноволосые девушки в богато украшенной одежде. Приглядевшись, богатыри могут заметить очевидное фамильное сходство с пленным Соловьём. С горьким плачем девушки просят не оставлять их совсем без кормильца (особенно если они только что убили их мужей) и вернуть им хотя бы отца.

Если их спрашивают, девушки легко признаются, что знают о том, что их отец и мужья промышляли разбоем и что их благополучие куплено сотнями жизней, но не видят в этом ничего предосудительного. Окончательное решение в этой ситуации, принимают игроки. Если богатыри едут с пленником дальше, девушки не пытаются их остановить.

СТОЛЬНЫЙ КИЕВ

В Киев богатыри прибывают, когда солнце уже клонится к закату. Горожане встречают их радушно, но без особого интереса. Если богатыри привезли с собой пленного Соловья, на него косятся с опаской. Киевляне охотно объясняют, как добраться до княжеского двора.

Княжеское подворье представляет собой огороженный частоколом сад в центре Киева, посреди которого стоит белокаменный княжеский терем. Когда богатыри въезжают во двор, княжеские слуги принимают их коней и просят к князю Владимиру. Соловья, если его привезли, просят оставить связанного во дворе.

КНЯЗЬ ВЛАДИМИР

Войдя в княжеские палаты, богатыри попадают в приёмный зал Владимира, где тот пирует со своими боярами и воеводами. Князь Владимир – мужчина среднего возраста, не могучего, но жилистого телосложения, носит густую темную бороду и богатый наряд. Глаза цепкие и умные, опытный интриган, всегда готовый повернуть дело в пользу себе. Склонен к припадкам гнева и самодурства, о которых позднее часто сожалеет.

Владимир Красно Солнышко (20 ОЖ):

Сила

○○○○○○○○○○●●

Лазанье	○○○	Прыжки	○○○	Плаванье	○○●	Рукопашная	○○●
---------	-----	--------	-----	----------	-----	------------	-----

Учёность

○○●●●●●●●●●●

Вежество	●●●	Толмачество	○●●	Красноречие	●●●	Ремесло: Князь	○●●
----------	-----	-------------	-----	-------------	-----	----------------	-----

Ловкость

○○○○○○○○○○●●●

Ловкость рук	○●●	Скрытность	○○○	Вёрткость	○○○	Меткость	○○●
--------------	-----	------------	-----	-----------	-----	----------	-----

Внимательность

○○○○○○○○●●●●●

Поиск	○○●	Чутьё	○●●	Вызвание	○●●	Ориентирование	○○○
-------	-----	-------	-----	----------	-----	----------------	-----

Стойкость

○○○○○○○○●●●●●

Воля	○●●	Здравие	○○○	Дух	○●●	Верховая езда	○○●
------	-----	---------	-----	-----	-----	---------------	-----

Князь принимает гостей радушно, приглашает сесть рядом и начинает расспрашивать, как их зовут, откуда они и как приехали в Киев. Если богатыри упоминают, что приехали по северной дороге, разгневанный князь обрывает их, говоря, что ту дорогу давно перекрыл страшный Соловей-разбойник, убивающий всех путников, но узнав, что злодей побеждён, осыпает богатырей почестями.

ПОСЛЕДНЯЯ ПЕСНЬ СОЛОВЬЯ

Если богатыри привезли раненого Соловья с собой в Киев, князь Владимир изъявляет желание посмотреть на пленника. Вслед за ним увязывается вся его свита. Увидев разбойника, он также хочет услышать его знаменитый посвист, однако приведённый в чувство Соловей отвечает, что послушается только тех, кто его победил. Богатыри могут попытаться отговорить Владимира от этой опасной затеи – для этого необходима проверка Красноречия со сложностью 10. В противном случае он в категорической форме приказывает им приказать Соловью свистеть.

Если богатыри приказывают Соловью свистеть, он снова отказывается, ссылаясь на полученные травмы и прося чару зелена вина от пересохшего горла. У богатырей есть ещё одна возможность отговорить Владимира, в противном случае тот посылает слугу за вином и подаёт её Соловью. Как только тот утоляет жажду, он начинает свистеть. Эффект свиста см. в главе «Крест Леванидов», и единственный способ остановить его – убить Соловья (1 ОЖ), что не должно составить особого труда. Перепуганный князь Владимир энергично благодарит богатырей и зовёт на пир в их честь.

Если богатырям удаётся отговорить Владимира от его затеи, он немедленно приказывает казнить Соловья за его многочисленные преступления и приглашает богатырей к себе на пир. Если богатыри не казнят разбойника сами, буйну голову ему отрубает князь слуги.

ПИР У ВЛАДИМИРА

На пиру у князя Владимира он сам и его бояре возносят хвалу новоприбывшим богатырям и благодарят их за (в зависимости от свершений игроков) спасение Чернигова от татар, очистку черниговской дороги от разбойников, восстановлению прямоезжей дороги через северные топи, и самое главное – победу над самим Соловьём-разбойником. После этого Владимир приглашает богатырей к себе на службу, защитниками Святой Киевской Руси. На этом оканчивается первая былина.

Очки умений: Каждый из участвовавших в былине богатырей получает 2 очка умений, которые игрок может распределить на своё усмотрение. Если один из игроков отличился особо, Сказитель может наградить его сразу 3 очками, но только если все остальные с этим согласны.

Правда: По итогам былины богатыри могут получить до 3 очков Правды. По очку получают все богатыри,

- Принимавшие активное участие в успешном снятии осады Чернигова,
- Принимавшие активное участие в успешном восстановлении прямой дороги через топи между Черниговом и Киевом,
- Последовательно высказывавшиеся за доставку Соловья в Киев на суд к князю Владимиру (даже если группа в итоге приняла иное решение).