

DUNGEONS & DRAGONS®

ЛЕДЯНАЯ НОЧЬ



Оно приходит в самые ледяные ночи...

Приключение создано на конкурс для **Пекари** **Мворцов**

https://boosty.to/bakery_creators

ЛЕДЯНАЯ НОЧЬ



Приключение для 3-5 игроков 3 уровня
Приключение вдохновлено песней Канцлера Ги «Вендиго» и народной индейской мифологией

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ: Когда кончаются деньги, приходится браться за любую работу. Например, сорвать с доски объявлений в таверне вот этот лист: «Отважные герои! Отправляйтесь в ледяную тьму и найдите пропавшего человека. И помните - из тьмы на вас уже смотрят голодные глаза...»

СЕТТИНГ: Фэнтези, зимний лес.

ГЕРОИ ИСТОРИИ: Обычные путешественники-герои

ЗАЦЕПКА ДЛЯ ГЕРОЕВ: Неделю кутили в таверне, кончились деньги

ЖАНРЫ: Хоррор, зимнее приключение, рельса, одна концовка, фэнтези, сложная боевка, большое количество боевых сцен, детектив, интрига

Автор: Милякова Екатерина

Донат: https://boosty.to/sister_of_twins/donate

Материалы: <https://disk.yandex.ru/d/b1v1ngEWneuNtA>

Содержание



Бонусные правила	4
Предыстория	5
Карта части графства	6
ГЛАВА 1: ТАВЕРНА	
Диспозиция и начало пути	7
Беседа со стариком	8
Дорога до лагеря	9
ГЛАВА 2: ЗАБРОШЕННЫЙ ЛАГЕРЬ	
Диспозиция	10
Изучение лагеря	11
Свист и волки	12
Фырк и беседа с ним	13
ГЛАВА 3: ДЕРЕВНЯ ЖЕЛЕЗНОДАР	
Диспозиция и староста	14
Охотники	15
Бабушка Азза, Золя и Церковь	16
Дом Грега	17
Битва с Жекой	18
ГЛАВА 4: ЛЕДЯНАЯ ПЕЩЕРА	
Подготовка к битве	19
Битва с Вендиго	20
БОНУСНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	
Монсты	21
Записки	23
Карты	25

Текст в подобной рамке предназначен для чтения игрокам во время игры. При возможности адаптируйте этот текст и используйте с его с умом.

ОФОРМЛЕНИЕ

Проверки выделены следующим образом (запрос: «Тип запроса», навык, сложность).

Пример: **(ЗАПРОС: «ПОЗВАТЬ БАРМЕНА», УБЕЖДЕНИЕ/ИСПОЛНЕНИЕ, СЛ. 14).**

Дополнительная информация при хорошем броске оформлена так: **РЕЗУЛЬТАТ КУБОВ 15+**; доп. информация

Ссылки на страницы приключения **оформлены так.**

Ссылки на интернет-ресурсы **оформлены так.**

Информация для героев с пассивной внимательностью выше определенного уровня **оформлена так.**

ДИСКЛЕЙМЕР

В данном ваншоте имеется несколько сцен, связанных с каннибализмом, убийствами и жестоким обращением с животными.

Данный ваншот возможно вписать в другие зимние модули, достаточно лишь поменять имя графа и цель поездки пропавшего человека.

БОНУСНЫЕ ПРАВИЛА

В игре используются болезни Обморожение и Снежная слепота из Homebrew МНН, [Ширма Мастера](#).

Далее в тексте приключения будут встречаться Обморожение. Подобные проверки проводятся в соответствии с данным пунктом.

Сложность спасбросков для Обморожения высчитывается следующим образом:

- Если у героев есть теплая одежда: каждые 6 часов нахождения вне помещений и вдалеке от костра спасбросок со сложностью 12 - модификатор выносливости + количество часов свыше шести.

Пример: герой с выносливостью 12 находится на улице 9 часов. Сложность спасброска будет $12 - 1 + 3 = 14$.

- Если у героев нет теплой одежды: каждый час нахождения вне помещений и вдалеке от костра спасбросок со сложностью 14 - модификатор выносливости + количество часов.

Пример: герой с выносливостью 12 находится на улице 3 часа. Сложность спасброска будет $14 - 1 + 3 = 16$.

Сложность спасбросков для Снежной слепоты высчитывается следующим образом:

- Если у героев есть защитные средства: сложности нет, Снежная Слепота им не грозит.

- Если у героев нет защитных средств: $7 +$ модификатор мудрости + число часов свыше 4. Пример: герой с мудростью 14 находится на улице 9 часов. Сложность спасброска будет $7 + 2 + 5 = 14$.

ОБМОРОЖЕНИЕ И ПЕРЕОХЛАЖДЕНИЕ

Раздел: Состояния и болезни
Источник: Homebrew МНН



Персонажи, неподготовленные к холодной погоде, могут испытывать обморожение и переохлаждение. В таком случае они должны совершать спасброски Телосложения каждый раз, когда на это указывает Мастер. В случае провала спасброска увеличивается стадия состояния.

Стадия 1: Переохлаждение.

Стадия 2: Озноб.

Стадия 3: Поцелуй Ледяной девы (Переохлаждение).

Стадия 4: Обморожение.



СНЕЖНАЯ СЛЕПОТА

Раздел: Состояния и болезни
Источник: Homebrew МНН



Снежная слепота становится опасной после 4 часов пребывания на ярко-освещённом снегу. Начиная с конца 4 часа, персонаж в конце каждого часа должен делать спасброски Телосложения (Сл равна $7 +$ число часов нахождения в такой местности).

Персонажи могут избежать совершение спасбросков если будут делать короткие отдыхи после 3 часов путешествия, или надевать тёмные очки или снежные козырьки.

Стадия 1: Боль в глазах.

Стадия 2: Помутнение.

ИСТОРИЯ И ГЕОГРАФИЯ

В графстве Волик есть пять больших деревень, около десяти средних сел и двадцати мелких деревенок, а так же центральный город Вол.

Приключение будет проходить в деревеньке Железнодорожники и в ее окрестностях. Деревенька маленькая, примерно 15-20 дворов. До прошлой зимы жители занимались разведением пуховых коз. Продажа железнодарских пуховых шалей обеспечивала жителей деньгами. Прошлой зимой из-за снегопадов деревня была отрезана от внешнего мира. В настоящий момент в деревне осталась одна коза Зорька. Жители получают дотации от лорда Вильсона.

Сорога до деревеньки Железнодорожники занимает около суток от центрального города Вола и около 12 часов от Ниасса. Треть дороги идет по большому тракту, две трети дороги - по узкой дороге, которую зимой заметает снег (см. карту далее).

Жители деревни, важные для сюжета:

- Грег: бирюк, живущий в небольшом лесном хуторе. Жена скончалась несколько лет назад (Грег забил ее до смерти), детей нет.

- Мих: староста. Женат, трое детей. Добродушный и спокойный.

- Бок: Охотник. Двое сыновей. Хмурый и решительный.

- Дарий: Сын Бока. Любит сказки, раньше дружил с Жекой.

- Золя: сестра погибшей жены Грега, замужем. Нервная, жесткая, очень скучает по сестре.

- Рич: дед Жеки, старик-священник. Живет при церкви.

- Азза: старая бабушка-травница, живущая в небольшом окраинном домике. Загадочная.

- Жека: молодой парень, пропал прошлой зимой, местные считают, что его сожрали волки. Убит и съеден Грегом.



ПРЕДЫСТОРИЯ

В прошлом году случилась очень снежная и голодная зима. Заготовленной с осени еды не хватало, а пробраться по сугробам до тракта было невозможно. Волчьи стаи лезли в деревню. Деревенские держались с трудом - им даже пришлось забить почти всех пуховых коз.

Грег, бирюк, живущий на хуторе, не пережил бы зиму - его не любили местные за жестокость. На Коготь Зимы Грег встретил в лесу молодого парня Жеку, который охотился со своим ручным волком Фыркком. Грег позвал парня в дом погреться. Жека пошел следом за Грегом и как только они зашли в дом, Грег ударил его по голове топором, стоящим в углу. Фырка Грег прогнал от своего дома. Мяса Жеки хватило Грегу, чтобы продержаться до оттепели, но ему постоянно хотелось есть, и есть именно человечину.

Как только наступила оттепель, Грег ушел из деревни в свою охотничью пещеру, залез туда и уснул до следующей зимы. Грег стал вендиго, и когда похолодало - принялся охотиться на всех путников в районе своей деревни.



КАРТА ЧАСТИ ГРАФСТВА

Ваншот стартует в городке Ниасс. Маршрут героев: вниз по дороге, через мост, сворачивают налево, перебираются через второй мост и идут по лесу. В лесу остановка. Логово вендиго находится за деревней, на берегу.

Старик Шелик едет из Ниасса в Аффер и после броска на убеждение или оплаты дороги подвезет героев до поворота.

Милость Лорда (цель поисков героев) ехал по маршруту: «Вол - Ниасс - Игрис - Крепкие сучья - Аффер - Лиарм - Золотце - Ельховка - Большие Грязи - Темные болота - Железнодорож - Вол».

ДАННАЯ КАРТА НЕ ЯВЛЯЕТСЯ РАЗДАТОЧНЫМ МАТЕРИАЛОМ, НЕ УКАЗЫВАЕТ РАССТОЯНИЯ МЕЖДУ ГОРОДАМИ, НЕ УКАЗЫВАЕТ ИХ РЕАЛЬНЫЕ РАЗМЕРЫ. ДАННАЯ КАРТА ЛИШЬ ПРИМЕРНО ОРИЕНТИРУЕТ МАСТЕРА О ТОМ, КАКИЕ ИМЕННО МАРШРУТЫ И ДЕРЕВНИ ИМЕЮТСЯ В ДАННОМ ГРАФСТВЕ.

Глава 1 - Таверна



Начало Пути

Праздник Глубокозимья... Хруст снега, запах жареной кабанятины, разудалые песни выпивших гуляк. Прекрасное зимнее время! Вы, проведя несколько недель в таверне «Обглоданная кость», с неприятным удивлением обнаруживаете, что сегодня пришла пора платить по счетам, а ваш кошель успел опустеть.

Диспозиция (таверна)

В таверне довольно много народу - сегодня праздник Глубокозимья. Трактирщик Шевалье заставляет всех должников рассчитываться перед гулянием. Он находится за стойкой. Рядом со стойкой - доска с объявлениями.

В углу сидит Вирн - старик, покинувший Железодар прошлой весной. Больше всего в трактире пьяных шахтеров из соседней шахты. Они задирают друг друга и всех окружающих.

Женщин в таверне мало. Если среди героев будут женщины, пьяные шахтеры будут отпускать всякие скрабезности в их сторону.

Важно: у героев осталось по 3 см.

Герои провели несколько недель в таверне, спасаясь от зимних холодов, которые царят в окрестностях. Сегодня праздник Глубокозимья (третье хаммера).

Когда герои обнаружат, что денег простаивать у них больше нет, трактирщик предложит им взять задание с доски объявлений, которая висит рядом с его стойкой.

Трактирщик получает награду от заказчика, если по объявлениям, размещенным в его трактире приходят исполнители, поэтому в его интересах, если герои возьмут хорошее задание и выполнят его.

Посередине доски висит **большой лист гербовой бумаги**. Герои с пассивной внимательностью 13 и выше вспомнят, что вчера этого листа не было. Остальные объявления являются фоном (среди объявлений висят: «Вдова ищет мужа», «Кто украл топор?» и «Вскопаю огород за еду и постель»).

Задание

Если герои решат расспросить про объявление трактирщика, он **(ЗАПРОС: «ПОЗВАТЬ БАРМЕНА», УБЕЖДЕНИЕ/ИСПОЛНЕНИЕ, СЛ. 11)** оторвется от обслуживания других постояльцев и сообщит, что Железнодоро - маленькое поселение на юго-западе, и в таверне сейчас находится Вирн - старик из этой деревни.

Если герои решат подумать, что знают про Железнодоро, **(ЗАПРОС: «ВСПОМНИТЬ ИНФОРМАЦИЮ ПРО ЖЕЛЕЗНОДАР», ИСТОРИЯ, СЛ. 9)** что на днях выпивали с одним стариком (Вирн), который упоминал, что он жил в Железнодоро до этой весны.

РЕЗУЛЬТАТ КУБОВ 15+: герои вспоминают, что это небольшая деревушка, живущая продажей очень теплых пуховых вещей. Особенно ценятся пуховые шапки и жилетки.

РЕЗУЛЬТАТ КУБОВ 19+: герои вспоминают, что прошлой зимой в этом районе был сильнейший холод и сейчас лорд Вильсон посылает в деревню дотации в виде пищи.

Если герои решат подумать о том, что знают про лорда или его Милость, **(ЗАПРОС: «ВСПОМНИТЬ ПРО МИЛОСТЬ ЛОРДА», ИСТОРИЯ, СЛ. 9)** они вспомнят, что лорд Вильсон крайне мудрый и доброжелательный лорд, который старается поддерживать всех жителей. Милостью лорда называется переписчик, потому что по результатам переписи распределяются дотации и налоговые послабления.



Чем ближе вы подходите к темному, угловому столику, за которым сидит старик, который вам нужен, тем громче раздаются крики. Несколько крепких мужиков в одеждах шахтеров покрикивают на кряхтящего деда.

«Эй, убирайся, старик, это наш столик, мы всегда за ним сидим!».

Судя по запаху, мужики уже успели опохмелиться и не только. Они явно настроены на конфликт.

Разговор с Вирном

Если герои решат поговорить с Вирном, то при приближении к его столу они увидят, что несколько пьяных шахтеров пристают к старику с требованием уступить им столик для празднования. Вирн с кряхтением пытается вылезти из-за стола, а шахтеры насмеваются над ним.

Если герои решат вмешаться в конфликт, они могут прекратить его или с помощью диалога **(ЗАПРОС: «ПРОГНАТЬ ПЬЯНИЦ», УБЕЖДЕНИЕ/ЗАПУГИВАНИЕ, СЛ. 12)** или вступив в драку. В драке участвуют **пьяные шахтеры** в количестве, равном количеству игроков. Если герои побеждают и выкидывают шахтеров из таверны или решают конфликт словами и мирно, Вирн сразу готов поделиться информацией, он рад тому, что герои помогли ему, трактирщику все равно.

Если герои убивают шахтеров (или совершают какие-то противоправные действия) - начинается паника, в трактир вваливаются **стражники** в количестве десяти человек. Герои вынуждены бежать или погибнуть в неравном бою.

Если герои не вмешиваются, Вирн, пересев, будет довольно хмуро настроен. Он потребует угостить его пивом (кружка пива - 3 медяка). Герои могут купить ему пива или настаивать на разговоре прямо сейчас **(ЗАПРОС: «НАСТАИВАТЬ НА РАЗГОВОРЕ», УБЕЖДЕНИЕ/ОБМАН/ЗАПУГИВАНИЕ СЛ. 13).**

В темном углу зала вы замечаете мрачного старика, сидящего перед пустым столом. Его лицо, испещренное морщинами, больше напоминает старую, обветренную резную статую, сделанную неопытным резчиком. Откуда-то из клочковатой, серой от грязи бороды торчит погрызенная трубка, пускающая кольца дыма. Дешевая и грязная одежда явно не готова отражать зимние морозы.

ЧТО РАССКАЖЕТ ВИРН

Без дополнительных вопросов: Вирн расскажет, что ушел из деревни этой весной, потому что его внучка Мирай умерла и ему тяжело вспоминать дом. Он скажет, что работает при шахтах счетоводом и на бедность не жалуется.

Если спросить про дорогу до деревни: Вирн расскажет, что сначала героям придется идти по тракту до города Аффера, а потом свернуть по указателю в лес, скажет, что героям придется пробираться по замеченной снегом дорожке и переходить мост. Он скажет, что когда они перейдут мост, примерно на середине пути до деревни есть отличное место для ночлега - полянка в лесу, и как только ее герои увидят, дальше идти не надо - на полянке стоит переночевать. Он предупредит, что в лесу зимой лютуют волки.

Если спросить про жителей деревни: Вирн расскажет, что в деревне всем заправляет староста Мих и священник Рич. Он расскажет, что прошлой зимой было несколько смертей - его внучка и парнишка Жека.

Если спросить про погибших прошлой зимой: Вирн расскажет, что его внучка простудилась и умерла от простуды, а Жеку разорвали волки, разорвали так, что даже костей не нашли. Он упомянет, что весной, за несколько дней до его ухода обнаружилась пропажа бирюка по имени Грег.

Когда герои выйдут, они будут идти около 8 часов и им придется пройти проверки Снежной слепоты и Обморожения.



ДОРОГА ДО НАГЕРЯ

Когда герои выйдут из трактира, они увидят, что на улице холодно, людей мало, но по тракту тянутся редкие повозки, запряженные лошадьми. Все украшено к празднику Глубокозимья. Слева - ворота города, таверна находится на въезде.

Если герои захотят попроситься на одну из телег, они встретят старика-гончара Шеллика. Он и его колыба Плюшка едут в более крупный город Аффер, везут праздничные горшки на продажу и до половины пути могут подвезти героев.

Если герои решат попроситься к старику на телегу, они могут или уговорить его (**ЗАПРОС: «ПОПРОСИТЬСЯ В ТЕЛЕГУ», УБЕЖДЕНИЕ, СЛ. 11**) или заплатить несколько медных монет. В телеге есть пара теплых одеял, так что герои смогут не проходить проверки Снежной слепоты и Обморожения.

Если герои просто двинутся в путь, по дороге не случится ничего необычного, герои могут поговорить или просто скипнуть дорогу.

Глава 2 - Заброшенный лагерь

Перед вашими глазами справа от тропинки появляется очень удобная для стоянки поляна... Но для кого-то эта полянка явно стала последним пристанищем. Посередине стоят две присыпанные снегом и драные палатки, а повозки с оборванными поводьями накренились, словно старички, сидящие на завалинке. Вся поляна изрыта следами и забрызгана кровью...

Диспозиция (стоянка)

Здесь останавливался несколько дней назад проверяющий (Милость Лорда) со своими охранниками. Ночью на них напал вендиго и его волки. Вендиго убил людей и утащил с собой (нес на плечах, следов, по которым можно дойти до его пещеры, не осталось). Волки остались доедать пищу людей. На Слуг напали Свободные, другая волчья стая (см. далее), произошла драка между волками.

Вся поляна перерыта следами, но в целом - вполне пригодна для отдыха. Палатки можно отремонтировать и использовать для ночлега, тем более, что к вечеру усиливается метель.

На поляне стоят две палатки, разорванные и присыпанные снегом, посередине - очаг для кострища, в котором не разжигали костер более недели. Рядом с костром - несколько бревен для разжигания костра. Снег окроплен кровью, но тел, костей или частей тел нет. В палатках спальники, разорванные мешки с одеждой и едой (еды нет, ее сожрали волки).

В рюкзаках можно найти (без проверок) **маленький дневник** и писчие принадлежности.

На краю лагеря стоит небольшая повозка с оборванными поводьями и лежит обглоданный до костей труп лошади (лошадь убили и сожрали волки).

В кустах можно найти следы вендиго того же срока, что и на поляне, а так же странный клочок одежды (вендиго одет в обрывки одежды Грега, но одежда уже разваливается от времени и рвется). Чуть дальше находится замерзший ручей, и если герои отходят от поляны дальше, пытаясь следовать по следам вендиго, они оказываются на тонком льду (см. ситуация в блоке «Тихий свист»).

Изучение Лагера

Если герои решат лучше рассмотреть разорванные мешки (**ЗАПРОС: «ОСМОТРЕТЬ МЕШКИ», ВОСПРИЯТИЕ, СЛ. 13**) они узнают, что мешки были порваны волчьими клыками и еда оттуда была сожрана. Тут находится **человеческая грамота**, а так же пожеванная грамота с печатью, выписанная на Милость Лорда (грамота сильно испорчена волчьими зубами, но понять, что это такое - возможно); **РЕЗУЛЬТАТ КУБОВ 16+**: герои замечают, что волки сожрали только припасы из мешков и лошадь, но не человеческую плоть.

Если герои решат лучше рассмотреть повозку (**ЗАПРОС: «ОСМОТРЕТЬ ПОВОЗКУ», ВОСПРИЯТИЕ, СЛ. 10**) они найдут один **короткий меч** и журнал переписи жителей всех деревень (тот самый журнал, который требуется доставить лорду Вильсону). Перепись практически закончена, отсутствует информация только о деревне Железнодар.

Если герои решат лучше рассмотреть саму поляну (**ЗАПРОС: «ОСМОТРЕТЬ ПОЛЯНУ», ПРИРОДА, СЛ. 12**) они заметят, что тут есть следы волков, а так же отпечатки подков; по этим следам можно понять, что тут была волчья драка за пищу; **РЕЗУЛЬТАТ КУБОВ 16+**: герои замечают полузатоптанные волками следы, не похожие на волчьи (следы вендиго, похожи на человеческие, но очень узкие и с длинными когтями). **РЕЗУЛЬТАТ КУБОВ 19+**: герои понимают, что эти странные следы оставил некий монстр, не обычное животное.

Если герои решат лучше рассмотреть кровь на палатках (**ЗАПРОС: «ОСМОТРЕТЬ КРОВЬ», АНАЛИЗ, СЛ. 10**) они поймут, что кровь принадлежит трем людям и нескольким волкам, а так же лошади и волкам.

Если герои решат осмотреть кусты (**ЗАПРОС: «ОСМОТРЕТЬ КУСТЫ», ПРИРОДА, СЛ. 15**) они найдут на снеге те же, присыпанные снегом, странные следы (вендиго долго кружил вокруг поляны, прежде чем напасть на Милость лорда). **РЕЗУЛЬТАТ КУБОВ 17+**: герои замечают на одном из кустов обрывок одежды, явно не принадлежащий ни одному из людей, бывших на поляне.

Если герои решат проанализировать увиденное (**ЗАПРОС: «РАЗОБРАТЬСЯ В СЛУЧИВШЕМСЯ», АНАЛИЗ, СЛ. 14**) они понимают, что нечто (то самое существо, которое оставило странные следы) напало на людей, находящихся на поляне и забрало их себе (мертвыми или ранеными - неизвестно). После на поляну пришли волки и устроили драку за оставшуюся тут еду.



С каждой минутой солнце опускается все ниже и ниже... Небо горит кровавым закатом. Еще пара минут - и все поглотит ледяная тьма. Метель все усиливается, рвет шапки, бросает в лица целые горсти ледяного снега, плачет, стонет, ревет, скулит... И кажется, что в эти звуки вплетается жалобный и злой вой волчьей стаи.

Неожиданно в вой зимней метели вплетается жуткий, ни на что не похожий звук. Звенящий, пронзительный, пробирающий до самых костей, свист. Не птичий голос, не механический звук, но чей-то зов...

Тихий Свист

Если герои решат уйти с поляны, отказавшись от ночевки, они не услышат свист. Их отвлечет стон «Помогите!» (Вендиго использует Имитирование).

Если после захода солнца один из героев решит отойти немного в лес, он услышит тихий свист, который вызовет к нему иррациональный страх (Вендиго использует способность «Свист», следуйте правилам, описанным в статблоке). **Герои с пассивной внимательностью 14 и выше заметят краем глаза в кустах движение.** Герой может предложить другим попытаться прислушаться, тогда герои (**ЗАПРОС: «ПРИСЛУШАТЬСЯ», ВОСПРИЯТИЕ, СЛ. 10**) тоже услышат этот свист (Вендиго использует способность «Свист», следуйте правилам, описанным в статблоке).

Если герои решат задуматься о том, что это за свист, (**ЗАПРОС: «ОПРЕДЕЛИТЬ ПРИРОДУ СВИСТА», ПРИРОДА, СЛ. 18**) они поймут, что этот свист издает некий монстр перед нападением - заранее запугивает свою жертву, чтобы было проще сражаться.

Если герои не пойдут в сторону свиста, то через несколько десятков минут они услышат слабый стон на всеобщем: «Помогите!» (Вендиго использует Имитирование, следуйте правилам, описанным в статблоке).

Если герои решат двинуться на помощь, они заметят в кустах кровавую дорожку и волчьи следы. Стон повторится, он раздастся из-за густых кустов. Если герои последуют за стоном, они окажутся на тонком и хрустящем льду (**СПАСБРОСОК, ЛОВКОСТЬ, СЛ. 18**). В случае провала герои провалятся под лед в холодный ручей и получают степень Обморожения, которая не снимается обычным долгим отдыхом. Чтобы снять эту ступень Обморожения, нужно использовать согревающие напитки или лечебные зелья.



Битва с Волками

Практически сразу после того, как герои услышат свист или вернутся с ручья, из кустов выйдет стая волков. В стае находится один **Вожак** и (количество героев + 2 или 3, в зависимости от силы группы) **ВОЛКИ***. **Герои с пассивной внимательностью 14 и выше заметят, что некоторые волки прихрамывают и на заливке вожака видны следы укусов других волков.** Все герои отметят, что волки серые, а вожак черный.

Волки голодны и хотят жрать, но договориться с ними не получится, мясо из пайков они проигнорируют, у них задача - убить людей.

Герои с Звериной речью могут понять, что вожак подгоняет своих волков, приказывая им поскорее выпотрошить людей, чтобы порадовать их Господина.

Как только вожак погибнет, оставшиеся волки бросятся убежать с испуганным тьявканьем. Если герои убьют более 3 волков за один ход, Вожак бросится бежать, и все остальные выжившие волки с испуганным скулежом бросятся убежать.

*волки имеют 17 единиц здоровья, а не 11



Раненый Фырк

Когда герои убьют хотя бы одного волка, неожиданно из кустов выскочит еще один волк, отличающийся светло-серой, практически белой шерстью. **Герои с пассивной внимательностью 12 и выше заметят, что этот волк сильно ранен, у него порвана задняя лапа и он хромот.**

Волк застает противников и героев врасплох и набрасывается на одного из оставшихся в живых волка, после чего присоединяется к бою. Если герои не будут его атаковать, волк будет сражаться на их стороне. Его основная цель - Вожак. Если герои атакуют белого волка, он сбежит.

После боя волк издали будет осторожно принюхиваться к героям и всем своим видом показывать, что он голоден и мирно настроен.

Если герои накормят и вылечат Фырка (он готов съесть даже тушу другого убитого волка), он пойдет с ними и будет вести себя, как домашняя собака - вилять хвостом и лизаться. В бою он будет помогать одному персонажу (который его лечил и кормил). Он может ходить по следу.

Если герои покричат или испугают волка, он подожмет хвост и убежит.

Если среди героев есть знающие звериную речь, они могут погорить с волком.

Если волка расспросить про его жизнь, волк охотно расскажет о себе. Его зовут Фырк, он воспитан людьми. Но его человек пропал прошлой зимой и Фырку пришлось прибиться к стае Свободных. Его стая не охотилась на людей. Однако в лесу была и другая стая. Стая Слуг была людоедами. Недавно между Свободными и Слугами случилось столкновение. Свободные проиграли, Фырк единственный выжил и смог сбежать. Он хотел отомстить.

Если спросить про названия стай, Фырк расскажет, что Свободная стая не служит Злому Господину, а Слуги служат. Он скажет, что Господин появился этой зимой и сразу стал самым опасным существом в лесу.

Если спросить про случившееся на поляне, Фырк испугается, прижмет уши и подожмет хвост и ответит, что о Злом Господине Свободные не говорят.

Если герои попытаются уговорить Фырка (**ЗАПРОС: «УГОВОРИТЬ ФЫРКА», УБЕЖДЕНИЕ/ДРЕССИРОВКА, СЛ. 18**) он расскажет, что в лесу в этом году завелось неведомое зло, оно охотится на людей, как волки на кроликов и некоторые волки теперь служат ему и называют его Господином. Сначала Зло заманивает людей свистом или травит волками, а потом, когда люди устанут и будут ранены и испуганы, он нападает и жрет человеческую плоть. Другая пища Господину не интересна.



Глава 3 - Деревня



Из леса неожиданно, как дьявол из табакерки, выныривает забор деревни. На воротах резная доска с названием деревни - Железодар. Ворота распахнуты настежь, так что вы прекрасно видите крошечную центральную площадь, в центре которой растет огромный дуб, сейчас густо засыпанный снегом.

Диспозиция (деревня)

Когда герои дойдут по деревни, они увидят большую площадь, посередине которой растет дуб. Справа крошечная таверна, совмещенная с мэрией, слева церковь. Вокруг деревни большой и высокий забор, украшенный вырезанными рунами - по приказу лорда Вильсона все деревни защищены заборами с барьерными рунами, чтобы никакие монстры не лезли в деревни (примечание для мастера: вендиго не может пересечь рунный забор).

У одного дома сидят старуха и женщина лет тридцати. Дети лепят снеговика. У другого дома мужик и два его сына отряхиваются от снега, у них в руках силки и рогадины.

Староста деревни

Когда герои дойдут по деревни, им навстречу поспешит староста Мих, который стоял на пороге таверны-мэрии. Он, запыхавшись, будет сбивчиво приветствовать героев и расспрашивать, почему они не прибыли раньше, и что случилось с предыдущей Милостью Лорда. По его разговору можно понять, что он принял их за Милость Лорда и его охранников.

Если герои подтвердят это звание словами (**ЗАПРОС: «УБЕДИТЬ СТАРОСТУ», УБЕЖДЕНИЕ/ОБМАН, СЛ. 9**) или показать грамоту (без проверки) он начнет занудно рассказывать героям про ситуацию в деревне - прошлой зимой умерла от простуды Вики, пропал (был загрызен волками, по мнению жителей, но костей и тела так и не нашли) Жека, а весной пропал Грег. Этой зимой пока тихо, хотя охотника Бока подрал какой-то зверь. После этого он начнет рассказывать про козу Зорьку, единственную железнодарскую козу, которая уцелела прошлой зимой и обещать, что уже через пару лет у них снова будет достаточно коз для жилья.

В деревне к героям относятся очень хорошо, невзирая на их статус (только если герои не творят беспредела).

Деревенские жители готовы помогать и отвечать на вопросы в пределах своих знаний.

Волк Фырк в деревню заходить не захочет и пойдет за героями, только если его напрямую позовут, в ином случае он будет прятаться за воротами и ждать героев там. Если герои позовут Фырка, все местные после успешной проверки Восприятия сл. 13 будут узнавать в нем волка Жеки и ругаться и замахиваться на него, считая его убийцей Жеки, но если герои скажут, что волк принадлежит им, местные не будут нападать на волка.

ОХОТНИКИ

Если герои решат поговорить с жителями, собравшимися на площади, они могут подойти к охотникам. Охотника зовут Бок, его сыновей - старший Сонис и младший Дарий. Бок морщится от боли, у него повреждена и перевязана рука. Он хмуро поздоровается с героями и посоветует им поговорить со старостой.

Если герои задают вопрос про местных животных, на которых он охотится, Бок расскажет, что охотится на кроликов и лис, но уже лет пять как в лесах развелось очень много волков и он в том числе занимается их истреблением.

Если герои задают вопрос о том, где может жить Чудище или есть ли тут пещеры поблизости, Бок расскажет о том, что на берегу реки есть небольшие горы, изрытые пещерами и тоннелями, и туда никто не ходит, там опасно.

Если герои задают вопрос про погибших (**ЗАПРОС: «ПОГОВОРИТЬ С БОКОМ», УБЕЖДЕНИЕ/ОБМАН, СЛ. 9**) Бок недовольно поморщится и скажет, что Жека был хорошим мальцом и со своим волком Фыркком здорово помогал селянам, и без него прошлую бы зиму они не пережили.

Если герои задают вопрос про рану на руке Бока (**ЗАПРОС: «ПОГОВОРИТЬ С БОКОМ», УБЕЖДЕНИЕ/ОБМАН, СЛ. 9**) Бок непроизвольно погладит свою пораненную руку и скажет, что ему не повезло нарваться на волчью стаю. В этот момент отца за рукав дернет младший сын, и Бок велит ему идти в дом. Мальчик неохотно послушается, но постарается подмигнуть одному из героев и отбежав, будет ждать героев за углом дома. **Герои с пассивной внимательностью 14 и выше (или при проверке ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТИ с той же сложностью) заметят, что Бок отводит глаза в сторону и чего-то недоговаривает.** Если герои замечают это и начинают настаивать на правде (**ЗАПРОС: «ВЫЯСНИТЬ ПРАВДУ», УБЕЖДЕНИЕ/ЗАПУГИВАНИЕ, СЛ. 12**), Бок, помявшись, расскажет, что третьего дня задержался на охоте, поэтому возвращался в сумерках. И когда он подходил к мельнице, он услышал свист и волчий вой на него напало нечто - разорвало когтями руку, он только и заметил, что у твари есть рога и вокруг нее бегали волки. Он вырвался, забежал в ворота, и стая отстала - в деревню волки не лезут. Бок сам убедил себя в том, что это был особо крупный волк, а рога ему привиделись.



СЫН ОХОТНИКА

Если герои последуют за сыном Бока, он будет в восторге смотреть на них (он сам мечтает стать авантюристом) и начнет канючить подержать меч (или другое оружие) героев.

Если ему дать подержать оружие, он в восторге попытается им размахнуться и уронит в снег. Смутится и быстро расскажет о том, что его папку совсем не волки подрали, а лесное Чудище (см. текст ниже). Ему про это чудовище рассказала бабушка Азза. Если герои решают подумать, что из этого правдиво (**ЗАПРОС: «ПРОАНАЛИЗИРОВАТЬ РАССКАЗ», АНАЛИЗ, СЛ. 16**), герои поймут, что рост и ледяное дыхание - это мифы, а вот рога и явление лишь в холода - правда, связь монстра со злыми людьми - правда лишь наполовину.

«Чудище... У-у-у, это...
Страшное оно! Большое, как дом, башка рогатая, когти изо льда, и дыхание ледяное - дыхнет и замерзнешь насмерть! Оно когда сильно холодно приходит, если в деревне люди злые живут... Не знаю, почему на нас напали... У нас все хорошие... Ну кроме... Ой, мне нельзя про это говорить!»

Деревянная церковь возвышалась над окружающими домишками всего на пару футов, и если бы не символ Латандера над дверями, было бы сложно понять, что это именно Церковь. Кое-где бревна казались потертыми, она слегка обветшала и потеряла былой вид, но даже при беглом взгляде выглядела добротной и сложенной на совесть.

ЦЕРКОВЬ

В церкви герои встретят старика-священника по имени Рич. Он служит **Латандеру**. С героями будет обращаться довольно приветливо, но они заметят, что он выглядит постоянно грустным. Он скажет, что охотно угостил бы их, но еды и так впритык и спросит, с какой молитвой они пришли в церковь.

Если герои спросят про Жеку, Рич расскажет им, что его внук обожал охоту и своего волка Фырка, которого нашел в детстве, еще щенком. Фырк спас маленького Жеку от холодов, и Жека притащил щенка в дом, с тех пор они были неразлучны.

Если герои решат искренне помолиться за души погибших: Латандер подарит им свое Благословение (**апоклование барда**). Благословение одноразовое, а если герои попытаются злоупотреблять гостеприимством бога, он накинет на слишком наглых героев **Порчу** до ближайшего короткого отдыха.



БАБУШКА АЗЗА И ЗОЛЯ

Если герои подойдут к женщинам, сидящим на лавочке, они увидят старуху лет семидесяти и женщину лет тридцати - бабушку Аззу и Золю. Золя будет несколько агрессивно настроена, но ее злость направлена не на героев, а на Грега. Азза будет совершенно спокойна, о чем бы не шел разговор. Когда герои подходят, Золя и Азза говорят о том, что скоро один из сыновей Миха будет искать невесту и кто бы подошел на роль жены.

Если герои спросят про Лесное Чудище, Азза повторит историю Дария, добавив, что сказка это очень старая, но правдивая, и Чудище огня боится, поэтому если дома укрыться и печь топить - то оно не страшно. В конце рассказа Золя вмешается и скажет: «Я даже знаю, кто тот злой человек, из-за которого Чудище пришло!». Азза укоризненно напомнит ей «О мертвых или хорошо, или никак». Золя раздраженно фыркнет.

Если герои попросят рассказать подробнее, Золя, аж захлебываясь от злобной радости, расскажет, что на окраине деревни жил до этой весны мужик по имени Грег, и будет рассказывать, каким ужасным человеком он был - забил до смерти ее сестру, на которой женился ради ее небольшого наследства, воровал припасы, коз не разводил, жил охотой, детей любил избить, если они к его дому приближались.

Ледяная тишина окутывает лес и тропинку, по которой вы с трудом пробираетесь - по этой дорожке явно не ходили с начала зимы. Через пару десятков минут перед вашими взорами проявляется полуразрушенный дом. Сорванная с петель дверь, выбитые окна, провалившаяся крыша... Все здесь дышит отчаянием и болью, и тихий шепот смерти касается ваших ушей. Тут проливалась кровь...

Дом ГРЕГА (Дом Грега)

Если герои пойдут в сторону дома Грега, им придется выйти за пределы деревни (дом в правом нижнем углу карты). Около дома очень тихо, странных следов не видно. Вендиго-Грег не посещает свой дом, он вызывает у него неприязнь.

Дом уже сильно разваливается. На заднем дворе герои могут найти топор, слегка измазанный старой кровью. Войти им никто не мешает, но герои постоянно чувствуют дискомфорт (присутствие привидения) и слышат тихие шепоты.

На первом этаже герои увидят маленькую разгромленную комнату. На кровати не осталось ничего (Вендиго перетаскал в подвал одеяло и устроил лежанку там), на полу царапины от когтей, посередине - кровавое пятно.



Если герои обыщут сундук, они найдут в ней карту окрестностей деревни. На карте значком домика отмечена одна из пещер в горах. В этой пещере был охотничий домик Грега, когда он был человеком. Сейчас там прячется Вендиго.

Если герои спустятся по лестнице, они окажутся в подвале. Перед дверью Грег сделал ловушку, еще когда был человеком. Это яма с кольями, прикрытая ковром. **Герои с пассивной внимательностью 12 (или при проверке ВНИМАНИЯ с той же сложностью) и выше заметят, что в комнате что-то неладно.** Если герои не замечают ловушку и наступают в нее, они получают 1d6 + 1 дробящего урона.

Если герои идут дальше, преодолевая ловушку, они оказываются в подвале. В углу находится лежанка вендиго. В центре комнаты стоит стол для разделки, по углам висят крюки для мяса. Раньше Грег тут держал туши своей добычи. По углам валяются кости человека. В лежанке Грега, если немного покопаться в соломе и под шкурами, герои найдут ошейник Фырка, к которому привязан дух Жеки.

Тяжелый смрад бьет в ваши ноздри, как только вы открываете дверь. Удивительно большое для такого крошечного домика подвальное помещение насквозь пропиталось вонью какого-то зверя... И чувством боли, страха и безнадежности.

Перед вами из небытия возникает призрачная фигура. Всего пара секунд - и вы видите парня лет девятнадцати в простой, деревенской одежде, с раскроенным черепом. Его лицо залито прозрачной кровью, огромная дыра, пробитая в груди, открывает пустую грудную клетку, в которой нет сердца, глаза светятся синим, а из глотки непрерывно доносятся стоны: «Убить... Отомстить...»

Битва с Жекой

Как только герои войдут в подвал, из стола появится **привидение Жеки***. Если герои не знают и не догадываются о том, что в доме находится привидение, то Жека пользуется тем, что застал героев врасплох. Он вселяется в героя с наименьшей харизмой и пытается выйти из подвала. Атаковать героев первым он не будет. Как только герой, одержимый Жекой, переступит край подвала, Жеку выбросит из тела и он вернется к столу, на котором его разделявали.

Если герои атакуют Жеку и наносят ему урон, он приходит в ярость и убедить его успокоиться и договориться с ним уже невозможно, он будет стремиться убить героев, бросаясь на всех подряд, как безумный. Фырк в битве участвовать не будет, спрячет голову под лапы и будет испуганно и грустно скулить.

Договор с Жекой

Если герои решат успокоить Жеку и убедить его, что они помогут ему отомстить Грегу, (**ЗАПРОС: «УСПОКОИТЬ ЖЕКУ», УБЕЖДЕНИЕ/ОБМАН, СЛ. 16**) он немного придет в себя и расскажет им о своей смерти. Он будет просить героев взять его с собой и помочь отомстить. Он чувствует, где сейчас находится Грег, но не может до него добраться самостоятельно.

Если герои решат поискать, к чему привязан Жека, (**ЗАПРОС: «ОБЫСКАТЬ ПОДВАЛ», АНАЛИЗ/МАГИЯ, СЛ. 14**) они найдут **ошейник Фырка**, испачканный кровью Жеки. Жека вспомнит, что держал его в руке, когда его убили. Герои могут надеть ошейник на себя или на Фырка. Жека последует за ошейником. Войти в деревню Жека и герой в ошейнике не сможет.

Если герои возьмут с собой Жеку, он станет невидимым и будет следовать за своим ошейником. Он довольно нетерпелив и постоянно требует от героев, чтобы они как можно скорее пошли к логову Грега и убили его. Однако если герои отправятся в деревню рассказать о его смерти, он согласится подождать.

Если герои, узнав о судьбе Жеки, решат навестить деревню и рассказать старосте и другим жителям о судьбе парня, все жители постараются помочь им в борьбе с изменившимся Грегом.

«Я в тот день... Охотился... С Фырком... Встретил в лесу Грега... А он и позвал меня... Сказал, у него есть... Кусок солонины. Мне не везло, живот от голода подводило... Я ошейник с Фырка снял, это наш знак был... Чтобы он домой бежал... И за Грегом пошел... Вхожу... И темнота, боль... Он меня... Топором по затылку... Я чувствую! Чувствую до сих пор, как он рвал мое тело руками, как варил мою плоть, как жрал сырьем... Отомстить! Я должен отомстить!»

*Иссушающее касание привидения ослаблено и наносит (2кб + 2) вместо (4кб + 3)

Глава 4 - Пещера Вендиго



Подготовка к битве

Если герои подойдут к Боку и расскажут о том, что случилось с Жеккой и скажут, что пойдут бороться с Чудищем, охотник даст героям небольшой мешочек с перцем и скажет, что это позволяет отбить нюх волкам. Игромеханически: герои смогут втайне от вендиго пробраться в его логово, и использовать преимущества атаки врасплох. В противном случае поймать врасплох Вендиго не получится.

Если герои подойдут к травнице и расскажут о том, что случилось с Жеккой и скажут, что пойдут бороться с Чудищем, бабушка даст им приготовленное ей зелье и попросит быть поосторожнее. Игромеханически: герои получают Зелье Аззы.

Если герои подойдут к Золе и расскажут о том, что случилось с Жеккой и скажут, что пойдут бороться с Чудищем, Золя даст им свой амулет, который она сделала на свадьбу для своей сестры. Игромеханически: герои получают Амулет Золи.

Если герои подойдут к старосте деревни и расскажут о том, что случилось с Жеккой и скажут, что пойдут бороться с Чудищем, Мих даст им две бутылки с маслом, чтобы героям было проще сражаться. Игромеханически: герои получают две **Фляжки с маслом**.



В гнезде из мертвых тел начинается ворочаться омерзительная тварь - иссушенный, огромный скелет, обтянутый серой кожей. Обрывки одежды на спине и ногах не греют, скорее напоминают о том, что ЭТО нечто было когда-то человеком. Череп венчают огромные рога, а глаза горят красным огнем вечного голода.

БИТВА С ВЕНДИГО

Когда герои войдут в пещеру, Вендиго почувствует их запах. Начнется боевая сцена с финальным боссом.

Если герои используют перец, Вендиго проснется, но не поймет сразу, где именно герои находятся, оно будет сердито фыркать и чихать, осматриваясь.

Если герои приведут с собой Жеку, он первым нападет, потому что он в ярости и жаждет мести. Жеку ничто не может отвлекать от своей цели.

Если герои приведут Фырка, волк в любом случае будет очень разгневан за своего Хозяина и стаю Свободных волков. Однако если Вендиго призовет стаю волков, Фырк переключится и будет атаковать именно мертвых волков.

Во время боя Вендиго будет стараться разорвать расстояние в конце своего хода.

Важное примечание: мастер заранее должен разложить на карте четыре тела, к которым будет прыгать Вендиго и поедать их во время Каннибализма.

Важное примечание: если мастеру кажется, что игроки слишком сильные, он может считать всю поверхность пещеры сложной местностью (скользкие ледяные полы).

КОНЦОВКА

После победы над Вендиго Жека освободится и исчезнет. Герои могут обшарить логово твари. На телах убитых и полусъеденных Вендиго людей герои могут найти артефакт, который мастер пожелает нужным дать героям в награду обычной, необычной или редкой стоимости.

Герои посещают город Вол, отдавая журнал лорду Вильсону и передавая ему найденный ими журнал.

В случае, если герои нашли только журнал, но не убили Вендиго - лорд заберет журнал, даст каждому по 10 золотых и упрекнет их в том, что они не разобрались с угрозой.

В случае, если герои нашли журнал и принесли голову Вендиго - лорд заберет журнал, даст каждому по 100 золотых и поблагодарит за помощь, а так же предложит посетить бал-маскарад (зацепка на следующую игру).

В случае, если герои погибли в битве с Вендиго, Мастер расскажет им, что за эту зиму Вендиго сожрал половину населения Железнодара. Как только потеплело, выжившие жители покинули деревню. Теперь это деревня призрак, и другие герои рано или поздно придут сражаться с их телами, ставшими нежитью.



Приложение А. Монстры

21 / 28



Вендиго

Большой Монстр, хаотически-злой

Класс Доспеха: 15 (природный доспех, 12 когда сбит с ног)

Хиты: 124 (10d12 + 25)

Скорость: 50 футов

СИЛ: 14 (+2), ЛОВ: 17 (+3), ТЕЛ: 13 (+1) ИНТ: 6 (-2), МДР: 9 (-1), ХАР: 12 (+1)

Навыки: Внимание +2, Обман +4, Скрытность +6

Чувства: пассивное Восприятие 12, Темное Зрение 30 футов

Языки: Общий, Звериный (может говорить только используя Имитирование)

Опасность: 5 (1800 опыта)

Сопротивление: некротический урон, психический урон, урон от яда

Иммунитет: урон от холода

Уязвимость: урон от огня

Невосприимчивость: испуг, обворожение, отравление

Бонус мастерства: +3

ОСОБЕННОСТИ ВЕНДИГО:

Имитирование. Вендиго может подражать звукам, которые оно слышало, включая голоса. Существо, которое слышит звуки, которые Вендиго издает, может определить что это имитация при успешной проверке Мудрости (Проницательность), против проверки Харизмы (Обман).

Каннибализм*. Вендиго, спрятавшись, торопливо пожирает сердце мертвого существа (Каннибализм совершается между ходами, любое легендарное действие или получение урона прерывает Каннибализм, но сердце существа не тратится), находящегося в запасах, восстанавливает себе 3d12 + 4 хитов и получает способность существа, которое сожрал. Предыдущая особенность заменяется новой. Способность сердца Вендиго может использовать один раз в день бонусным действием в свой ход. Использовать особенность Вендиго может только находясь в пределах своей кладовой (см. карта логова). Существа, находящиеся в запасах Вендиго (Мастер может выбрать другие способности от других рас или классов):

- **Бард** (1 шт): Насмешка

- **Барвар** (2 шт): Безрассудная атака

- **Табаксн** (1 шт): Кошачье проворство

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ:

Призыв стаи волков* (1 раз в день).

Вендиго издает свист и в ответ на этот свист из-за сталактитов выходят мертвые **волки** в количестве, равном количеству убитых ими волков на поляне - 1 (у этих волков стандартное здоровье = 11, защита = 11, укус при попадании = 1к4 + 1 колющего + 1к4 + 1 некротического).

Пожирание плоти (2 раза в день).

Оголодавший вендиго вгрызается в плоть ближайшего, стоящего к нему человека (5 фт.), вырывает у него кусок плоти и проглатывает, восстанавливая свои хиты в размере 3d6 + 3 и нанося противнику половину этого колющего урона.

Ледяное дыхание (1 раз в день).

Вендиго набирает в легкие воздух и выдыхает ледяную разрушительную энергию. Когда он использует ледяное дыхание, все существа в зоне выдоха должны совершить спасбросок по Телосложению. Сложность этого спасброска равна 8 + ваш модификатор Телосложения + ваш бонус мастерства. Существа получают урона 2к6 Холодом в случае проваленного спасброска, или половину этого урона, если спасбросок был успешен.

Приложение А. Монстры



ДЕЙСТВИЯ ЛОГОВА:

Сталактиты. Ледяные сталактиты вибрируют от свиста Вендиго, и обрушиваются на героев. Все, кто находится в пещере, должны пройти спас по Ловкости со сл. 13. В случае провала существо получает $1d8 + 4$ дробящего урона от упавшего на него сталактита.

Холодный воздух*. Героев окутывает сильнейший холод. Все, кто находится в пещере, должны пройти спас по Телосложению со сл. 12. В случае провала существо получает следующую стадию обморожения.

ДЕЙСТВИЯ:

Свист.

Вендиго издает противный свист, заставляющий пробежать холодок страха по хребту. Все, кто слышат этот свист (свист исходит из точки, в которой стоит Вендиго на 60 фт. вокруг него), должны пройти спас по Мудрости со сл. 11. В случае провала существо получает $2d4 + 2$ психического урона и на два раунда становится испуганным.

Удар рогами*.

Вендиго наклоняет голову и совершает не провоцирующий внеочередную атаку рывок в сторону противника, пытаясь насадить его на свои рога.

Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. Попадание: $11 (2к6 + 3)$ дробящего урона.

Когти, покрытые трупным ядом.

Вендиго взмахивает лапой и наносит рваные раны своими когтями.

Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Рубящий урон $7 (1к8 + 2)$ плюс урон ядом $2 (1к4)$.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ:

Спрятаться.

Отскочивший в сторону Вендиго пытается скрыться от взглядов героев. Необходимо совершить проверку Восприятия всех героев против проверки Скрытности Вендиго. Если хотя бы один герой проходит проверку Восприятия выше, чем проверка Скрытности Вендиго, скрыться у него не получается. Если вендиго успешно скрывается от взглядов охотников, он до следующего хода находится в скрытом состоянии, и не может служить целью атак. Урон по площади Вендиго получает и каждый раз при получении урона по площади проходит проверку Телосложения со сл. 13. Если он не проходит проверку Телосложения, он начинает визжать от боли и раскрывает свое местоположение.

Прыжок.

Вендиго прыгает в сторону с такой чудовищной скоростью, что герои даже не успевают совершить спровоцированную атаку по Вендиго.

ОПИСАНИЕ.

Вендиго - существо, сформировавшееся из человека, который холодной зимой отведал плоти другого человека, чтобы спастись от смерти от голода. Весной, летом и осенью вендиго спит в своем логове. Когда наступает зимний холод, вендиго просыпается и выбирается на охоту за людьми. Вендиго появляется только по ночам - солнечный свет доставляет ему неудобства. Вендиго любит перед нападением несколько ночей сопровождать жертву и пугать ее. Если путников в лесу долго не встречается, вендиго может вломиться в дом, но благодаря остаткам разума человека он предпочитает дома одиноких людей, которые не окажут ему сопротивления.

*Способности, помеченные звездочками, используются в сражении с сильными героями (каннибализм для средних героев восстанавливает хиты, но не дает новых способностей Вендиго).

Приложение Б. Записки



ГЕРОЯМ!

Лорд графства нуждается в помощи в помощи отважных путешественников. Каждую зиму все деревни во владениях лорда обходит переписчик с охраной, называемый Милостью Лорда. Милость обязан вернуться в центральный город до тридцатого ноября.

Однако!

Милость Лорда, обходящий владения лорда в этом году, пропал на пути в деревню Железнодорожник. Вместе с Милостью пропал так же его журнал переписи населения.

Лорд Вильсон готов щедро заплатить путешественникам, которые выяснят, почему пропал Милость Лорда, что произошло в деревне «Железнодорожник», уничтожат опасность, буде она в наличии, а так же принесет Лорду журнал переписи, который был у Милости Лорда.



Приложение Б. Записки



17 найтала - закончили перетись в Тёмных башнях.
Направляемся в Железнодоро. Всё как обычно.

18 найтала - всю ночь вокруг бродила стая белых волков.
Выли, смотрели голодными глазами.

Дарий кинул им мяса. Сожрали и ушли.
Повезло, что не напали.

19 найтала - Странное чувство, как будто на нас смотрят.
Неприятно и страшиновато.

Дарий и Тол смеются над моей паранойей,
но я вижу, что они тоже прислушиваются,
когда думает, что я на него не смотрю.

20 найтала - слышал ночью тихий свист.
Стало ещё страшнее.

Охранники говорят, что это ветер, но уже не смеются.
Через два дня будем в Железнодоро.

21 найтала - Дарий провалился под лёд,
услышал что-то странное, пошёл на звук и...

22 найтала - Дарий просто горит. Тол на его кидается мечом.
Если завтра в Железнодоро нам не помогут, боюсь...



Карта Маверны



Карта Лагерь



Карта Серевни



Карта Дома Грегга



Карта Логова Вендиго

Приложение В. Предметы



АМУЛЕТ ЗОЛИ

Чудесный предмет, обычный

Рекомендованная стоимость: 10-50 зм

Источник: «Катины сказки»

Этот амулет выполнен из небольшого кусочка дерева, на котором выжжены буквы «Маришке на свадьбу, от З.». Пока он надет на вас, один раз до следующего использовать бонусным действием заклинание [Огненный шар](#).



ЗЕЛЬЕ АЗЗЫ

Чудесный предмет, обычный

Рекомендованная стоимость: 10-50 зм

Источник: «Катины сказки»

После того, как вы выпили это зелье, вы можете бонусным действием выдохнуть огонь на цель, находящуюся в пределах 30 футов от вас. Цель должна совершить спасбросок Ловкости Сл 13, получая урон огнём (1к6 + 2) при провале или половину этого урона при успехе. Эффект заканчивается после того, как вы один раз используете огненное дыхание, или по истечении 1 часа.

Зелье представляет собой оранжевую мерцающую жидкость, над которой стелется дымок, выходящий наружу каждый раз, когда вы откупориваете пробку.

ОШЕЙНИК ФЫРКА

Чудесный предмет, обычный

Рекомендованная стоимость: 10-50 зм

Источник: «Катины сказки»

Привидение жаждет тепла и жизни. Каждый раз, когда Жека атакует, носящий этот ошейник получает (1d4 + 1 некротического урона). Но так же носящий наносит (1d6 + 2 некротического урона) каждой своей атакой.





© 2023, Милякова Екатерина.

Все ссылки на «Подземелья и Драконы» 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 «Подземелья и Драконы», принадлежат их владельцам.