

ЯРОСТЬ СТУЖИ

Онлайн Ширма

DUNGEONS & DRAGONS

Приключение написано в рамках вызова
«создай ваншот за один день».

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
Предыстория	3
Рыбацкая деревня	4
Случайные события	7
Айсберг Моржа	9
Заключение	9
Бестиарий	10
Карта	11
Титры	12

Жанр: экшен, холод, драма.

АННОТАЦИЯ

В небольшой рыбацкой деревушке у гигантского озера пропадают лодки вместе с рыбаками. Чудище, проклятье или просто случайность? Жители этой деревни нуждаются в решении этой проблемы. Иначе придётся покинуть свои дома.

Приключение рассчитано для 4х персонажей 4го уровня на 3-5 часов игры.



ВВЕДЕНИЕ

Перед проведением полностью прочитайте этот документ, чтобы понять суть некоторых вещей. Отдельно рекомендую остановить внимание на финальном монстре. Ведь суть этого приключения - сражение с ним.

Также рекомендую заранее сделать броски на случайные события этого приключения. Так вы не будете отвлекаться на составление событий во время плавания и модуль пройдёт органичнее.

Учитывайте, что не все приключения идут по плану. Вы вместе с игроками создаёте эту историю, а игроки - народ хаотичный. Поэтому не расстраивайтесь, если ожидания не оправдали себя. Лучше порадитесь тому, что вы приятно провели время вместе с хорошими людьми.

Все дополнительные карты и материалы вы можете скачать на [гугл диске](#).

Текст в такой рамке предназначен для прочтения мастером во время игры. В нём написаны эмоции и они созданы для создания атмосферы. Используйте их с умом.

Приключение очень легко можно использовать в длительных кампаниях. Оно удачно кладётся в один из десяти городов Долины Ледяного Ветра.

Обратите внимание на правила [подводного сражения](#), чтобы провести некоторые столкновения с учетом буквы правил.

Удачи на игре и пусть взор Амберли не падёт на тебя, приключенец!

ПРЕДЫСТОРИЯ

В этом замечательном озере жил элементаль, который сильно полюбил зверя. От их союза получилось необычное животное. Со способностью управлять водой и холодом.

Этот морж в какой-то момент подружился со злым друидом, который использовал на него заклинание «[Пробуждение разума](#)», что сделало его ещё более опасным. Вместе с этой дружбой он также получил искреннюю веру в богиню Амберли. Она восхищалась его своей красотой и яростью. Становясь сильнее с каждым годом морж увеличивал свои аппетиты, в какой-то момент перейдя с простых обитателей озера на рыбаков. Он наслаждался их обреченностью, страхом и своей яростью.

Так деревня Чудтон стала терять рыбаков раз за разом. Если не уничтожить эту тварь, то с высоким шансом к началу лета деревня перестанет существовать.



РЫБАЦКАЯ ДЕРЕВНЯ

Персонажи прибывают в рыбацкую деревню Чудтон, которая располагается на берегу озера. Зачитайте им дальнейший текст:

Стужа навивает тоску на это поселение. Дома укрылись в шапки от снега, улицы заполнили волшебные сугробы, которые приветствуют вас переливающимися отблесками холодного солнца.

Позвольте игрокам представить своих персонажей. Пусть они опишут внешность, особые манеры поведения и подобное. Затем дайте игрокам обсудить ситуацию и спланировать действия.

ТАВЕРНА «МОРЖОВЫЙ ХЕР»

Скорее всего персонажи игроков пойдут в таверну, чтобы отдохнуть или собрать слухи. В таверне сейчас много посетителей, так как многие рыбаки боятся выйти на рыбалку из-за чудовища и проводят время в этом месте.

Это совершенно ничем не примечательная таверна, где наливают выпивку и кормят, а также можно пообщаться с местными отдыхающими.

Вы можете отыграть ситуацию с каждым слухом, предоставив игрокам конкретного персонажа, чтобы повысить атмосферность игры. Либо вы можете попросить персонажа сделать бросок навыка Интеллект (Расследование) и за каждые 5 единиц в результате выдать 1 случайный слух из списка ниже:

- Какой-то динозавр из далёкого Щюльда приплыл сюда, потому что тут много рыбы, а там все голодают. У него огромная пасть и маленькие ручки.
- Если найдёшь сугроб с желтым снегом, то это благословение маленьких духов и его нужно съесть.
- Богиня штормов наказывает деревню за то, что они не приносят ей жертвы во время промысла.
- Огромный морж любит точить свои клыки об лодки рыбаков, поэтому они тонут. С него определённо можно будет собрать много жира.
- Логово серого дракона находится под озером, где пять лет назад утонул корабль с сокровищами. Скоро он прилетит в деревню и заберёт все деньги.
- Десять лет назад пропал самый лучший рыбак в деревне. Его дух мстит другим рыбакам за успешность.
- Ведьма в деревне совсем не предсказывает будущее. Она нагадала счастье для одного из рыбаков, а у него родился ребёнок.
- Староста будет жить ещё целых сто лет и будет главой. Не жирно ли для одного? Он определённого набивает свои карманы деньгами, чтобы потом увезти их под какую-нибудь гору.
- В озере плавает огромная льдина, которая может потопить корабль.

Далеко не все слухи правдивы, но такой информационный шум запутает игроков и заставит подготавливаться к разнообразным необычным вариантам.

ПЬЯНЫЙ ГОЛИАФ НА УЛИЦЕ

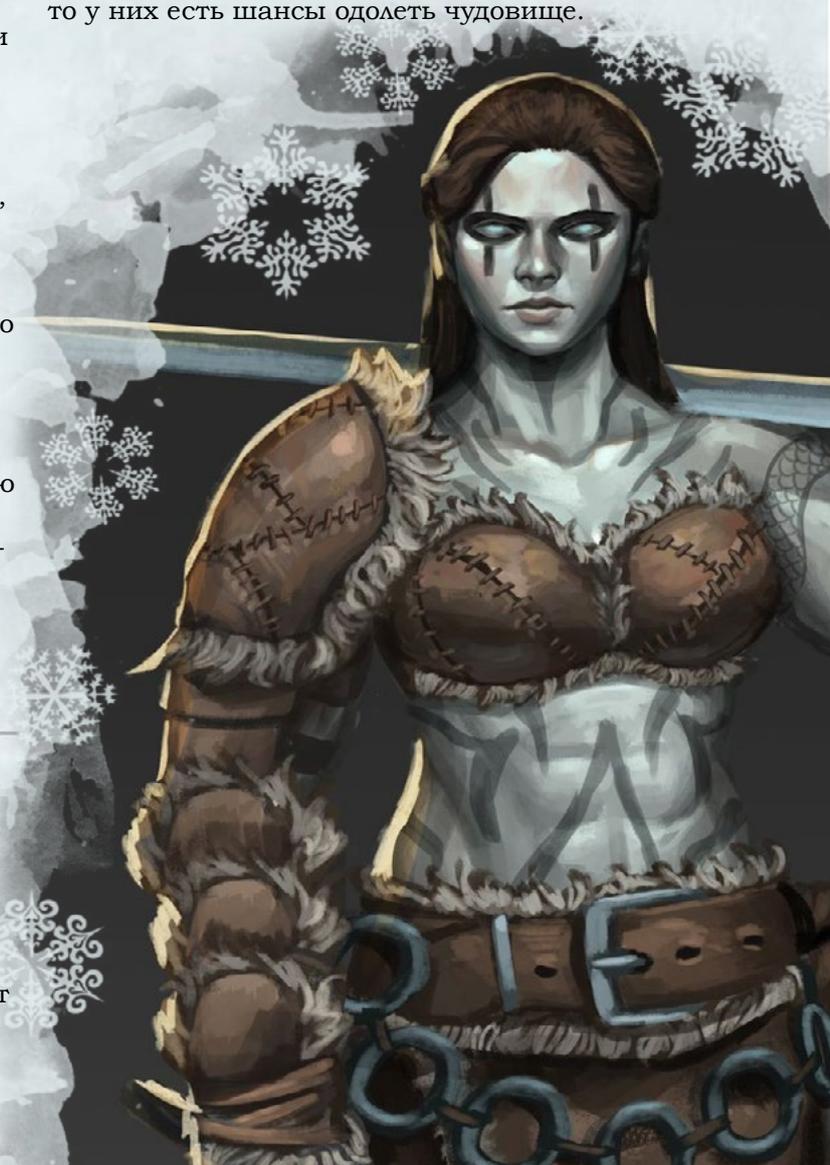
В один из моментов перехода от одного здания к другому к персонажам начнёт приставать пьяная голиафша, [Утхал «Синяя» из клана Кола-Гилеана](#) (без особенности «Внезапная атака», с особенностью «[Выносливость камня](#)» и с сопротивлением к холоду от расы голиаф). Она одета в очень легкие одежды и этот наряд позволяет демонстрировать мощные части её тела.

Утхал будет приставать к персонажам из-за того, что они посмотрели на неё. Подходит слишком близко к самому накаченному персонажу и громко предлагает отойти за угол, чтобы разобратся один на один по-мужски. Аргументируя это тем, что местные сами разберутся с проблемами и чужаки приходят только для своей смерти.

С помощью отыгрыша или проверки навыка Харизма (Убеждение) со Сл 15 можно заставить голиафшу отстать.

Если персонаж соглашается на драку, то сражение окажется очень простым. Попросите персонажа сделать проверку характеристики, которой он обычно атакует в бою. Сделайте проверку силы от Утхал. Чей результат больше, тот и оглушает персонажа на 1д4 часов с потерей половины текущих жизней.

Если персонажи победили Утхал, то после пробуждения она попросит присоединиться к охоте. Она объясняет это тем, что если они победили её, то у них есть шансы одолеть чудовище.



ПОСТОЯЛЫЙ ДВОР «КРАЙНИЙ ПРИЮТ»

В этом месте персонажи могут остановиться на ночь, если им необходим отдых. Цена на одного человека за ночь составляет 3 серебряных монеты. В эти деньги входит и ужин перед сном.

Постоялым двором управляет пожилая семья, которая проявляет доброту и заботу каждому своего постояльцу. Если их поспрашивать о чем-то, то они скажут, что у них нет никакого желания лезть в дела местных жителей. Их это слабо касается.

Определите случайную комнату персонажей, которые они сняли. В этом помещении на стене у кровати нацарапаны слова члена предыдущей партии приключенцев, которые вышли в море на охоту за монстром: «тут хорошие жители», «делаю задание и поселюсь тут с семьёй», «дети тут милые, дочка будет рада».

ДЕТИ

На одной из улиц дети будут играть в снежки и лепить снеговиков. Они попытаются втянуть персонажей в свои развлечения, кидая в них снежки из снега.

Персонажи могут присоединиться к ним в игру, чтобы весело провести время. Отличным вариантом отыгрыша этого будет боевая сцена. Всего детей 3кб. Попадание снежком выводит персонажа из этого процесса. Снежок - простое оружие со свойством фехтовальное, но без урона.

При подготовке карты разместите разнообразные укрытия, дома, стены из бочек и подобное.

При победе над этими детьми каждый участвующий персонаж получает 1 временное здоровье за каждого выведенного ребёнка из игры, которые закончатся после длительного отдыха.

МЕСТНАЯ ВЕДЬМА

Один из жителей деревни это знахарка, Луладжа Восхищающая. Она гадает суеверным рыбкам на рыбной требухе, лечит их недуги своими мазями, заговаривает на удачу и так далее. Персонажи могут обратиться к ней, чтобы получить предсказание или заговор.

Девушка является **змеиной каргой** и наслаждается спокойной жизнью в деревне. Она не является источником проблем, но персонажи вполне могут попробовать прогнать её, если узнают её суть. В таком случае она просто уйдёт в эфир.

Ритуал будет стоить 5 золотых монет. Для рыбаков ведьма проводит их дешевле, но сейчас она обещает особую магию.

Если Луладжа будет выполнять ритуал предсказания или заговора для игроков, то прочитайте:

Девушка в лёгких нарядах, соблазняющими открытыми линиями тела, закрывает занавески на окнах. Комната погружается в загадочный мрак неизвестности до того момента, как зажигается первая черная свеча. Тусклый свет появляется то в одном углу, то в другом, окружая вас предвкушением магии. После ведьма начинает развешивать мистические амулеты из костей и засушенных частей животных. И ритуал продолжается...

Предсказание. Совершите бросок к10+10 и сверьте результат с таблицей случайных событий. Используйте этот результат во время плавания на третьи события вместо броска. Опишите результат игрокам загадочными словами со спутанным смыслом.

Заговор. Если персонажи просят заговор на удачу, то совершите бросок к10 и сверьте результат с таблицей случайных событий. Если при определении случайного события во время плавания результат броска будет равен результату броска ведьмы, то проигнорируйте событие.





Лодочный порт

В этом месте персонажи могут арендовать лодку для патрулирования озера за 1 ЗМ в день с залогом в 10 ЗМ.

Вместо этого персонажи могут присоединиться к рыбакам, которые планируют поймать рыбы на озере. В таком случае удвойте время между случайными событиями для персонажей. Это может замедлить их поимку моржа до нескольких дней.

Лодка это объект, который имеет 13 КД, 100 очков прочности, невосприимчивость к яду и психическому урону. Она имеет уязвимость к урону огнём и рубящему урону.

Если в ходе патруля персонажи повредят арендованную лодку до половины прочности или ниже, то залог им не вернут. Если персонажи в путешествии с рыбаками повредят лодку до половины прочности или ниже, то другие рыбаки откажутся путешествовать с персонажами.

Староста

Старостой в деревне является Корлаг (законно нейтральный, холмовой дварф, [простолюдин](#)). Ему уже 250 лет и он прибыл в эту деревню столетие назад. Он быстро заслужил уважение своим трудолюбием и умом. Поэтому на протяжении пятидесяти лет уже является главой этой деревни. Он с разумной точки зрения подойдет к общению с персонажами и предложит им разную помощь для решения этой проблемы.

Персонажи могут отправиться к главе деревни, чтобы получить какую-то работу. Единственная и важная проблема для старосты это пропажи рыбаков. Какой-то монстр или сущность совершает это деяние. Если рыбаки будут бояться выйти в воды, то тогда деревне придётся голодать очень долго. Поэтому он готов нанять персонажей для патрулирования озера в течении дня и поймать эту тварь.

За простой патруль без результатов он предлагает 20 ЗМ. Корлаг готов предложить разнообразные награды за поимку причины этих пропаж: дом в деревне, секиру +1 (которой он лично пользовался), янтарных камней на 200 ЗМ или вы можете предположить вариант на своё усмотрение.

Он с удовольствием предложит разнообразные варианты для решения этой проблемы: сходить в таверну за мнениями рыбаков (хотя по его мнению они часто придумывают и лгут), обратиться к гадалке (она помогла ему вылечить спину) или отправиться в путь вместе с рыбаками.

Корлаг расскажет, что несколько дней назад одни приключенцы уже выходили в озеро, но всё ещё не вернулись. Среди них были: гномиха, драконорожденный, эльф и человек. Вы можете изменить их облик, чтобы сделать отсылку на какую-то из своих партий, но учитывайте, что человек будет лежать в последней пещере.

СЛУЧАЙНЫЕ СОБЫТИЯ НА ОЗЕРЕ

Во время патрулирования озера с персонажами будут происходить необычные события, которые в конечном итоге должны привести их к выполнению задачи.

Для определения события после одного часа плавания лодки с персонажами сделайте бросок к20 и соотнесите результат с эффектом таблицы. Повторяйте этот бросок каждый час плавания.

№	Результат
1	Морж
2	Косатка
3	Озерная карга
4	Ледяной мефит
5	Ледяная аномалия
6	Льдины
7	Призрак
8	Злое предзнаменование
9	Хаотичное предзнаменование
10	Ничего
11	Ничего
12	Законное предзнаменование
13	Доброе предзнаменование
14	Туманное облако
15	Другие рыбаки
16	Озерная фея
17	Бутылка
18	Обломки
19	Лодка
20	Айсберг моржа

Вы также можете спланировать события так, как считаете нужным. Режиссирование это отличный способ подать идею в лучшем виде.



МОРЖ

Морж пытается прокрасться под водой и атаковать лодку. Сделайте проверку навыка **Мудрость** (Скрытность) от моржа. Если результат больше пассивного значения навыка **Мудрость** (Внимательность) персонажей, то он совершает атаку клыками по лодке без последствий. Лодку сильно сотрясает. Он повторяет это действие, пока не получит урона на 20 ХП. Описывайте его, как огромная тень под водой.

КОСАТКА

Косатка пытается перевернуть лодку. Сделайте от неё проверку характеристики **Сила**. Если результат больше 12, то попросите персонажей у края лодки сделать спасбросок характеристики **ловкость** со Сл 12. В случае, если кто-то проваливает бросок, то он падает за берег. Тогда косатка попытается их атаковать. Косатка пытается уплыть, если у неё меньше трети здоровья.

ОЗЕРНАЯ КАРГА

Из глади воды выглядывает лицо отвратительной **карги** (к испугу от способности «Кошмарная внешность» добавьте убежание от карги во время испуга). Персонаж с пассивным значением навыка **Внимательность** 14 или больше заметит её. Затем она сразу же направит пугающий взгляд на ближайшего персонажа. Если персонаж по результатам взгляда прыгнет в воду, то карга попытается его утопить и убить. Если у неё останется 20 ХП, то она попробует сбежать.

ЛЕДЯНЫЕ МЕФИТЫ

С подветренной стороны к лодке начинает приближаться туманное облако. Внутри облака скрываются 2к4 **ледяных мефита**. Когда облако подбегает в упор к лодке, то мефиты нападают.

ЛЕДЯНАЯ АНОМАЛИЯ

К лодке приближается куча льдин. Когда они оказываются рядом с лодкой, то на персонажей нападает **ледяная аномалия**.

ЛЬДИНЫ

На персонажей плывёт множество льдин. Персонаж, который управляет лодкой, должен сделать проверку характеристики **Интеллект** со Сл 15, чтобы попытаться избежать льдин. Если он провалил результат, то лодка оказывается среди льдин. Каждый персонаж для уменьшения последствий от удара льдин может сделать проверку характеристики **Сила** со Сл 12. Нанесите лодке бкб дробящего урона, убирая по одному кубу за каждую успешную проверку силы.

ПРИЗРАК

Персонажи услышат сильное завывания и будут чувствовать, будто в их лёгких появляется ледяная вода. Все персонажи должны сделать спасбросок **Харизмы**, чтобы преодолеть этот эффект. При неудаче персонаж получает 2к4 психического урона.

ЗЛОЕ ПРЕДЗНАМЕНОВАНИЕ

Следующий бросок для определения события совершите с помехой. Опишите внутреннее чувство надвигающихся неприятностей.

ХАОТИЧНОЕ ПРЕДЗНАМЕНОВАНИЕ

Во время определения следующего случайного события сделайте два броска и проведите сразу два события для персонажей, постараясь их адаптировать друг к другу. Опишите внутренне состояние каши и мешанины из мыслей.

ЗАКОННОЕ ПРЕДЗНАМЕНОВАНИЕ

Во время определения следующего случайного события сделайте два броска к10. Первый куб вызывает событие из первой десятки. Второй куб вызывает событие из второй десятки. Проведите оба события сразу для персонажей, постараясь их адаптировать друг к другу. Опишите чувство, словно что-то внутри ощущений персонажей стало на свои места в строй.

ДОБРОЕ ПРЕДЗНАМЕНОВАНИЕ

Следующий бросок для определения события совершите с преимуществом. Опишите внутреннее чувство надвигающейся удачи.

ТУМАННОЕ ОБЛАКО

С подветренной стороны к лодке начинает приближаться туманное облако. Внутри облака ничего нет.

ДРУГИЕ РЫБАКИ

Персонажи встречаются с лодкой других рыбаков. Они дружелюбные и готовы поделиться историей, что с ними произошла. Сделайте бросок по таблице случайных столкновений, чтобы определить произошедшую с ними историю. Они также могут рассказать где это было. Если персонажи отправятся туда, то следующее событие с шансом в 50% будет тем, что произошло с рыбаками.

ОЗЕРНАЯ ФЕЯ

Персонажи встречаются фею озера, Нияду. Она дружелюбна по отношению к персонажам и может помочь им с решением проблемы. Если персонажи спросят о пропажах рыбаков, то она расскажет про айсберг, где обитает что-то большое. Если персонажи отправятся на направление феи, то с шансом в 50% следующее событие будет Айсберг Моржа.

БУТЫЛКА

Персонажи видят, как в воде к ним плывёт бутылка. Это может быть зелье лечения, либо другое случайное зелье на ваше усмотрение. Вы также можете расположить в нём карту или записку, если хотите позже направить персонажей куда-то.

ОБЛОМКИ

Персонажи замечают плывущие обломки какой-то лодки на воде с трупами рыбаков. Среди обломков вы можете расположить что-то ценное. Например, произведения искусства, магические предметы или просто деньги.

ЛОДКА

Рядом с лодкой персонажей проплывает рыбацкая лодка без людей. Судно само по себе является хорошим сокровищем, но вы также можете расположить там полезные предметы.

Это может быть лодка простых рыбаков или лодка приключенцев, которые уже пытались охотиться на моржа.



АЙСБЕРГ МОРЖА

Если персонажам при плавании выпадает эта локация, то зачитайте описание:

На горизонте появляется невероятная структура. Гора из льда приближается к вам, угрожающе предсказывая дальнейшее событие. Озеро будто затихло, давая вам возможность подготовиться, но тишина нарушается протяжным скрипом разрушающегося льда. Массивная часть айсберга медленно спускается вниз, чтобы потом с грохотом погрузиться в ледяную воду и уплыть в дальнюю от вас сторону. Так хотя бы сможет спастись от вашего присутствия. Повернувшись к вам лицевой стороной вы наблюдаете в нём отверстие, которое ведёт в логово. Его обитатель заготовил для вас гостеприимный приём.

Дайте возможность персонажам обсудить дальнейшие планы и тактику. Когда лодка подплывает к пещере, то внутри они обнаруживают множество разнообразного хлама: части кораблей, осколки льда, деревянные щепки, мотки верёвок, остатки бочек и ящиков, а также многое другое.

Если персонажи не скрываются или морж их обнаружил, то он уходит в прорубь в дальнем помещении, чтобы через пару минут начать разрушать их лодку.

Если у него это получится, то он выберется к персонажам для сражения через пару десятков минут. Таким образом он хочет насладиться их безысходностью.

Алтарь. Когда персонажи входят глубже в пещеру, то вскоре обнаруживают ледяной алтарь. Он изображает красивую девушку, возвышающуюся из волн. Она украшена множеством раковин. На её теле присутствуют плавники, а волосы - словно щупальца морской медузы. Для определения этой личности персонажи могут сделать проверку навыка Интеллект (Религия) со Сл 15. Преуспевший узнаёт в ней богиню [Амберли](#), Королеву-Шлюху.

Дары. Вокруг алтаря, словно подношения, расставлены человеческие черепа и кости. Перед ним лежит свежий труп мужчины примерно 22 лет. Он одет в плотные одежды, а кожа уже давным давно синяя. Кровь и внутренности нарочито разбросаны вокруг, будто демонстрируя его смерть. Это один из недавно пропавших рыбаков. Его труп вполне может сойти за доказательство решения проблемы. На шее у него висит амулет, внутри которого изображена маленькая милая девочка.

Тактика. Морж начнёт сражение самоуверенно. У него ещё не было достойных врагов. Если он получит критический удар или его жизни опустятся до половины, то он применит ледяное дыхание и начнёт фокусировать самую слабую цель в пределах досягаемости.

Фразы. Морж умеет говорить и поэтому будет восторгаться своей богиней раз за разом, говоря такие фразы глубоким и оглушительным голосом: «преклонись перед её красотой», «ты станешь очередным украшением», «штооорм наступает», «как нахлыну», «утони в её объятиях», «моя добыча», «освежись», «капля в море».



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Возвращение. Персонажам предстоит выбрать с айсберга. Если у них осталась лодка, то это будет легко. Вы можете по настроению выдать ещё одно случайное событие.

Если лодка потонула из-за моржа, то персонажам придётся не сладко. Дайте им возможность обсудить решение проблемы. Примите их заявки. Возможно, они захотят привлечь внимание огнём или другими эффектами. Возможно, из обломков они захотят построить плот. С помощью кубов или проверок навыков определите их успешность, но не затягивайте с обсуждением этого момента.

Награда. Староста захочет получить доказательства выполнения работы. Он без проблем отдаст оплату за патруль, но смерть чудовища ему докажет либо труп юноши в пещере, либо часть тела моржа. Он не жадный и прекрасно понимает мысли персонажей, но просит понять и его. Ведь деревня не может просто так растрачивать средства на неизвестный результат.

ЗМЕИНАЯ КАРГА

Среднее исчадие, злое мировоззрение

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 83 (11к8 + 33)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	16(+3)	16(+3)	13(+1)	14(+2)	16(+3)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +5, Обман +5, Магия +3

Чувства истинное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Общий, Инфернальный, Бездны

Опасность 3 (700 опыта)

Упорная (2/день). Змеиная карга может перебросить проваленный спасбросок.

Колдовство. Змеиная карга является заклинателем 5-го уровня. Базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). Она может накладывать следующие заклинания:

Заговоры (неограниченно): [Расщепление разума \[Mind Slicer\]](#), [Фокусы \[Prestidigitation\]](#), [Малая иллюзия \[Minor illusion\]](#), [Сообщение \[Message\]](#).

1 уровень (4 ячейки): [Диссонирующий шепот \[Dissonant whisper\]](#), [Искусная острота \[Silvery barbs\]](#), [Жуткий смех Таши \[Tasha's hideous laughter\]](#).

2 уровень (3 ячейки): [Туманный шаг \[Misty step\]](#), [Глухота/слепота \[Blindness/deafness\]](#).

3 уровень (2 ячейки): [Прикосновение вампира \[Vampiric touch\]](#).

Метамагия (5/день). При накладывании заклинания змеиная карга может подстраивать заклинания под свои нужды двумя способами:

Неуловимое заклинание. Во время накладывания заклинания вы можете потратить 1 единицу метамагии, чтоб наложить его без вербальных и соматических компонентов.

Ускоренное заклинание. Если вы накладываете заклинание со временем накладывания «1 действие», вы можете потратить 2 единицы метамагии, чтобы наложить это заклинание бонусным действием.

ДЕЙСТВИЯ

Кинжал. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к4 + 3) колющего урона.

Эфирность. Карга магическим образом переходит на Эфирный План с Материального Плана, или наоборот. Для этого у карги должно быть каменное сердце.

МОРЖ-ДЖЕНАЗИ (ПРОБУЖДЁННЫЙ)

Огромный зверь, хаотично злое мировоззрение

Класс Доспеха 10 (природный доспех)

Хиты 105 (10к12 + 40)

Скорость 25 фт., плавающая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22(+6)	9(-1)	18(+4)	10(+0)	11(+0)	4(-3)

Навыки Запугивание -1 (от силы +8)

Сопротивление к урону холод

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 5 (700 опыта)

Упорный (2/день). Морж может перебросить проваленный спасбросок.

Задержка дыхания. Морж может задержать дыхание на 30 минут.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Морж использует Взрывной рык, если может, и совершает две атаки: одну Шлепком телом и одну Клыками.

Шлепок телом. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 15 (2к8 + 6) дробящего урона.

Клыки-кинжики. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 16 (3к6 + 6) рубящего урона.

Взрывной рык (перезарядка 5-6). Все существа, находящиеся в пределах 15 футов от моржа способные слышать его, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе будут оглушены. Если спасбросок провален на 5 и больше, то существо становится ошеломлённым до конца своего следующего хода.

Холодное дыхание (1 раз в день). Морж выдыхает волну холода 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 14, получая урон холодом 22 (5к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Морж-дженази может совершить 1 легендарное действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Морж-дженази восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Шлепок телом. Морж дженази совершает шлепок телом.

Морозная кара. Морж-дженази покрывает свою шкуру тонким льдом. До конца его следующего хода существо, попавшее рукопашной атакой по моржу получает 2к6 урона холодом.

ДЕЙСТВИЯ ЛОГОВА

При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) морж-дженази совершает действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов; морж-дженази не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

Ледяной мифт. В радиусе 30 фт. от моржа появляется 1 [ледяной мифт](#), откалываясь от стены айсберга. Их не может быть больше трёх одновременно.

Опутывающие льды. Существо в радиусе 30 фт. от моржа должно пройти спасбросок ловкости со Сл 14. При провале цель становится захваченной до конца своего следующего хода.

Давящая льдина. С потолка айсберга падает льдина. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 50 фт., одна цель. Попадание: 3 (1к6) дробящего урона и 3 (1к6) холодного урона.

boosty.to/koroz



ТИТРЫ

АВТОР ВАНШОТА: [КОРОЗ](#)

ОГРОМНАЯ БЛАДАРНОСТЬ ЗА УЧАСТИЕ ВСЕМ ЗРИТЕЛЯМ НА [СТРИМЕ](#):

kosnvrsk, летописец мемной папки, **exi**, **The Doorkeeper's Lair**, Мекуни, AvaAvada, Степан Куликов, mihastb, Max_wm, Niishiro Keoto, Евгений Козырной, Ghsd Ahgf, Товарищ Петрович, Doctor Dankovscky, Андрей Костылев, Гео Pavloff, владимир иванов, GIT GUD, **котолические вайбы**, Максим Мындреску, Magistrus, Бумт Лисаги, Your Yoru, **Akita**, Steel, Даниил Люльев, Takeshi Midzuko, tuck tuck, NeLLO, влад журавлёв, Митяй, Артур Осипян, MAGELLAN ГЕЕК, Тимофей Ломоносов, Deviantfly, Lexa is, Astar0th.

Документ оформлен с помощью Adobe InDesign и Adobe Photoshop.
Карта создана с помощью Dungeondraft и ассетов 2minutetabletop.

ИЗОБРАЖЕНИЯ

[Walrus God](#) by StaplesART

[Деревня](#) by Dmitry Dubinsky

[«Initiation Ritual»](#) by Trishkell

[Freydis, Goliath Barbarian](#) by Olieart

[Корабль](#)

[Озёрная Карга](#) by Bjorn Hurri

[Shiva](#) by Coliandre

[Fathom Mage Art](#) by Dan Scott

[ТИТУЛЬНИК](#) by Amir ZandPRO



Ярость Стужи - это неофициальный Фан-контент, разрешенный Политикой в отношении Фан-контента. Не утвержден и не поддерживается Wizards. Часть использованных материалов является интеллектуальной собственностью Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC».

Ссылки на использованные иллюстрации. Указаны не все. Просьба авторов использованных изображений отписываться лично, либо знающих людей присылать ссылки. Тогда авторство будет указано в последующей работе с ссылками на соответствующую.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, Ravenloft, Eberron, the dragon ampersand, Ravnica and all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries.

This work contains material that is copyright Wizards of the Coast and/or other authors. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.

All other original material in this work is copyright 2022 by Koroz and published under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.