

Голубая важенка

Помешайте мертвецам убить редчайшего
мифического зверя Севера



1-2 уровень

Введение

Приключение происходит в небольшой охотничьей деревне, расположенной у границы вечной мерзлоты. Героям предстоит отыскать и спасти легендарное животное — голубую важенку, которую преследуют неживые гости, пришедшие из стужи.

Приключение рассчитано на 2-3 персонажей первого или второго уровней. Ниже приведены рекомендации по корректировке сложности приключения в зависимости от количества игроков.

Персонажи должны быть подростками. Приключение подходит для раскрытия предыстории персонажей и для старта кампании в зимнем сеттинге.

Предыстория

Похъела — земля высокоразвитой цивилизации северных великанов, которая 900 лет тому назад была колонизирована людьми. В этом им помогла таинственная злая богиня, которую принято называть Белой Девой.

Каждый месяц Дева поднимается в небо на спине ледяной птицы рух и плетет свое заклинание, проявляющееся в виде мерцающей завесы света — прекрасного северного сияния, которое освещает ночное небо и исчезает к рассвету. Эта магия позволяет на следующий день удержать солнце за линией горизонта — и Похъела погружается в очередную белую ночь.

После каждого полета Девы к людским поселениям приходят Белые Ходящие. Их живые задабривают человеческими жертвоприношениями. С помощью магии Ходящих люди пополняют ряды Белого Воинства — орд зомби, которые бродят по северу по воле Девы. Члены Белого Воинства, в отличие от Ходящих, не сохраняют свою личность. Со временем вступление в Белое Воинство стало честью для всех северян, смилившихся с тиранией Белой Девы.

Однако часть северян предпринимают попытки изменить что-то в унылом ходе жизни Похъелы. Некоторые бегут как можно дальше на юг, другие — выбирают жить на границе с Похъелой под защитой лесных духов, в мольбах к которым спаслись уже

несколько поколений переселенцев. Деревня Беглая, в которой происходит действие этого приключения — одно из тех поселений, основатели которых отказались считать себя похъельцами уже как полтора века назад.

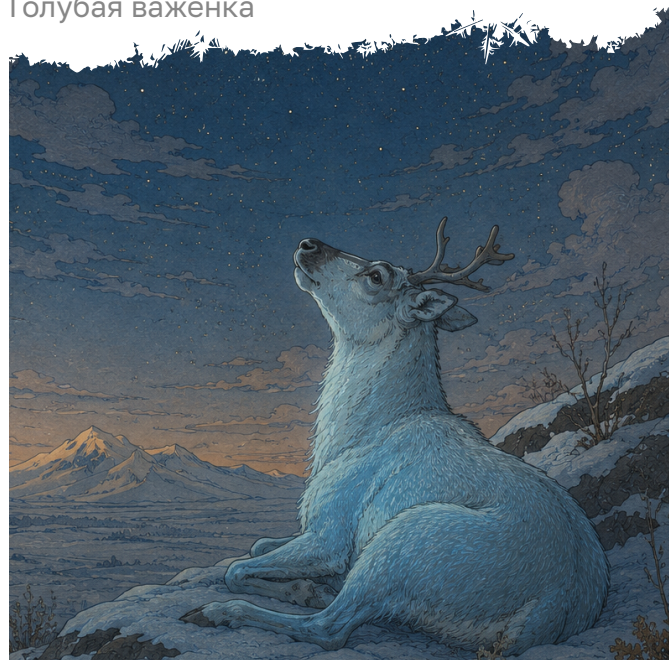
Голубая важенка

Голубая важенка — существо из сказаний Похъелы. По преданиям, лишь одна такая олениха рождается за целый век. Большую часть жизни голубая важенка ничем не отличается от других животных, однако все меняется, когда олениха впервые зачинает детеныша. Во время беременности важенка становится беспокойной и неутомимой. Она способна преодолевать десятки миль без отдыха, ведомая древним инстинктом двигаться на юг.

Белые Ходящие усердно преследуют ее, а старики говорят, что сама Белая Дева следит за этой охотой из-за завесы северного сияния. Дело в том, что если до полуночи дня солнцестояния Белый Ходящий пронзит сердце важенки своим копьем, нерожденный детеныш обратится в ледяного оленя — бессмертного скакуна мертвецов.

Такие создания не знают усталости, не нуждаются в пище и способны нести своих хозяев через самые жестокие бури. В местах, где проходит ледяной олень, сила Белой Девы возрастает: орды зомби становятся хитрее, а мороз становится убийственным для всех живых.

Голубая важенка



Содержание приключения

В приключении участвуют подростки из приграничной деревни Беглая, которые хотят доказать старшим в деревне, что уже достаточно сильны, чтобы самостоятельно выбираться в леса и охотиться.

Завязка.

Подростки узнают от местной сказительницы, бабушки Ии, предание о Голубой важенке. Спасти мифическое создание — отличный способ доказать свою взрослость. У Ии можно узнать, что обычно важенка рождает олененка где-то у берегов Оленьей ламбины¹, которая находится вблизи Беглой.

Поиски важенки.

Следуя вокруг ламбины, герои встречают ожившие трупы птиц и зверей — они восстали из-за близости Ходящего, который преследует олениху. По пути герои проходят мимо магического дерева, которое может дать ответы на их вопросы, в развалинах старого храма замечают двух огров, тоже вдохновленных поймать важенку, а также натываются на разгромленный лагерь северян-переселенцев, убитых одним из огров.

Развязка.

В финале приключения дорога приводит героев к северному берегу Оленьей ламбины, где они обнаруживают важенку, загнанную в угол Ходящим. Героям предстоит решить — готовы ли они рискнуть жизнями в попытке спасти сказочную олениху?

Если персонажи решат убить Ходящего, деревня столкнется с гневом Белой Девы — это может быть использовано для продолжения кампании в зимнем сеттинге.

¹ Ламбина — это небольшое, обычно неглубокое лесное или болотистое озеро.

Хижина бабушки Линдгрэн

Получить задание герои могут в домике сказительницы по имени Ии Линдгрэн или иным образом на усмотрение мастера.

Вместе с пятью детьми помладше вы сидите в одном из самых любимых всеми жителями Беглой домов — в деревянном одноэтажном срубе старушки-сказительницы Ии Линдгрэн. Один ваших из младших спутников опирается руками на раму, и прилипает лицом к натянутому бычьему пузырю:

— Сколько снега навалило! Вы посмотрите!

— Морозно сегодня, это правда, но нечего тому удивляться, то ж зимнее солнцестояние.

— И что с того?

— А то, милоч, — Ия садится на табурет перед лавкой, на которой разместились вы все. — Бабка мне рассказывала. Раз в век в тундре рождается голубая важенка, и скачет она беззаботно, пока олень ее не покроет в первый раз, и зародится в животе у нее волшебный олененок. На сносях важенка бежит на юг, потому что олененок ее — самый желанный для Ходящих. Рождает она своего олененка строго в день зимнего солнцестояния. И если Ходящий до полуночи найдет важенку, и пронзит ее сердце своим копьём зачарованным, родит она ледяного оленя, на каких Ходящие по тундре ездят сотни лет, а за ними их трупы вышагивают пешком. Вот, видимо, Ходящие морозу-то нам и пригнали.

— Баба Ия, это глупая сказка, — поморщила носик самая младшая девчушка, — Страшная. Вдруг важенка не убежит?

— А хорошей у меня для вас нету, рано еще. И отдохнуть я хочу. Вы вечером приходите, я вам другую расскажу, про красавицу Насто. Авось к тому времени и мороз спадет.

После этого Ия Линдгрэн должна попытаться выгнать всех детей. Однако при **Убеждении >12** она все-таки расскажет некоторые детали о важенке, которые не вошли в ее историю.

Южный берег Оленьей ламбины

Хорошо знакомая лесная дорога выходит прямо к берегу Оленьей ламбины. Лед полностью покрывает ее поверхность и, кажется, выглядит куда крепче, чем должен в эти месяцы. Правда, рассмотреть его сложно — он прямо на ваших глазах покрывается тонким слоем белого-белого снега.

При проверке **Выживания > 12** можно понять, что лёд слишком плотный для этого месяца и переливается странными голубыми бликами, которых раньше на Оленьей ламбине вы никогда не замечали.

При проверке **Магии > 14** можно вспомнить, что, согласно легендам, так бывает при появлении Белых Ходящих. Однако точно персонажи не знают, так как в силу возраста ещё никогда не вступал с ними в прямой бой.

При проверке **Восприятия или Природы > 10** можно заметить оленьи следы, ведущие на восток, в сторону развалин старого храма. Дорожки переплетаются на смеси песка и снега, животных было около десятка.

Тупоголовая форель подо льдом

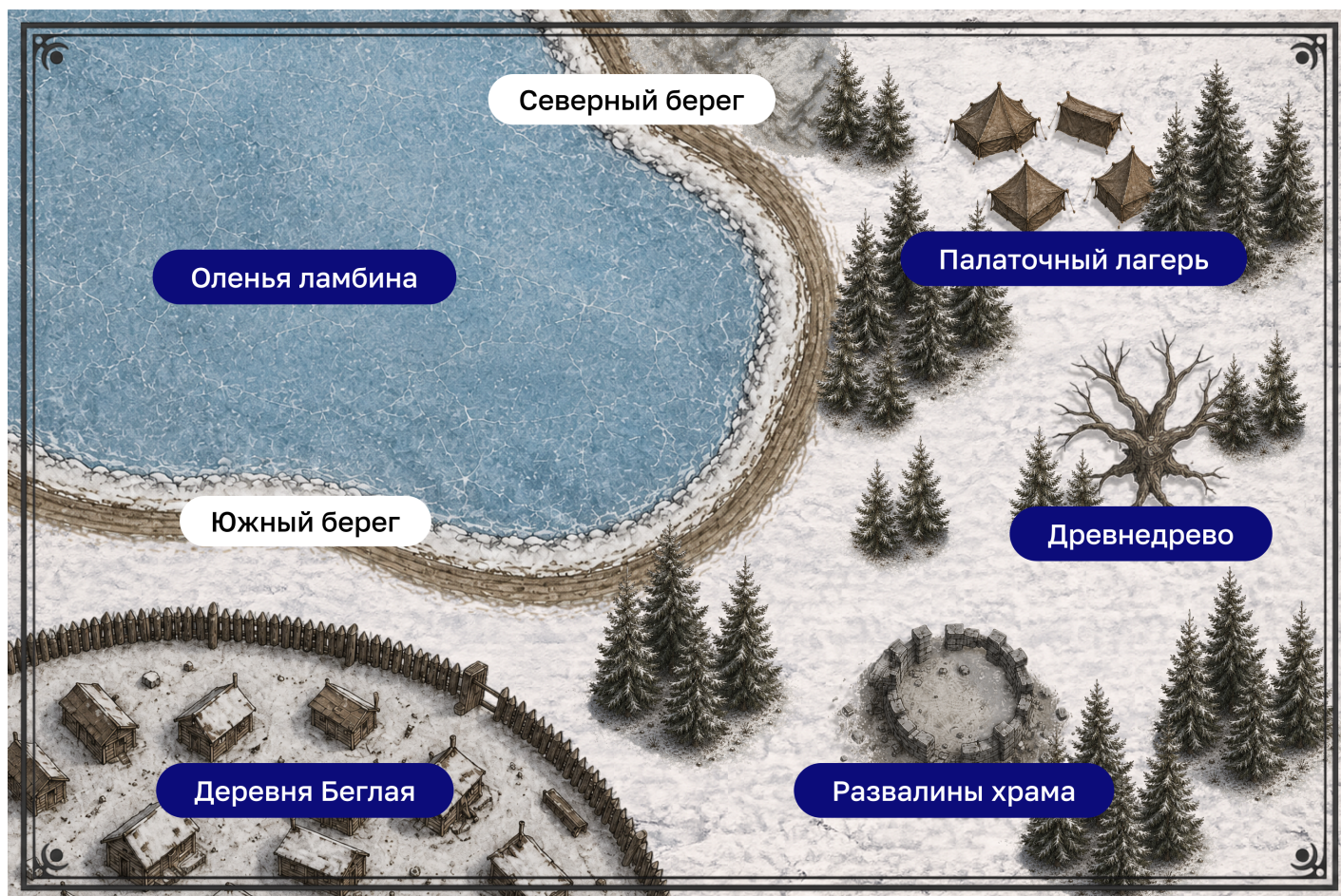
Если выйти на лёд, можно увидеть, что под его толщей плавает пять тупоголовых форелей [Knucklehead Trout], кажется, они пытаются пробиться через наледь. Если герои задерживаются на льду, пять форелей пробируют лёд головами и атакуют героев, защищая свою территорию, используя укусы и ударяя хвостами.

Чтобы пробить лёд в другом месте, всем рыбам нужно ударяться головами о лёд в течение 5 раундов. Потеря одной рыбы из стаи удлинняет этот процесс на 1 раунд.

- Обычно важенька рождает оленёнка где-то у берегов Оленьей ламбины — так она и получила своё название. Однако герои знают, что в это время года выходить на озеро опасно — лёд уже тонкий.
- Ия впервые услышала эту легенду от собственной бабушки. А ее бабушка, кажется, своими глазами видела, как Белый Ходящий гнался за голубой важенькой, но это все было сотню лет тому назад, где-то около дороги на Похьелу.
- Ия также слышала историю про важеньку от контрабандиста, который бежал из Похьелы и обратно более 20 раз. По его версии, голубой олененок родился в стаде, которое пасется рядом с Бершестом — одной из оленеводческих стоянок в южной части Похьелы. Хозяйева стада посчитали это знаком расположения Белой Девы.
- Ия не знает, кому в здравом уме придет в голову противостоять Белым Ходящим в погоне за столь ценной для них добычей. Но, по ее мнению, охотники, которые смогут испортить планы Белой Девы, сделают великое дело.

Бабушка Ия





Мёртвые свидетели

В ходе обследования берега можно увидеть первых предвестников появления Белых Ходящих — ожившие трупы животных и птиц.

Чтобы понять, что именно замечают персонажи, игрокам нужно кинуть 1d4.

1d4	Результат
1	От воды к ближайшему оголенному дереву бежит белка. И то, что она может бежать — странно, ведь хвоста и левой задней лапы у нее нет. Она оборачивается: глаза ее будто бы затянуты белой пеленой.
2	Стая из пяти воронов ютится на одном оголенном дереве и испуганно таращится на другого ворона, который занял дерево напротив. Он не каркает, не двигается, лишь смотрит в сторону Похьелы. Затем медленно расправляет крылья — одно из них состоит из голых белых костей.

3

Из чащи выходит медвежонок, совсем еще молодой. Для этих мест такое необычно: медведица никогда не отпускает детёныша одного. Медвежонок не проявляет агрессии. Он подходит почти вплотную к персонажам и жалобно скулит. На его шерсти видны следы когтей и клочья инея. Вы, дети бывалых охотников, быстро догадываетесь: медведица гнала его на юг, к людям, спасая от чего-то, что пришло из Похьелы.

4

На опушке несколько сорок устроили настоящий переполох — обычно они так кричат, когда умудряются украсть что-то блестящее. В этот раз в мелких коготках оказался осколок льда, напоминающий среднее между сосулькой и наконечником стрелы. Сороки бросают его и начинают громко стрекотать, будто спорят между собой. А затем разом разлетаются, оставив странный предмет лежать на виду. (На самом деле это кусочек стрелы, описанный далее).

Проведя ритуал «**Обнаружение магии**», можно почувствовать от осколка магию Воплощения, которую практикуют последователи Белой Девы — как живые, так и мертвые. Определить, что поднявшиеся трупы — результат магического присутствия кого-то из Ходящих, можно и пройдя проверку **Религии > 14**.

Вероятно, это кусочек стрелы, которую пытались использовать преследователи голубой важеньки.

Развалины старого храма

Между замшелыми валунами развалин старого храма идет тонкий дымок. Приблизившись вы слышите странные звуки, будто бы кто-то очень сильно и абсолютно неумело дует в флейту. Внезапно раздаются громкие звуки — кажется, с противоположной стороны другое существо продирается через кусты.

При проверке **Скрытности > 10** персонажи могут подсмотреть, кто развел костер в развалинах, в ином случае они сразу вступят в боевую ситуацию. Кострище в старом храме зажгли два огра — мать Сируш и ее великовозрастный сын Бюрак.

Огриха Сируш играет на флейте



Вы видите, что играл на свирели большой толстый огр. Точнее, огриха. Теперь же она смотрит на своего сородича, который с абсолютно ошавевшим видом все-таки смог прорваться через кусты.

— Маааааа, — почти мычит огр поменьше, — я принес голубую жеванку, маааааа!

Существо, которое огр называет матерью, поднимается с заснеженного камня и подбегает посмотреть на тело оленя, болтающееся в руках у младшего огра. Оно проводит пальцами по шерсти животного и чешет голову:

— А почему она мертвая, балда? Нам за мертвую жеванку меньше заплатят!

— Прости, маааааа! — огр очень драматично и покаянно падает на колени перед ней, — Я ее хватать пальцами, а у нее спина поломалась, я подумал, что ты сможешь ее починить. Пошел к тебе, а там какие-то человечешки, я подумал, что они тоже за жеванкой гнались, и я их побил за это. А жеванка, когда я их бил, на землю упала, и еще раз поломалась.

Если герои решат вступить в коммуникацию с Бюраком и Сируш, огры будут вести себя максимально недружелюбно, потому что подозревают, что новые знакомые хотят забрать их награду за голубую важеньку. Награду им пообещал жрец Белой Девы из поселения, которое они называют Нежным. Проверка **Истории > 10** покажет, что, вероятно, имеется в виду деревня Снежная, в которой живет семейство одних из самых преданных жрецов Белой Девы.

Сируш (мать) использует стат-блок [Огра \[Ogre\]](#) из бестиария. Бюрак слабее матери, и использует стат-блок [Огра](#) с изменениями:

- Хиты понижены до 50.
- Сила понижена до 16 (+3).

Сокровища огров

- Труп оленихи с абсолютно обычной серебристой шерстью.
- Палица (1d8).
- Огниво.
- Флейта из моржовой кости.
- Ножик с рукояткой из когтя (1d4).

Поляна с Древнедревом

Высокий дуб видно за пару сотен метров. Случайный путник мог бы подумать, что это обычное дерево на пересечении дорог — разве что выше всех остальных. Но в его коре — огромный нарост в виде уха. Вас, жителей Беглой, такая анатомическая особенность не удивляет. Это ухо Древнедрева, и именно в него ваши односельчане шепчут самые сокровенные вопросы.

Персонажи могут поговорить с Древнедревом — старым духом, который привязан к самому большому в лесу дубу. В день один человек может задать один вопрос, все ответы расплывчатые и краткие, потому что путаются в шелесте леса.

- Если персонажи спрашивают, существует ли голубая важенка: **«В сказаниях ваших стариков скрывается правда»**.
- Если персонажи спрашивают, где скрывается важенка: **«Путь к легендам лежит на север, а путь легенд — на юг»**.
- Если персонажи спрашивают, как победить Белого Ходящего: **«Песнь льда и пламени есть песня смерти»**.

Уничтоженный лагерь северян-переселенцев

Через несколько минут пути вы замечаете что-то вроде лагеря. Это три серые палатки, покрывшиеся снегом. Кажется, когда-то палаток было четыре, но одна просто вдавлена в снег чьим-то тяжелым ударом.

Рядом с одной из палаток скрючилось маленькое щуплое тельце девочки. Даже через олений полушубок видно, как она тяжело дышит. Не нужно быть лекарем, чтобы понять — дышать ей осталось недолго. Ноги девочки разможены ударом большого валуна, валяющегося рядом.

При проверке **Природы > 10** можно увидеть, что от лагеря в сторону, от которой вы пришли, идет дорожка из следов огра.

В палатках находятся четыре трупа: два взрослых мужчины и две женщины. При переселенцах были вещи, которые можно обнаружить, совершить проверку **Восприятия > 16**.

Все вещи покрыты кровью убитых, не переживших нападение огра.

Древнедрево, которому жители Беглой шепчут свои желания



Сокровища в лагере переселенцев

- Малое зелье лечения [Potion of healing].
- Вырезанная из китового уса фигурка совы
- Ледоруб с деревянной ручкой.
- Компас в костяной коробке.
- Прицепленный к поясу мертвого мужчины мешочек с 10 золотыми монетами.
- Мешочек с полупрозрачным и слишком холодным для обычных камней кристаллом на поясе у мертвой женщины.
- При ней же можно обнаружить зелье неуязвимости [Potion of invulnerability], крышечку с которого, кажется, женщина пыталась снять.

Тяжело раненная девочка

Умиравшая девочка представится Анникой Грегер, она будет постоянно отвлекаться от разговора на плач и на стоны из-за ног.

Вместе с мамой и ее друзьями Анника ехала на юг, чтобы поселиться в новом месте. Но на них, со слов маленькой девочки, напал великан. В середине разговора девочка начинает плакать:

— Мамочка говорила, что это опасная дорога, но она говорила, что мы не умрем. А мы умерли. И вместе мы никогда больше не будем, если только Белое Воинство сегодня сюда не дойдет. — девочка хлюпнула носом.

Анника может подтвердить героям существование голубой важенки. По ее словам, та двигалась к северному берегу Оленьей ламбины, иногда примыкая к оленьему стаду, и она сама ее видела. Анника уверена, что важенка принадлежит Белым Богам, и они точно смогут найти ее.

Северный берег Оленьей ламбины

Перед переходом в новую локацию прочитайте героям следующее:

Некоторое время вы движетесь по Северной дороге. Главная тропа к Похъеле всегда была пустынной, но сегодня она кажется чужой, а громадные сосны — совсем неподвижными, будто испуганными. Через минут 15 пути вы замечаете, что дорогу пересекает две пары оленьих следов, за которыми следует тонкая струйка крови. Она ведет вас куда-то в чащу, в сторону северного берега Оленьей ламбины.

При проверке **Природы > 10** можно узнать, что животное проходило здесь совсем недавно.

При **Восприятии > 15** можно заметить странные следы, идущие в стороне от оленьих. Кажется, по снегу двигался кто-то почти невесомый, кто толком не продавливал его.

При **Восприятии > 18** можно найти осколок холодного прозрачного камня, похожего на горный кристалл и камень, который герои, возможно, уже находили у северянки. Этот осколок — кусочек тела Белого Ходящего, такие похъельские жрецы используют в качестве фокусировки.

Осколок тела Ходящего — фокусировка для северян



Если персонажи пошли по следам крови, прочитайте:

На поляне в нескольких десятках метров от берега Оленьей ламбины вы замечаете странный свет. Он исходит от высокой худой фигуры, которая повернута к вам спиной. Перед фигурой, вжавшись в скалу, замерла молодая круглобокая олениха с абсолютно голубой шерстью, бликующей серебром из-за сияющей ауры фигуры. Услышав хруст снега и веток за спиной, фигура оборачивается, но важенка, кажется, не может и шевельнуться от страха — или же от неведомой вам магии. В вас впивается пронзительный голубой взгляд. В ваших головах раздастся хриплый тихий голос. На kloкочущем Инфернальном он произносит:

— Уйдите, неверные, это не ваша охота.

Существо, которое находится перед героями, это недавно обращенный Белый Ходящий — верный прислужник Белой Девы, богоподобной правительницы Похьелы. Нечеловеческое желание выслужиться перед своей хозяйкой привело его в эти южные земли, по следам голубой важенки. Он должен минимально взаимодействовать с живыми «южанами», и при любой попытке помешать ему атакует с помощью холодного луча.

Ходящий использует стат-блок [Ходока холодного сияния \[Coldlight Walker\]](#) за тем исключением, что у Ходящего есть при себе длинный лук (досягаемость: 150 / 600 фт., попадание +2, урон 1d8). От стрел, которыми пользуется Ходящий, исходит аура магии Воплощения — убитый этим оружием персонаж восстановится в виде зомби [Zombie] в течение 1d4 дней.

Когда Ходящий мертв, лук рассыпается на ледяные осколки, а стрелы теряют свои магические свойства.

Важенка не может участвовать в бою, но для всех остальных действий использует статистику [Северного оленя \[Reindeer\]](#).

Если персонажи вступили в боевую ситуацию и преуспели:

Как только ты наносишь последний удар, Ходящий замирает и с громким звоном рассыпается ледяными осколками, а магия, что удерживала важенку, исчезает вместе с ним. Важенка в пару прыжков взлетает на невысокую скалу, под которой ее чуть не настигла незавидная судьба. Она оборачивается, наклоняет голову и срывается бегом.

Если персонажи расскажут односельчанам о бою с Ходящим и смогут подтвердить свои слова, они будут награждены правом ходить на охоту и в патрули наряду со взрослыми.

Если персонажи убили Ходящего, через 1d4 дня Древнедрево, защищающее Беглую, будет повалено аномально холодным северным ветром, и в деревню придет несколько десятков зомби из Белого Воинства. Они будут стремиться прорваться в дома, где живут герои. Это можно использовать как завязку для одной из следующих игр.

Удерживаемая магией, важенка не может двигаться





tg: gremishki