



# СНЕГОВИК НАСТУПАЕТ

3-й УРОВЕНЬ

**5E**

# Снеговик наступает

**П**риключение «Снеговик наступает» рассчитано на четырёх персонажей третьего уровня. После его окончания герои получают достаточно опыта, чтобы достичь четвёртого. Злой снежный монстр пытается укутать весь мир в вечную метель.

Действие этого приключения происходит в Ардене, но его можно вписать и в ваш собственный мир. Не столь важно, из кого состоит группа героев, если они будут действовать с умом.

## Предыстория

Каждый год Клаус Добросердечный отправляется в Астральное море на волшебном поезде со своим мешком подарков, чтобы посетить всех хороших девочек и мальчиков. В его отсутствие миссис Клаус присматривает за их домом в демиплане. Каждый год тёмные силы ледяного ужаса пытаются захватить дом Клауса и потушить волшебное пламя, которое горит в его печи. В случае успеха Клаус не сможет вернуться домой, и злобный Снеговик отправит свои силы, чтобы покрыть мир льдом. Обычно магические обереги, установленные в доме, защищают его, однако в этом году они необъяснимым образом отказали. Теперь бесконечная метель Снеговика и ледяное войско направляются к дому Клауса. Святки будут навсегда испорчены, если только несколько храбрецов не помешают злодеям.

## СЮЖЕТНЫЕ ЗАЦЕПКИ

**Письмо с севера.** Персонажи получают письмо, украшенное символом Клауса Добросердечного — Отца Святок — с мольбой немедленно прибыть к нему домой.

**Друг в беде.** Персонажей посещает запыхавшийся гном, который заявляет, что Клаус Добросердечный — Отец Святок — в беде. Им нужно прибыть немедленно к нему домой.

**Ради детей.** К персонажам приближается группа маленьких детей. Они говорят, что Клаус посетил их жилища и просил отыскать приключенцев, чтобы те отправились к нему домой и спасли его от ужасного зла.

## В дороге

Передвигаясь по заснеженной дороге, вы понимаете, что находитесь севернее, чем когда-либо были. В то время, как солнце клонится к закату, ужасный ветер начинает завывать и налетает метель, непохожая ни на что виденное вами раньше. Вскоре вьюга настолько усиливается, что вы можете видеть лишь небольшой участок дороги впереди себя.

Разыгравшаяся метель волшебна по своей природе. Она окутывает персонажей и сокращает радиус всех их чувств, основанных на зрении, до 30 футов. Также вокруг, во вьюге, нет никакого света, и персонажам придётся полагаться на факелы, фонари или магическое зрение, чтобы видеть.

**Столкновение: волки.** Когда персонажи движутся по дороге, они вскоре достигают моста через ущелье. На другой стороне находится стая из 12 **ВОЛКОВ**. Волки попытаются напасть на персонажей из засады. Они не сражаются до смерти, убегая, когда у них остается 5 единиц здоровья или меньше.

## Дом Клауса

Впереди, в центре шторма, находится большой богато украшенный бревенчатый дом. Снаружи дварфийка трясётся от холода.

Эта женщина — жена Клауса Добросердечного по имени Кора. Хаотично-добрая дварфийка. Она приветствует персонажей, когда они её замечают. Сейчас она находится в поисках **Снеговика** и его приспешников. После того, как знакомство окончено, она делится следующим с персонажами:

- Её муж — Клаус Добросердечный. В данный момент он в процессе своего ежегодного путешествия по Планам — доставляет подарки хорошим мальчикам и девочкам.
  - Персонажи находятся в его домашнем демиплане.
  - Обычно это место защищено волшебными оберегами, но они недавно вышли из строя.
  - Кора разыскивает **Снеговика** — злое порождения элементарного льда. Метель — его рук дело.
  - Под домом находится волшебный огонь, который позволяет Клаусу находить путь домой. Если он погаснет, тот навсегда потеряется в Астральном море, и метель Снеговика распространится на весь мир.
- Когда Кора поведаёт всё это, прочитайте следующее:

Внезапно метель усиливается и начинает приближаться к дому. Кора поворачивается к вам и торопит внутрь: «Быстрее! — говорит она. — Там мы будем в безопасности».



# Ледяные атакуют

Персонажи оказываются в гостиной. Опишите, как ветер завывает и стонет, а снег колотит в окно. Для комнат в доме характерны следующие особенности:

**Потолки.** 10 фт. в высоту и сделаны из массива дуба.

**Полы и стены.** Сделаны из массива дуба и окрашены в разные цвета в зависимости от комнаты.

**Освещение.** Каминны и фонари освещают интерьер дома.

**Столкновение: ледяные.** 12 ледяных людей находятся снаружи. Они используют характеристики **стража**, за исключением того, что они уязвимы к огню и имеют иммунитет к холоду. Выберите случайным образом одну из восьми больших комнат, чтобы они вломились туда через окна и стены. Любой свет в комнате моментально гаснет. Единственное исключение — святочное дерево в гостиной, которое зажжено магическим образом и не может быть потушено. Ледяные люди сражаются насмерть, используя свои ледяные копья. Если они теряют или-metaют их, то могут использовать бонусное действие, чтобы призвать новые. Когда первая волна завершится, выберите случайным образом ещё две комнаты. По шесть Ледяных людей врываются в каждую из них и атакуют персонажей.

Когда с ледяными людьми будет покончено, голос гремит из шторма снаружи:

Глупая женщина и глупые дети! Клауса нет, чтобы спасти вас, и ваша магия не долго будет защищать от меня. Огонь, что горит под домом, вскоре будет потушен, и моя зима воцарится навеки!

Внезапно в доме гаснет весь свет, даже ёлка. При виде этого Кора призывает героев отправиться в подвал и добраться до печи. Её волшебный свет должен помочь им в финальной битве. Если персонажи захотят отдохнуть, Кора предлагает каждому из них волшебное печенье, которое позволяет им получить преимущества короткого отдыха всего за десять минут. Существо может воспользоваться печеньем только один раз каждые 24 часа.

## Подвал

Подвал настолько же большой, как и дом, и разделён на 4 комнаты. Для них характерны следующие особенности:

**Потолки.** 10 фт. в высоту и сделаны из массива дуба.

**Полы и стены.** Стены сделаны из земли и камня, а полы — из утоптанной земли.

**Освещение.** Фонари освещают различные комнаты.

## 1. КОМНАТА С ЛЕСТНИЦЕЙ

Эта небольшая комната 15 фт. на 15 фт. пуста, за исключением фонаря и лестницы, ведущей к люку наверху.

## 2. КЛАДОВАЯ

Эта комната содержит различные ящики и бочки, в которых находится еда, эль и другая провизия. Здесь хранятся вещи, которые часто нужны Клаусу и Коре.

**Сокровище: Леденцы-тростки.** В задней части комнаты находится маленький сундук. Он содержит дюжину магических болтов или стрел (на выбор мастера) в форме леденцов-тросточек. При попадании в злое существо они наносят дополнительно 1к4 огненного урона. Уничтожаются при использовании.

## 3. ПОДЗЕМНЫЙ СКЛАД

Эта массивная комната занимает половину всего подвала. Она содержит различные ящики и бочки, как и предыдущая комната, тем не менее, основной особенностью этой комнаты является металлическая труба 3 фт. в высоту, проложенная в центре. Она горячая на ощупь, и любой, кто её коснется открытым участком кожи, получит 1к4 урона огнем.

**Столкновение: возвращение ледяных людей.**

Когда персонажи достигают небольшого моста в центре комнаты, грохочущий звук доносится сверху. Внезапно 12 **ледяных людей** прорываются через потолок и окружают персонажей. Они сражаются насмерть. Кора будет торопить персонажей в котельную, убеждая, что ледяные люди не смогут последовать туда.

## 4. ВОЛШЕБНАЯ ПЕЧЬ

В этой комнате идеальная температура, не смотря на невероятную метель снаружи. Любое доброе существо, которое входит в освещенную печью область, получает 2к8 временных хитов. Оно не может получить это преимущество вновь, пока не завершит долгий отдых. Если любой **ледяной человек** попытается войти в эту комнату, он сразу растает и погибнет.

Пока Кора объясняет, что здесь им предстоит принять последний бой, дом сотрясается от грохочущего голоса сверху:

Твой дом разрушен, твои защитники слабы, время покончить с этим. Готовься умереть!

**Столкновение: Снеговик наступает.** С громким грохотом **Снеговик** прорывается через потолок и приземляется возле персонажей. Кору отбрасывает в сторону, и она теряет сознание. Снеговик атакует своими деревянными когтями и клюет персонажей своим кривым носом-морковью. Он использует зимнее дыхание так часто, как только может. Если он получает урон огнем, то фокусируется на его источнике. Он сражается насмерть, не желая принимать поражение, находясь так близко к своей цели.



Когда Снеговик повержен, он тает, становясь лужей воды, и завывая в ярости:

AAAAAAAAAAAAAA! Я вернусь! Я всегда возвращаюсь! Я доберусь до вас в следующем годуuuuuuuuu!

**Сокровище: убийственная морковь.** Снеговик оставляет после себя свой кривой *нос-морковь* и 3 пуговицы. Каждая из которых — это платиновая монета. Нос-морковь — эта кривая морковь раньше была носом монструозного Снеговика. Она функционирует как Короткий меч +1, который дополнительно наносит 1к4 урона холодом.

## Эпилог

После уничтожения Снеговика, оставшиеся ледяные люди тают, и метель прекращается так же быстро, как и началась. Когда персонажи покидают руины дома, они видят медленно восходящее из-за горизонта солнце. Кора замечает Клауса, идущего по дорожке. Она бежит к нему с распростёртыми руками и рассказывает о случившемся. Он говорит ей, что узнал о Снеговике и послал за персонажами с просьбой о помощи. Он щедро благодарит их за помощь и предлагает следующие награды из своего волшебного мешка:

- 2к6 *волшебных печенек*. Одну можно съесть за 10 минут и получить преимущества короткого отдыха. Существо может получить это преимущество от печенья только один раз за 24 часа.

- *Эльфийская шапка*. Этот магический предмет, требующий настройки, при ношении на голове даёт владельцу возможность говорить и понимать эльфийский, а также даёт преимущество на проверки Харизмы при общении с эльфами и полуэльфами.

- 6 *Зелий лечения*.
- Запасные *Заполярные сапоги* Клауса.

## Снеговик

*Большой монстр, нейтрально-злой*

**Класс защиты** 13 (природная броня)

**Хиты** 85 (10к10 + 30)

**Скорость** 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	16 (+3)

**Уязвимость к урону** огонь

**Иммунитет к урону** холод

**Иммунитет к состояниям** очарование, испуг, истощение

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

**Языки** общий

**Опасность** 4 (1 100 опыта)

## Действия

**Мультиатака.** Снеговик совершает две атаки: одну носом-морковкой и одну деревянными когтями.

**Нос-морковка.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 10 (1к10 + 5) колющего урона.

**Деревянные когти.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 14 (2к8 + 5) рубящего урона.

**Дыхание зимы (перезарядка 5-6).** Снеговик выдыхает леденящий ветер 15-футовым конусом. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости с УС 12, при провале получая 18 (4к8) урона холодом или половину этого урона при успехе.

Арт: Shutterstock

Текст: Бенджамин Палмер

Перевод: Арслан Атаназаров

Вёрстка: [Long Story Short](https://www.longstoryshort.com)

[WWW.ADVENTURESAWAITSTUDIOS.COM](https://www.adventurawaitstudios.com)

Open Gaming License The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other forms in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphics, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title, and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwab, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. **Copyright 2021 Adventures Await Studios**

