

## Замыслы

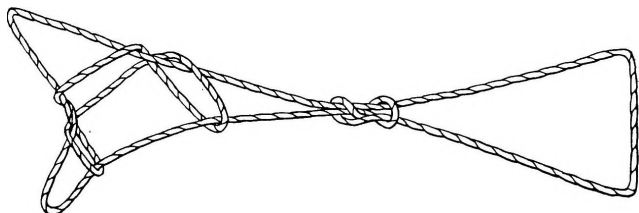
- Изображайте фантастический мир
- Наполните жизнь персонажей приключениями
- Играйте, чтобы узнать, что будет дальше

## Ваши задачи

- Описывайте обстановку, задавайте детали
- Задавайте вопросы и используйте ответы
- Рисуйте карты, но оставляйте белые пятна
- Ищите интересные подробности и факты
- Помогайте игрокам понять ходы
- Дайте каждому персонажу шанс блеснуть
- Вводите в игру NPC
- Заполняйте лист приключения

## Ходы приключения

- Измените окружение
- Покажите надвигающуюся угрозу
- Введите новую фракцию или вид существ
- Используйте угрозу фракции или вида существ
- Заставьте персонажей вернуться назад
- Предложите желаемое и назначьте за него цену
- Бросьте вызов одному из персонажей



## Вопросы

- ❖ Кого вы меньше всего ожидаете встретить в ледяных пустошах Юга?
- ❖ Вам до сих пор удавалось сохранить тепло благодаря этому старому фокусу. Какому?
- ❖ Как вы узнаете, что добрались до руин Эндурии, и что вы надеетесь в них найти?
- ❖ Кого холод успел забрать и почему он или она были так важны для вас?
- ❖ Здесь царят вечные сумерки - рассветные они или закатные?

# Ледяной Юг

Автор: Маршалл Миллер

## Запал для приключения

по системе Dungeon World

Сейджа ЛяТорра и Адама Кёбела

[www.dungeon-world.com](http://www.dungeon-world.com)



## Впечатления

- Высокая стена, постепенно проступающая впереди, на краю великого леса
- Здоровенный взведённый охотничий капкан с приманкой
- Одинокий цветок, растущий среди вечных снегов
- Длинный скользкий желоб для стока ледяной воды
- Ледяная пещера, куда можно забраться только ползком
- Ледовые буеры (см. предметы), привязанные к ледяному шпилью
- Кровавый след, уводящий в бескрайние снега
- Затерянная во льдах стоянка предыдущей экспедиции, тела и припасы на удивление хорошо сохранились
- Снежная буря, непроглядная метель
- Гонки буеров по льду замёрзшей реки
- Жилище снежного бобра, тёплое и безопасное - если вы сумели попасть внутрь
- Ледяная великанша, путешествующая с ребёнком в корзине за спиной
- Глубокая трещина во льду, преграждающая путь
- Старинный парусный корабль, затёртый льдами и скрипящий под их напором

- Ледник, медленно сковывающий руины большого города
- Великан, застрявший в ледяной ловушке, крепко сжимает в кулаке какой-то небольшой предмет
- Горячий источник в полузатопленной ледяной пещере
- Развалившееся здание под ледяным покровом
- Коварный спуск и высокий обрыв
- Грохот барабанов над ледником, гулкое эхо
- Портал во льду, ведущий в неизвестность
- И снова этот проклятый снег...

## Особые ходы

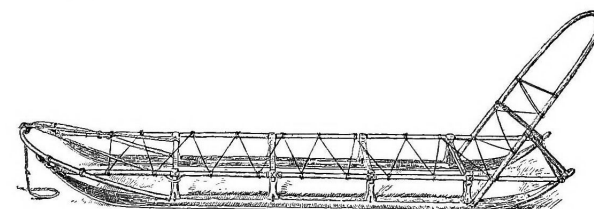
Когда вы **разбиваете лагерь со своей собачьей упряжкой**, киньте +МДР. **На 10+** собаки нашли, чем поживиться из местных зверьков. **На 7-9** выдайте собакам 1 рацион или поступите как на 6-.

**На 6-** одна из собак мертва (от голода или от вашей руки), можно превратить её в 1 рацион.

Когда вы **пытаетесь задержаться на склоне, по которому начали съезжать**, киньте +ЛОВ. **На 10+** вы зацепились за лёд и вовремя остановились. **На 7-9** выберите 1:

- Ваш заплечный мешок всё ещё с вами
- Вы не разделены с остальной партией
- Вы не ранены

Когда **надо льдами внезапно вспыхивает яркий свет**, киньте +ЛОВ. **На 10+** вы успели прикрыть глаза рукой, и сквозь пальцы пробивается алое сияние. **На 7-9** вы ничего не видите, пока кубики не будут брошены три раза.



Когда вы **на полном ходу разбили свой буер**, киньте +ЛОВ. **На 10+** буер сильно повреждён, но если у вас есть инструменты, его можно починить. **На 7-9** он годится только на дрова, да и из вас повсюду торчат щепки, получите 2 урона.

Когда вы **падаете в снег с огромной высоты**, вся жизнь проносится у вас перед глазами. Опишите два важных события за каждый уровень персонажа. У вас +1 разовый к броску на **Последний вздох**.

Когда вы **оказались в ледяной воде**, киньте +ТЕЛ. **На 10+** вы выскочили из воды как ошпаренный, с удивительной быстротой. **На 7-9** вам удалось выбраться, но вы замерзаете - получите 1 урон каждый раз, когда кидаете кубики, пока не **разобьёте лагерь** и не согреетесь.

Когда вы **подружились со снежными эльфами**, они делятся с вами знаниями о Ледяном Юге. Запишите 3 Запаса. Потратьте 1 запас, чтобы получить +1 разовый на бросок, связанный со снегом, льдом или Ледяным Югом в целом. *Опишите, как знания эльфов вам помогли.*

Когда вы **прошли через портал**, спросите у ведущего, что вы видите на той стороне, а потом расскажите, как персонаж изменился в результате перехода. Получите 1 Опыта.

## Предметы

### Нарты и упряжка собак

10 монет, 10 грузоподъёмность, 3 рациона  
В снежных холмах и предгорьях нарты и упряжка собак - единственный способ быстрого передвижения. Упряжка состоит из 8 собак, 6 тянут нарты, 2 отдыхают. Если собак нет, можно тянуть нарты самим, это считается как 5 дополнительного веса.

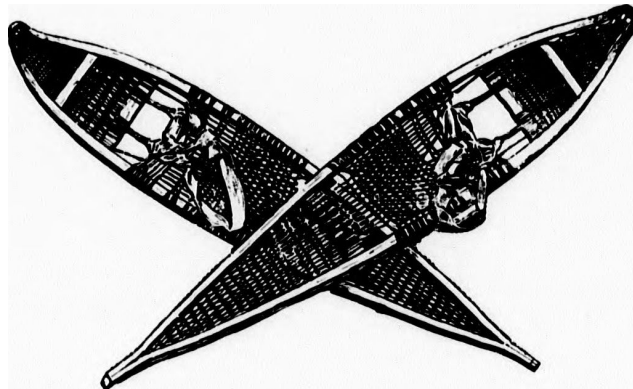
### Ледовый буер

20 монет, 5 грузоподъёмность  
Лодка или сани с парусом, установленные на коньки. На оледенелой равнине, где когда-то были реки и озёра, такой буер - самый быстрый транспорт.

### Снегоступы

Надеваемое, неудобное, 2 монеты, 1 грузоподъёмность  
Неуклюжие и громоздкие, эти приспособления всё же незаменимы в бескрайних снегах, когда нужно далеко идти пешком.

Когда на вас надеты снегоступы, получите +1 длительный, чтобы **отправиться в опасное путешествие** по Ледяному Югу.



### Ледяной посох

Взмах меча, 1 вес  
Посох длиной с человеческий рост, холодный на ощупь. Ледяные эльфы режут ими лёд - медленно, но с большой точностью. По приказу владельца посох начинает излучать тепло и может резать лёд и снег, как масло.

### Маскировочный плащ

Надеваемое, 1 вес  
Изготовленные снежными эльфами, эти плащи помогают им быть практически незаметными на снегу. Пока вы неподвижны, в таком плаще вы невидимы среди льда и снега.

### Слёзы великана

Контактное, 1 веса  
Слёзы ледяных великанов содержат вещества, позволяющие великанам вырастать такими огромными.

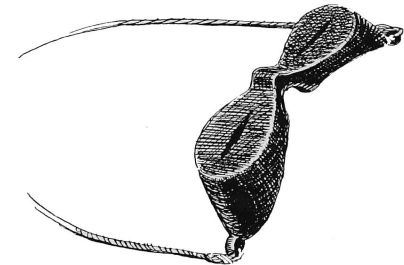
Когда вы умываетесь слезами великана, запишите 3 Запаса. Потратьте 1 запас, чтобы получить +1 разовый, когда вы делаете ход, требующий броска +СИЛ.

### Рог из бивня мамонта

Неудобное, 2 веса  
Вырезанный из бивня мамонта, этот рог издаёт громкий, глубокий звук. Подув в него, можно вызвать сход лавин, подвижки льда, заставляя лёд трескаться.

### Защитные очки

Надеваемое, 1 монета, 0 веса  
Деревянная, костяная или кожаная полумаска с горизонтальными прорезями, которая защищает вас от снежной слепоты.  
Надев эти очки, вы получаете +1 длительный к **Дать залп** и -1 длительный к **Руби и кромсай**.



### Зелье времён года

4 применения, опасное, 0 веса  
Говорят, что одна капля, пролитая из этого сосуда, может вызвать смену времени года. Это сила, способная создавать и разрушать целые государства

## Заклинания

### Запярчь ветер

Уровень 1

Сильный ветер помогает вам нести поклажу, взяв на себя 3 \* ваш уровень веса. Заклинание длится, пока вам не нанесли урон и вы не делаете какой-то ещё ход.

### Мороз

Уровень 3

Лёд покрывает тело вашей цели, замораживая её. Нанесите 2кб + ваш уровень урона. Если ОЗ здоровья у вашей цели упали до 0, она превращена в ледяную статую, но жива и стабильна, пока что-то её не разобьёт.

## Монстры и NPC

### Мамонты

Группа, огромные

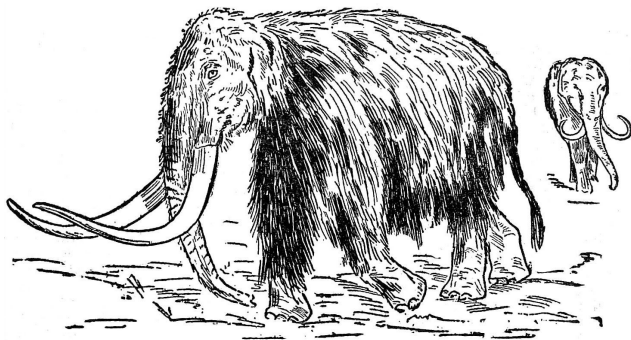
Растоптать (урон 1к10) 10 ОЗ 2 броня

*Удар копья, месиво*

Громадные мохнатые звери, которые небольшими стадами кочуют по заснеженным равнинам Ледяного Юга.

Инстинкт: Защищать стадо

- Затаптать
- Пырнуть бивнями
- Схватить хоботом



### Ледяные великаны

Группа, разумные, огромные

Пинок (урон 4к4) 20 ОЗ 4 броня

*Удар копья, месиво*

Южные великаны кочуют вслед за стадами мамонтов, их бороды полны снега и сосулек. Живут они небольшими семьями.

Инстинкт: Следовать за мамонтами

- Игнорировать надоедливую мелюзгу
- Резво дотянуться и сграбастать
- Наподдать могучей ногой
- Швырять снежные комья

### Инсектоиды

Одиночки, огромные, планарные

Разорвать (урон 3к6) 25 ОЗ 3 броня

*Взмах меча, месиво*

Эти твари - настоящие пришельцы из кошмаров, с их щупами вокруг вытянутого хоботка и массивным волосатым телом.

Инстинкт: Рыскать в поисках тепла

- Увидеть сквозь маскировку
- Впитаться и высасывать кровь
- Ухватить острыми когтями

### Снежные эльфы

Группа, разумные, организованные

Гарпуны (урон 1к6) 8 ОЗ 1 броня

*Удар копья*

Особые свойства: Дружелюбные

Живущие вдали от других народов, снежные эльфы проявляют огромное любопытство, встретив чужаков. Если кто-то и может вам помочь в этих снежных пустошах - то только они.

Инстинкт: Исчезнуть без следа

- Изящно и ловко скользить
- Раствориться в бескрайних снегах
- Не проваливаться на тонком льду
- Творить магию льда

Автор: Marshall Miller, <http://www.finemessgames.com/>

Перевод: Ольга "R2R" Мыльникова, Иван "Dark Star"

Стародубцев, Виталий "Дос" Федосеев для сайта [Roleplaying News Russian](http://RoleplayingNewsRussian.com), 2019 год

