

«Уходи на охоту рано — всегда будешь с удачей»,
— ненецкая пословица.

ОХОТА НА ЗЕМЛЯНОГО ЗВЕРЯ

Говорят, что где-то в хвойных лесах и предгорьях Севера обитает Ямук, Земляной Зверь. Считается, что сердце чудовища способно исцелить даже смертельно больного. Вы при смерти, и вам осталось жить не больше пяти дней. Найдите след Зверя, убейте его и съешьте горячее сердце, пока еще не слишком поздно! Охотничьи угодья полны тайн, загадок, дичи и трофеев, однако помните, что в тени деревьев и у подножия гор поджидают опасные хищники и чудовища.

Этот модуль написан для сеттинга Азар и является бессистемным приключением для НРИ в жанре фэнтези. Вы можете провести его как самостоятельное приключение или включить в свою кампанию.

В модуле представлены описания: локаций; таблицы случайных столкновений; странностей; безделушек; трофеев; артефактов, а также список NPC, живущих на стоянке охотников; бестиарий и несколько мыслей о том, какие еще тайны хранят охотничьи угодья.

Изменение к завязке: прокляты и смертельно больны не вы, а один из ваших друзей. Он останется на Стоянке Охотников, а вам нужно успеть убить зверя и вернуться с его сердцем в лагерь за все те же пять дней.

Слухи о Звере, 1к12:

1. Охотится только днем. (Ложь)
2. Не видит неподвижные цели. (Ложь)
3. Ненавидит запах особого мха, растущего на болотах. (Ложь)
4. У него ядовитая слюна. (Ложь)
5. Его можно приманить тухлым мясом тагира. (Полуправда)
6. Его видели раненным. (Полуправда)
7. Предпочитает поедать жертву живьем. (Полуправда)
8. Любит отдыхать у берега реки. (Полуправда)
9. Практически лишен периферийного зрения. (Правда)
10. У него острый слух. (Правда)
11. Его слабое место — бедренный сустав. (Правда)
12. Не уходит от логова надолго. (Правда)

ОБРАЗЕЦ
СТАЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ОХОТНИЧЬИ УГОДЬЯ

Примечание по перемещению. Считайте, что переход между гексами и поиск следов зверя занимает 8 часов. Повторное перемещение между гексами — 4 часа. Персонажи должны отдыхать 8 часов в день, но могут преодолевать трудности для дополнительных перемещений, в таком случае они рискуют получить штрафы, которые определяет мастер (усталость, помехи и т.д.).

Примечание по случайным столкновениям. Когда искатели приключений в первый раз входят в новый гекс, вероятность столкновения составляет 1-к-6. Каждый новый гекс без столкновения увеличивает шанс следующей встречи на единицу. Как только происходит столкновение, этот шанс снова будет равен 1-к-6. Если вероятность повышается до 6-к-6, то в следующий раз сделайте бросок по таблице дважды и объедините результат.