- часть 1 - встреча за встречей

Игроки представляют своих персонажей.

Наше братство будущих героев встречается в Лесном городе — маленьком, но процветающем поселении под сумрачным пологом Лихолесья

На дворе весна, и город пробуждается от спячки. Жители вытаскивают ковры и одеяла на улицу, чтобы выбить из них зимнюю пыль. Горы пепла, оставшиеся от огня, горевшего всю зиму, выгребаются из очагов, и начинается сбор дров на следующий год. Этот город — безопасное убежище в море тёмных и пугающих чащоб, но размеренный ритм жизни людей леса, которых ещё называют лесным народом, не по душе нашим героям. Каждый из них хочет найти компаньонов для путешествия и отправиться в большой мир.

Персонажи игроков встречаются на поляне Зелёного рынка, над которым, на вершине центрального холма, возвышается богато украшенный Большой дом-холл, внутри которого хранится под замком легендарный Фонарь Балти — величайшее сокровище лесного народа. На рынке редкие странствующие купцы раскладывают свои товары, пастухи заводят свиней и овец в загоны, ремесленники встречаются, чтобы купить материалы и продать готовые изделия, а местные сплетники собираются, чтобы поболтать.

Тёмная река к востоку от города раздалась от талых снегов с Гор Лихолесья. На вклинивающихся в неё причалах местные рыбаки чинят сети, вырубают из цельных стволов деревьев новые лодки и смолят старые судёнышки, готовясь к началу рыболовного сезона.

Дайте игрокам возможность представить своих персонажей и при желании коротко рассказать о них. Раз некоторые персонажи прибыли в город недавно, сплетники захотят узнать о них всё. От лица сплетников расспросите героев о том, что они ищут в Озёрном городе, и наградите Вдохновением тех, кто даст ответ, основываясь на Отличительной черте, Специализации, Надежде или Отчаянии своих героев.

Информация об истории и мотивах каждого персонажа имеется на их бланках, что позволит процессу знакомства пройти быстро. У всех героев есть серьёзные причины покинуть Лесной город и направиться в Озёрный город, именуемый также Эсгарот.



СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Эта часть приключения нужна для представления персонажей. Ниже даны описания мест города, которые могут пригодиться во время этого вступления.

Информация о Лесном городе

У Зелёного рынка на стуле из цельного куска дерева сидит старуха по имени Хева. Она опытный проводник, раньше часто водивший в Лихолесье отряды лесорубов, и может дать героям совет по поводу планируемого ими путешествия. Проводники, выслушавшие её, получают +1 при броске Начала пути (стр. 12).

Группа детей, не занятых домашней работой, гоняет палками деревянный мяч по улицам и дворам. Взрослые покрикивают на них, предупреждая, чтобы те не выходили из города, ведь заблудившихся едят пауки. Гигантские пауки редко пересекают Тёмную реку, но, не научившись осторожности, в Лихолесье долго не проживёшь.

Стены города — это частокол из толстых брёвен, заострённых сверху, на них тут и там висят пучки ароматных трав, призванных отпугивать зло. В частоколе есть как очень старые, покрытые мхом брёвна, так и недавно срубленные и вкопанные.

Дома Лесного города представляют собой вытянутые прямоугольные постройки с покатыми черепичными кровлями, достающими почти до самой земли.

Подножие холма, где стоят дома совета старейшин и Большой дом-холл, опоясывает внутренний частокол. Туда могут ходить лишь те, у кого на холме дела.

Везде можно заметить вышколенных служебных собак. Их держат в конурах на севере города, чтобы знать об опасности со стороны леса. Изредка оттуда доносится игривый лай — это не предупреждающий вой.

Отовсюду в городе слышны удары топоров по дереву.

Немного о Зелёном рынке:

- Пастух Одо торгует сушёной и свежей бараниной. Он ворчит, что из-за «дел на севере» (подразумевая смерть Дракона и восстановление Дейла) в Глухоманье неспокойно. Представители вольных народов снова путешествуют, больше общаются и торгуют между собой. Одо этим недоволен. «От всяких странников одни беды, – бурчит он. – Они не знают обычаев людей леса».

- Амалина, купчиха из Горного холла, продающая головы топоров и железные гвозди, смеётся над ворчливыми жалобами Одо. Она хвалит беоринигов, которые теперь следят за Старым бродом через Великую реку и охраняют путешественников. Если среди персонажей игроков есть Беран Горный или другой беоринг, Амалина поблагодарит его за отвагу его народа и защиту путешественников.

- Старый углежог Ингуно продаёт мешки древесного угля разных размеров. Он долго странствовал по Лихолесью один и теперь постоянно бормочет что-то о пауках, горящих глазах и гоблинах. При успешной проверке **Интеллекта** (**Загадки**) со **СЛ 10**, вы узнаете, что много гоблинов бежало в Лихолесье после поражения в Битве Пяти Воинств и сейчас они подбираются к западным границам леса.

- Баральд, пухлый и лохматый резчик по дереву, сидит на узорчатом одеяле, вырезая деревянные талисманы. За разумную цену он продаст вежливому герою талисман удачи — деревянную голову волка, которая, как он клянётся, защищает от бед. Проводник с этим талисманом получит +1 к результату броска Начала пути в любом Путешествии этого приключения. За пределами данного места талисман не помогает владельцу.

Герои остановились в одном из многих гостевых домов Лесного города. Раньше в них жили местные, но теперь, после сокращения населения, дома пустуют.

Имена людей леса для персонажей хранителя (ПХ):

Мужские имена: Аларик, Альберик, Ариульф, Бальдак, Баральд, Вульферд, Гаривальд, Гримбальд, Ивгар, Маларик, Меровеч, Одовакар, Рамиульф, Родерик, Сигерик, Сигиберт, Теудерик, Фридегер, Хильдебальд, Эборик.

Женские имена: Авагиса, Авина, Адозинда, Амальфрида, Беранхильда, Брунухильда, Гаилавира, Гарсеиндис, Гелесвинта, Гельвира, Гримхильда, Гермесинда, Радегунда, Хева, Хильдуара.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

- часть 2 - путешествие начинается

После того, как герои познакомятся и примут решение идти к Озёрному городу вместе, настаёт время планировать Путешествие. В этом деле им может помочь Хева, опытный проводник лесорубов, сидящая на краю Зелёного рынка.

В данном приключении используются упрощённые правила Путешествий из Книги игрока НРИ «Приключения в Средиземье» (стр. 164), в которых быстро и легко разобраться.

Перечень правил Путешествия

(этапы, используемые в этом приключении, выделены **жирным**):

- **Игроки распределяют задачи и выбирают маршрут Путешествия.**
- Хранитель определяет Степень опасности Путешествия.
- **Проводник делает бросок Начала пути: 1к12 и добавляет к результату свой Бонус умения и половину модификатора своей Мудрости, после вычитает Степень опасности.**
- **Хранитель либо сообщает игрокам результат, либо частично намекает на него.**
- Определяется число Сцен путешествия.
- **Сцены путешествия задаются броском к12, на который может повлиять результат броска Начала пути.**
- **Сцены разыгрываются по очереди, итоги случившегося записывается для справки;**
- **Совершается бросок Окончания пути (к4), и применяется его результат.**

По правилам Книги игрока, расширенным в Книге хранителя, в пути герои распределяют между собой задачи, планируют маршрут и делают броски, чтобы понять, что было в дороге. Сцены Путешествия заменяют блуждающих монстров, добавляют разнообразия и глубины, подчёркивая значимость странствий в мире Средиземья. Здесь нет заклинаний телепортации или удобных караванов, быстро доставляющих путников из одной точки на карте в другую. Отправиться куда-то и вернуться обратно – это важная часть игры «Приключения в Средиземье».

В данном приключении возможность случайного возникновения сцен уменьшена, а количество вариантов сцен сокращено, но игрокам об этом знать не обязательно. Хранителю лучше бросать кости за ширмой, чтобы добавить в игру неожиданности.

Не сходите с тропы!

Если герои решат идти напрямик через Лихолесье, обитатели Лесного города будут отговаривать их. Лихолесье, начинающееся сразу за городом, – кошмарное место. Воздух там густой, дышать им тяжело. Там нет еды и воды. Если героев не переубедят, они отправятся к своей погибели. Достаточно быстро пропадёт любой намёк на дорогу. Деревья почернеют, а свет померкнет. Пение птиц сменится давящей, звенящей в ушах, тишиной. Единственные живые существа, которых время от времени можно здесь встретить, – чёрные белки, безучастно глядящие с искривлённых мёртвых веток над вашей головой. Идти дальше будет всё труднее и труднее, пока скорость отряда не упадёт до нескольких километров в день. Путникам будет мешать чёрный шиповник и километры жгучей крапивы, а сделав неосторожный шаг, они могут угодить в бездонную лужу солоноватой воды, скрытую под сухой листвой. В конце концов истощившиеся запасы вынудят их попробовать вернуться в Лесной город. После того, как надежда сменится чувством безнадёжности, предложите игрокам пройти испытание Мудрости со СЛ 15 за каждый день проделанного пути. Каждый провал принесёт по одному пункту Тени.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Выбор маршрута

Вначале игрокам надо выбрать маршрут, которым их персонажи будут двигаться в Озёрный город. Дайте им копию Карты игрока, имеющейся в конце этой книги. Размышление над картой Глухоманья является важной частью игрового процесса.

Поход напрямик, через Лихолесье, – абсолютное безрассудство. Он займёт месяцы (см. «Не сходите с тропы!» стр.10). Все в Лесном городе и, конечно, здравый смысл могут подсказать это героям. Лихолесья боятся везде и не без причины. Даже эльфы Лихолесья, вроде Карантиэль, знают, что не стоит отдаляться от путей, проложенных их народом. Невеста, как дочь лесного народа, и странник Непоседа также понимают, что идти через Лихолесье напрямик – безумно опасно.

Купцы и те, кто на лошадях, обычно огибают лес по долгому пути на север и через ущелья Серых гор. Хотя сейчас этот маршрут безопаснее, чем раньше, так как много орков и гоблинов погибло в Битве Пяти воинств, но это всё ещё большой и трудный крюк.

Самый быстрый и безопасный путь, настоятельно рекомендуемый Хевой, поведёт героев на запад к краю леса, а затем вдоль его границы на север к Лесным вратам, где начинается извилистая Эльфийская тропа. И Бели, и Лифстан оба шли в Лесной город по Эльфийской тропе и знают, что это лучший путь обратно к Озёрному городу. Путешествие сквозь лес долгое и опасное, по тропе идти проще, и дичь, и свежая вода встречаются там гораздо чаще.

Распределение задач

Определив маршрут, игроки решают, чем будет заниматься в дороге каждый из персонажей. На выбор есть четыре задачи, описание каждой в общих чертах даёт понять, что придётся делать:

Проводник – отвечает за маршрут начавшегося Путешествия, отдых и припасы. У хорошего Проводника высокое значение **Мудрости** и **Выживания**.
Разведчик – отвечает за поиск безопасных мест для отдыха и разведку новых путей. Разведчики полагаются на **Скрытность** и **Расследование**.
Охотник – отвечает за поиск еды в диких местах. Успех **Охотника** зависит от проверок **Выживания**.
Дозорный – отвечает за наблюдение. **Дозорные** полагаются на **Внимание**.

Игроки сами решают, кто из персонажей возьмёт на себя ту или иную задачу.

Кроме задачи Проводника, любую задачу могут выполнять несколько героев – в отряде может быть не один Дозорный или несколько Охотников, но обычно один персонаж не выполняет больше одной задачи (выступая, например, и Разведчиком, и Охотником).

Если одну задачу выполняют несколько персонажей, назначьте главного (Разведчика, Охотника или Дозорного). Он будет проходить испытания, а другие герои, выполняющие ту же задачу, смогут его поддерживать, совершая действия Помощи, дающие главному персонажу Преимущество.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ