

# - 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 кратко 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 Эстарот.



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, достигающими 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» (подразумеваемая 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 Горниого холла, продающая головы топоров и железные гвозди, смеётся над ворчливыми жалобами Одо. Она хвалит беорингов, 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 Ингунд продаёт мешки древесного угля разных размеров. Он долго страивствовал 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 Воиств 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 кляётся, 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, Вульфферд, Гаривальд, Гримбальд, Ивгар, Маларик, Меровеч, Одовакар, Рамнульф, Родерик, Сигерик, Сигиберт, Теудерик, Фридегер, Хильдебальд, Эборик.

**Женские имена:** Авагиса, Авина, Адозинда, Амальфрида, Беранхильда, Брунухильда, Гаилавира, Гарсендис, Гелесвинта, Гельвира, Гримхильда, Гермесинда, Радегуида, Хева, Хильдуара.

## - часть 2 - путешествие начинается

После того, как герои познакомятся и примут решение идти к Озёрному городу вместе, настанет 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 ПРИ «Приключения в Средиземье» (стр. 164), в которых быстро и легко разобратся.

### 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 гибели. 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 упасть 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 Мени.

## 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 безрасчужество. 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, действительно 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.

