



## НЕЖДАННЫЕ ВСТРЕЧИ

**П**утешествия — важная составляющая любого приключения, особенно если дело происходит в Средиземье. Всё начинается, как только вы делаете свой первый шаг за порог, а каждый поворот тропы так и норовит добавить в историю новые краски.

Здесь собраны все работы, присланные на наш конкурс случайных столкновений в сеттинге Средиземья «[Нежданные встречи](#)». И хотя сцены предполагают, что действие происходит в мире Толкина, они легко могли бы произойти в любом фэнтезийном сеттинге.

Работы расположены в том же порядке, в котором их прислали на конкурс.

### Столкновения

Столкновение у лесопилки

Быки Ороме

Крики в тумане

Волчья тропа

Охота на охотника

Волки на границе

Сад Драуглин

Бочки, крики, гномы!

## Столкновение у лесопилки

Столкновение для группы героев 1-4 уровня в сеттинге Средиземья.

Два брата (Эсберн и Дромд Боркусы) скопили сбережения, рубя лес, и открыли собственную лесопилку. Но выбрали не лучшее место. Они удивлялись, почему в лесу неподалёку от города, никто не валит лес. Как оказалось, его яростно охраняли энты. И в один из дней они пригрозили братьям расправой, если те не уйдут из леса. Эсберн испугался и согласился уйти. Дромд, напротив, разразился бранью и угрозами. Энты прибили его на месте. Эсберну ничего не оставалось, как в спешке похоронить брата за домом и уйти прочь.

### Зацепки к столкновению

- **Вечерний привал.** Группа натывается на дом в самый подходящий момент. Необходимо место для ночлега.
- **Слухи.** Группа подслушивает историю о братьях лесорубах и об их ненастьях.
- **Рассказ сумасшедшего лесоруба.** Группу отвлекает сумасшедший бродяга и рассказывает об ужасных тварях на лесопилке у реки. Сам он боится туда идти.

## На подходе к лесопилке

Идя по тропе, группа замечает одноэтажный дом с лесопилкой под навесом. Все деревья в радиусе 100 фт. срублены. Проверка Мудрости (Восприятие) с УС 10 даст понять, что срублены они давно и свежих пней нет.

Если группа обойдёт дом сзади, то увидит могилу без знаков. Используйте карту по частям, чтобы ознакомить группу с местностью.

## Внутри

Внутри лесопилки можно заметить, что все убранство в пыли и давно не использовалось.

Группа может остаться здесь, но не найдёт рядом дров.

Под навесом будет стоять циркулярная пила на водяном колесе и недопиленное бревно.

С помощью рычага можно привести в действие пилу и распустить бревно на дрова.

Остальные бревна будут лежать на берегу абсолютно промокшие.

Если группа включит лесопилку или разожжёт костёр в очаге, то в течении 1к4 часов к ним придёт группа энтов в количестве 1к4 + 1.

## Встреча с энтами

Энты придут в ярость от работающей лесопилки и решат, что туда вернулись братья Боркусы.

Как только энты увидят группу, то скажут:

Сюда уже приходили, чтобы нас кромсать, но у них не вышло.

Не выйдет и у вас!

У группы есть шанс успокоить энтов и уйти без боя.

В случае успеха, энты расскажут историю и попросят группу уйти. В качестве жеста доброй воли они отдадут группе свисток из желудя, с помощью которого можно их призвать, если группа в лесу.

В случае провала, энты нападают на группу.

После победы над энтами группа может увидеть следы, ведущие из леса, и найти кучу трупов с разным снаряжением (на выбор ДМ).

**Карта:** [Лесопилка](#)

**Монстр:** [Энт](#)

**Автор:** [Acronym DM](#)

# Быки Ороме

Столкновение для персонажей 4-5 уровней.

Путешествуя по дикой местности вблизи озёр или на побережье моря Рун, персонажи могут наткнуться на белоснежных быков, которых Вала Ороме когда-то привёз из Валинора в Средиземье. В зависимости от того, в какое время суток происходит столкновение, его сложность варьируется от лёгкой до сложной.

Для определения, с чем именно столкнутся персонажи, мастер может кинуть 1к4 или решить самостоятельно. Если герои никуда не торопятся, они могут проследить всю историю целиком и принять в ней участие.

## Утро

Если столкновение проводится на рассвете, прочитайте следующий текст:

В лучах восходящего солнца вы замечаете, как два огромных быка мирно бредут в сторону берега. Их лоснящиеся белоснежные шкуры переливаются в свете Майа Ариэн, а величественное трубное мычание преисполнено гордости и силы.

Животные — это быки Ороме (используйте блок характеристик **трицератопса** со следующими изменениями: Интеллект — 8, понимает, но не говорит на общем, эльфийском и божественном, имеет сопротивление урону излучением).

Персонажи могут сделать проверку Интеллекта (История) с УС 12. В случае успеха они узнают, что этих быков привёз в Средиземье Вала Ороме в незапамятные времена, чтобы охотиться на них, сейчас их почти не осталось и возможно эти двое последние в своём роде.

## День

Если столкновение проводится в полдень, прочитайте:

В мареве жаркого дня, продвигаясь вперёд мимо озера, вы слышите, как впереди раздаётся трубное мычание. В этом звуке слышны ноты боли.

Подойдя ближе, персонажи увидят, как один из быков еле волочит окровавленную заднюю ногу, которая к тому же вывернута под неестественным углом, второй бык пытается в силу своих возможностей помочь собрату. Персонажи со значением пассивного Восприятия 10 увидят след животных, тянущийся от самой кромки воды. Успешная проверка Интеллекта (Анализ) с УС 14 покажет, что животное поскользнулось на слое ила у воды (озеро обмелело в этом году) и наткнулось на старый ржавый меч, а затем от испуга и боли неудачно упало и сломало себе ногу.

Персонажи могут оказать помощь животному, потратив два заряда комплекта целителя, магическое лечение тоже поможет. Успешная проверка Мудрости (Медицина) с УС 15 даст понять, что у быка помимо обычных ран имеется заражение крови из-за ранения ржавым мечом. Быки не проявляют агрессии.

## Вечер

Если столкновение проводится на закате, прочитайте:

В лучах заходящего солнца вы замечаете огромного белоснежного быка. Он стоит над лежащим собратом, у которого из носа идёт густая чёрная кровь, а вокруг собралась группа охотников. Бык издаёт трубное мычание, полное страха и отчаяния.

Группа охотников, состоящая из 5 **воителей племени** и 1 **ветерана**, хочет поймать быков ради мяса и шкур. Успешная проверка Харизмы (Убеждение или Запугивание) с УС 18 заставит людей отступить. Здоровый Бык будет только защищать себя и собрата и не нападёт первым.

К проверке медицины из предыдущего пункта добавьте, что у раненого быка во всю идёт заражение крови и без мощной магии он не доживет до утра.

**Сокровища.** У охотников при себе имеются деньги в общей сумме 25 золотых монет.

## Ночь

Если столкновение проводится в полночь, прочитайте:

В ночной тиши вы слышите трубное мычание, полное мольбы о помощи. Подойдя ближе, вы видите огромного белоснежного быка, чья шкура отражает серебро луны. Животное сильно изранено и стоит в окружении тел людей, рядом с ним лежит ещё один бык. А со стороны гор к ним приближаются три монструозные фигуры троллей.

С гор спустились два горных тролля (используйте блок характеристик **огра**) и один боевой тролль (используйте блок характеристик **Огра цепного громилы**), которые заметили раненого быка и решили, что он будет лёгкой добычей.

Битва проходит возле воды, где много скользкого ила, часть поля боя считается труднопроходимой местностью и любой, кто вступает в ил или начинает в нём ход, должен преуспеть в спасброске Ловкости с УС 13 или упадёт ничком. Бык имеет две степени истощения и только половину хитов. Если персонажи пытаются его защитить, он это понимает и не нападает на них.

Второй бык уже мёртв. Стрелы охотников и заражение крови добились его.

**Сокровища.** С тел охотников можно собрать деньги в сумме 25 золотых. И если бык выживает, он протяжно мычит, подходит к поверженному собрату и ударом мощного копыта ломает ему один из рогов, после чего подкатывает его к ногам героев. Этот рог — волшебный предмет необычный, Бард может настроиться на него и получить +1 к броскам атаки заклинаниям и сложности спасброска, кроме того раз в день он может, подув в рог бонусным действием, восстановить себе 1 кость бардовского вдохновения.

После бык вернётся к собрату и будет всю оставшуюся ночь его оплакивать. Если персонажи останутся с ним до утра, то на рассвете они услышат лай охотничьих собак и топот копыт. В клубах утреннего тумана мелькнёт призрачная фигура всадника. Пелена укутает животных, и когда через минуту туман рассеется, то ни одного из быков уже не останется — лишь запёкшаяся кровь на траве.

Автор: [imperator905](#)

## Крики в тумане

Столкновение для 3-5 персонажей 2-3 уровня.

Приведенные места и названия можно изменять при необходимости, сохранив наличие болота или реки недалеко от дороги, по которой двигаются игроки.

### Введение

По дороге из Эсгарота в небольшой поселение недалеко от Залов Даина ваша группа медленно продвигалась вдоль берега Лесной реки, пока ей не пришлось сойти на старую тропу, ведущую через болота.

В давние времена тут стояла старая гномья застава, но под гнетом темных сил она была разрушена до основания. От нее остались только руины, которые залегли в местных болотах после разлива реки.

Ходят нехорошие слухи, что иногда из развалин, с криками о помощи, болотные огоньки заманивают одиноких путников вглубь топей, где те пропадают навсегда.

### Зацепки

Спустя несколько часов пути по трясине, залитой низко стелящимся туманом, группа медленно пробирается по следам старого тракта, пока не встречает следы былой жизни в виде элементов каменного забора и путевых камней. Через какое-то время топи оглашает женский крик о помощи, а в стороне от дороги в глубине затопленного леса дрожит огонек, напоминающий свет факела.

Группа, пробираясь через глубокую холодную топь и остатки высоких стен и колонн, оставшихся от крепости, попадает на небольшую затопленную прогалину примерно 60 футов в диаметре с одиноким кривым мертвым деревом, привалившись спиной к которому, сидит человек с факелом в руке.

Подойдя ближе, персонажи могут рассмотреть, что это давно изгнившие чучело в старых ржавых доспехах, а вместо факела у него в руке ветка, облепленная болотными светлячками. В этот же момент всю прогалину заполняет высокий противный смех, а из воды, на поверхность начинают выползать странные существа, окружая героев.

### Тактика

Первыми на группу нападают два болотника, а спустя несколько раундов к ним присоединяется карга, выныривая рядом с деревом.

В случае смертельной опасности карга попытается сбежать под воду, но, если она будет уничтожена раньше болотников, они упадут на землю мертвыми.

(При необходимости мастер может изменять количество болотников на поле боя или добавить еще одну каргу и разделить монстров на группы.)

## Болотные монстры

**Болотники**, которые встают из топей, — это путники, которых давно завлекла в эти топи болотная карга, поселившаяся здесь. Позеленевшие и вздувшиеся с пустыми белыми глазами они беспрекословно выполняют ее приказы, но как только она погибнет, силы покинут их тело, и они наконец-то смогут упокоиться.

(Описание существа приведено в **Путеводителе по Рованиону**, стр. 136)

**Болотная карга**. Крупное покрытое тиной существо с длинными искривленными конечностями, заканчивающимися острыми когтями, обитает в полузатопленных комнатах в глубине воды, заманивая иллюзиями в свое логово несчастных путников.

(Описание существа приведено в **Книге хранителя**, стр. 99)

## Сокровища

На телах болотников и карги есть только остатки истлевших одежд и различные украшения из костей, не имеющие ценности.

На чучеле под деревом при внимательном осмотре можно обнаружить плохо сохранившиеся гномьи доспехи, прекрасно заточенный гномий метательный топорик +1 и внутренний карман в котором лежит сверток с 30 золотыми монетами.

При внимательном осмотре дерева игроки могут заметить, что среди корней проросло несколько цветков и при успешной проверке Мудрости (Природа) с УС 15 они смогут распознать в них Ацелас.

**Карта:** [Болота](#)

**Автор:** [Demokrit](#)

## Волчья тропа

Столкновение для персонажей 2-3 уровня.

Это столкновение может произойти в лесу или где-нибудь возле него.

Двигаясь вдоль тропы, персонажи могут услышать хруст веток, если пассивное Восприятие кого-то из них равно 14 или выше.

Их окружают волки. Сейчас в стае 1 **лютоволк** и 3 **волка**.

Вожак стаи не участвует в засаде. В недавней стычке он был ранен отравленной стрелой орков, и сейчас обессиленный скрывается в овраге неподалеку. После ранения большая часть стаи покинула его, остались лишь самые преданные. Теперь они делают всё, чтобы их вожак был сыт и мог восстановить свои силы.

На самом деле, без помощи целителя ему не выжить, поэтому если лютоволк поймёт, что в группе персонажей кто-то может вылечить вожака, он постарается договориться, и стая не нападет сразу. Взамен один из волков может выступить временным проводником для группы.

Если же переговоры зайдут в тупик, или персонажи изначально не вызовут доверия у волков, то они нападают.

В первом раунде лютоволк постарается отрезать персонажа, выглядящего наиболее сильным, а 3 остальных волка нападут на того, кто выглядит самым слабым. Когда кто-то из обычных волков погибнет, лютоволк присоединится к остальным, сконцентрировавшись на самой слабой цели.

При смерти двух любых волков (либо только лютоволка), остальные тут же отступят. Если персонажи тут же не бросятся вдогонку, волков можно будет выследить с помощью проверки Мудрости (Выживании) или Интеллекта (Анализ) с УС 15.

Волки отступают к оврагу, где находится их вожак. Там они дадут последний бой (вожак обессилен и не участвует в сражении).

**Сокровища.** В волчьем логове среди объедков можно найти эльфийскую кольчугу тонкой работы. Это доспех +1.

**Карта:** [Тропа](#)

**Автор:** [NotKeyserSoze](#)

## Охота на охотника

Столкновение для 2-3 персонажей 1 уровня.

При необходимости, параметры существ можно усиливать для более высокоуровневых персонажей, равно как и менять место события в пределах Лихолесья.

## Введение

Отряд искателей приключений продвигается сквозь Лихолесье (направление не принципиально), находясь в его практически центральной части. Не каждый охотник отваживается зайти сюда за добычей, а мрачные искривлённые стволы деревьев показывают, что Лес может быть небезопасен. Начинает вечереть, персонаж, ведущий группу, принимает решение искать ночлег.

## Зацепки

Персонажи могут по очереди бросить проверку Мудрости (Выживание) с УС 13, чтобы попытаться найти какие-либо удобные места для ночлега. При успешном броске обнаруживается небольшая тропинка, ведущая на поляну, на которой стоит невзрачная полу-избушка, полуземлянка, явно охотничий привал.

Кострище рядом с домом ещё тлеет, дверь избушки открыта. Неподалёку лежит туша огромного лося, на её боках рваные раны, одна колотая рана в районе сердца. Заглянув в избушку, персонажи обнаруживают лежащего на полу человека (судя по одежде и снаряжению - охотника-беорнинга), он без сознания, смертельно бледен. Проверка Интеллекта (Медицина) с УС 15 показывает, что у него исцарапано лицо, вокруг шеи видно след, словно что-то обвилось вокруг неё. Симптомы схожи с отравлением паучьим ядом, но следов укуса нет. Попытки оказать первую помощь неуспешны, человек продолжает быть без сознания и время от времени стонать.

Персонажи могут попытаться устроиться на ночлег в избушке, на улице уже практически темно. Спустя несколько часов отдыха (и в случае, если персонажи принимают решение убить человека из милосердия) человек начинает страшно кричать и дёргаться, от чего все немедленно просыпаются.

Тело охотника выгибается неестественной дугой, раздаётся страшный треск разрываемых костей и плоти, после чего из грудной клетки наружу вырывается небольшое невообразимое существо, подобное которому не видел никто из персонажей. Оно иссиня-чёрного цвета, обладает странным вытянутым черепом, на котором не видно глаз, но есть усеянная острыми зубами пасть, у существа есть длинный хлыстообразный хвост, рудиментарные передние и задние лапы, на которых оно передвигается с ошеломительной для таких конечностей скоростью. Начинается бой.

## Тактика боя

Существо атакует ближайшего к нему искателя приключений с дикой, совершенно животной свирепостью, но при этом может отвлекаться на шумы и крики, издаваемые другими персонажами. Внимательный персонаж может заметить, что глаз у существа нет, оно совершенно слепое, но при этом безошибочно определяет местоположение врага каким-то другим способом. Действия существа иррациональны, оно не стремится добить выведенных из боя персонажей.

Если кто-то из героев кричит в бою, отдаёт приказы, гремит оружием, существо сразу же поворачивается к нему и начинает атаковать, словно стараясь уничтожить источник шума. Одновременный громкий шум с разных сторон может заставить существо впасть в ступор на один раунд, оно начнёт шипеть и визжать, озираясь по сторонам, не в состоянии определить направление угрозы.

## Эпилог

Ближе к концовке боя, в зависимости от потерь, понесённых группой, возможны два варианта:

**Если все персонажи выведены из строя,** существо прыгает на грудь одному из них, приближаясь к самому лицу, оскаливает пасть, готовясь нанести смертельный удар. В этот момент слышен странный цокающий звук, на существе появляются три непонятные красные метки в виде точек, оно оборачивается на источник звука, после чего в него попадает странный сгусток света, существо буквально испаряется на глазах искателей приключений.

Попадание точное, персонаж, на котором стояла тварь, не задет. Если в группе есть персонаж, который видит в темноте, то при прохождении проверки Мудрости (Восприятие) с УС 20 он может заметить странные колебания в кроне одного из деревьев, но ничего более. Остаток ночи группа проводит, заботясь о ранах.

**Если существо убито** в ходе боя искателями приключений, то когда они подходят к его телу, оно с шипением начинает распадаться, трава и земля плавятся от едкой крови твари. В этот момент на одном из персонажей появляются три непонятные красные метки в виде точек, слышен странный цокающий звук. Первобытный иррациональный страх заставляет всех героев застыть, в то время как странные метки двигаются от одного героя к другому, задерживаясь на груди. В конце они останавливаются на персонаже, нанёсшем наибольший урон существу, раздаётся странный свист и перед его ногами в землю вытыкается “копьё”.

Если в группе есть персонаж, который видит в темноте, то при прохождении проверки Мудрости (Восприятие) с УС 20 он может заметить странные колебания в кроне одного из деревьев, но ничего более. Остаток ночи группа проводит, заботясь о ранах.

## Звёздное Копьё

*Копьё, +2, Несокрушимое, 1к10*

Это серебристый заострённый металлический шест длиной в полный человеческий рост, на одной из его сторон есть странная панель с непонятными символами, по её нажатию “копье” складывается, словно подзорная труба, его можно спокойно сложить в сумку. Наконечник копья невообразимо остр, а само древко сделано из металла, который кажется чуждым этому миру.

**Карта:** [Охотничий привал](#)

**Монстр:** [Грудолом](#)

**Автор:** [Jayton Olerie](#)

## Волки на границе

Столкновение для 4 персонажей 4 уровня.

На южной окраине Лихолесья (или где удобно по сюжету) партия встречает отряд гоблинов верхом на варгах.

### Противники

Отряд состоит из 3 гоблинов (используйте блок характеристик **гоблинов**) верхом на варгах (используйте блок характеристик обычного **волка**) и предводителя (используйте блок характеристик **орка**) верхом на вожаке варгов (используйте блок характеристик **лютоволка**). Столкновение можно масштабировать как вниз (заменяв волков на **шакалов**, а орка на обычного **гоблина** с увеличенной на 1 атакой и КЗ), так и вверх (заменяв волков на **лютоволков**, лютоволка на **зимнего волка**, орка на **босса гоблинов**, а гоблинов на **орков**). Также можно добавлять количество рядовых гоблинов.

### Тактика

Прислужники Тени постараются устроить засаду на партию, если только не будут замечены раньше сами. Предводитель постарается спрятаться за спинами рядовых, и до первой смерти будет только подбадривать гоблинов (действие Помощь). Рядовые гоблины будут использовать скорость волков, чтобы побыстрее добраться до персонажей.

После того как либо кто-то из партии, либо один из гоблинов падёт, предводитель вступит в битву, поначалу используя дистанционные атаки (метательное копье, если используется блок характеристик орка). Предводитель будет сражаться пешим, а его варг будет сражаться отдельно. Вместе они попытаются взять персонажей в клещи одного за другим.

## Сюжетные зацепки

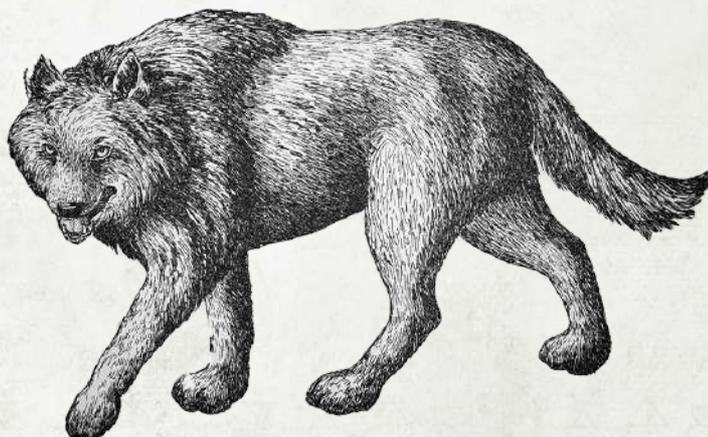
- В мешке у предводителя орков обнаруживается явно не орочье оружие, броня или драгоценность — эльфийской либо гномьей работы. Можно попытаться выяснить историю этой вещи. Возможно, кому-то она принесет радость, или станет свидетельством горестной вести.
- К седлу предводителя приторочена отрубленная голова какого-то благородного воителя. Мрачный трофей надо захоронить с почестями и доставить горестные вести его родичам.
- Кто-то из гоблинов или сам предводитель умудряются сбежать с поля боя. Он вернется и постарается отомстить...
- Кто-то из высокопоставленных прислужников Тени уже слышал о подвигах персонажей, и этот отряд был отправлен специально против них. Некий мрачный соглядатай (ворона или летучая мышь) улетит с поля боя, явно унося недобрые вести...
- Этот отряд был частью большого подразделения, и вез важный артефакт или донесение, но по пути его потрепали беорнинги или эльфы. Несомненно, это поможет склонить чашу весов непрерывной войны с Тенью в вашу сторону.
- Отряд тащил пленника, например полурослика, который впоследствии может стать важным, хотя и не боевым, союзником и помощником...
- Ничего интересного или примечательного, но если персонажи не побрезгуют, они могут разжиться гоблинскими стрелами, факелами, и т.п. полезными мелочами. Не стесняйтесь напомнить игрокам, чем питаются гоблины и орки, чтобы они не позарились на их рационы!

### Карта и местность

Подойдет почти любая боевая карта с мрачным, может быть даже болезненным, лесом. Если там есть какие-то особенности местности, которые участники боя могут использовать в своих интересах (поваленные стволы и валуны как укрытия, овраги с камнями на краю, и т.д.) – тем лучше.

**Автор:** [dagor-dagorrath-survivor](#)

**Варг**  
JAMES ST. JOHN



# Сад Драуглин

Столкновение для персонажей 1-3 уровня.

В чаще леса персонажи обнаруживают удивительный холм, на котором разбит сад. Здесь обитает одинокая старушка: доброжелательная, но одичавшая и, на первый взгляд, лишившаяся рассудка...

Встреча даёт персонажам возможность остановиться на отдых в безопасном месте и восполнить потраченные ресурсы, а также прикоснуться к трогательной истории о заботе и верности.

## А. Предшествующие события

Встреча может произойти, когда персонажи заходят глубоко в лес, оказываются вдали от поселений и проторенных троп. Например, они:

- заблудились;
- идут через лес напрямик;
- убегают от стаи лесных хищников;
- уходят от гоблинской или орочьей погони.

Если погоня настигает убегающих персонажей, и локация становится местом боевой сцены, используйте правила из раздела «Г. Эффекты холма»

## Б. Ход встречи

Впереди за чёрными кривыми стволами и зарослями колючки блеснуло пятно мягкого золотистого света. Пройдя чуть дальше, вы выходите из чащи и оказываетесь у подножия холма. Вместо лесной сырости, вы чувствуете лёгкий аромат цветущих яблонь. До вас доносится тихое журчание воды.

Пологий склон холма сплошь покрыт мягким нежнозеленым мхом, а на вершине растут несколько деревьев с желтым кронами.

**Освещение:** днём — в зависимости от погоды; ночью — тусклый свет, исходит от деревьев и мха на земле.

**Звуки:** звук шагов не слышен из-за мягкого мха; шелест листьев на ветру, журчание воды; вблизи от деревьев — жужжание пчёл.

Подъём на холм не представляет сложности и занимает меньше минуты. Вершина холма плоская, имеет форму круга радиусом около 60 футов. На вершине холма разбит яблоневый сад, в котором растёт около 20 деревьев.

Оказавшись на вершине холма, персонажи сразу замечают, что они здесь не одни:

В десяти шагах от вас, нисколько не таясь, стоит, опираясь на посох, худенькая старушка. Она одета в просторное платье без рукавов, сшитое из разноцветных маленьких шкур. На поясе у неё висят изогнутый эльфийский кинжал в искусно изготовленных ножнах.

На её бронзовом от загара, морщинистом лице сверкают необыкновенным янтарным блеском глаза. Она с любопытством рассматривает вас, слегка склонив голову на бок. Поняв, что её заметили, старушка весело и как-то по-детски улыбается, обнажая беззубые десны.



Старушку зовут Драуглин. Несмотря на экзотическую внешность и имя, она человек. Ребенком она заблудилась в лесу и была спасена эльфом-отшельником по имени Тата. В незапамятные времена он пришёл в Рованион из-за Мглистых гор, поселился в глуши и вырастил здесь сад.

Впоследствии Тата погиб в стычке со слугами Тени, и Драуглин похоронила его в саду (см. «В. Объекты локации»: «Курган»). Однако, дух Тата не захотел покинуть свою подопечную и остался на холме, воплотившись в его деревьях и травах.

Несмотря на блеск глаз и игривый характер, Драуглин очень стара. Она ходит, с трудом переставляя ноги, сильно горбясь, тяжело опираясь на посох. Пальцы на руках плохо слушаются её.

Драуглин настроена доброжелательно. Она угостит персонажей яблоками, жестами пригласит их присесть на мягкий мох, подведет их к ручью, чтобы они напились.

Получить от Драуглин какую-либо информацию сложно. Она понимает только эльфийскую речь и практически не говорит. К персонажам, которые обращаются к ней на Общем, она относится почти так же, как к лесным зверям, забегающим в сад. Если один из персонажей заговаривает с ней на эльфийском, Драуглин ненадолго приходит в замешательство, после чего берет персонажа за руку и отводит к кургану.

Старушка, тихо кряхтя, опускается на землю рядом с небольшим холмиком, который сплошь покрыт маленькими белыми цветами. Своей узловатой ладонью она нежно гладит их лепестки. Не отрывая руки от холмика, она поднимает на вас взгляд и тихо говорит: «Тата».

На расспросы Драуглин не отвечает. Вместо этого, она достает из ножен и показывает свой **кинжал**. Это магическое **оружие +1**. Всем, кто хоть раз видел работу эльфийских кузнецов, очевидно, что кинжал изготовлен ими. Проверка Интеллекта (История) с УС 20 позволяет опознать клеймо мастеров-тэлери из Менегрота — столицы давно погибшего эльфийского королевства.

Драуглин не выпускает кинжал из рук и не соглашается расстаться с ним ни на каких условиях. Если отряд проведет на холме больше суток, Драуглин привыкнет к их присутствию и начнет вести себя как обычно. В этом случае персонажи могут услышать, как она поёт нехитрые песенки на эльфийском. Из них можно узнать, как Тата спас её от волков, защитил от слуг Тени и погиб.

«Теперь ты — деревья, ручей и скала, ты — рядом со мной навсегда» — поёт она в припеве.

## В. Объекты в локации

Персонажи могут свободно осматривать все объекты.

**Яблони.** 20 деревьев с золотистой листвой равномерно распределены по вершине холма. На каждом дереве можно найти 1к6 созревших яблок. Одно яблоко насыщает персонажа на целый день.

Когда Драуглин хочет сорвать плод, она гладит ствол дерева, тихо говоря «Тата». После этого ветви яблони сами опускаются к ней.

Драуглин против, чтобы персонажи рубили яблони или собирали больше пяти яблок на одного члена группы.

**Курган.** Небольшой холм в центре сада, покрытый белыми цветами. Под насыпью находится маленькая погребальная камера с останками эльфа Тата. Также в камере находится длинный лук +1 и колчан с 15 стрелами.

**Шалаш Драуглин.** Ветки двух стоящих рядом яблонь переплелись, образовав маленький купол. Под ним старушка спит и держит свой скарб: пару глиняных горшков, чашку и каменную миску с пестиком, в которой она перетирает в пюре яблоки.

## Г. Эффекты холма

Существа с добрым и нейтральным мировоззрением, которые совершают длинный отдых на холме, восстанавливают все потраченные кости хитов, а также избавляются от всех уровней истощения.

Хищные звери не станут преследовать добычу, которая ступила на холм.

Существа со злым мировоззрением, ступившие на холм, а также персонажи, пытающиеся навредить Драуглин или беспокоящие курган Тата, оказываются под воздействием следующих эффектов:

- с помехой совершают броски атаки, спасброски и проверки характеристик;
- не могут восстанавливать хиты;
- в начале своего хода получают 1к4 урона излучением;
- в начале своего хода должны совершать спасбросок Харизмы (УС 10), при провале получая состояние «Испуганный» на 10 минут; также пока состояние не закончится, они должны тратить перемещение, чтобы уйти как можно дальше от холма.

## Д. Последствия встречи

Если персонажи повторно посещают холм спустя какое-то время, они обнаруживают, что Драуглин умерла. Её тело лежит в шалаше, и сперва кажется, что она просто спит.

Листва на яблонях больше не отдаёт золотом, а яблоки лишились своих особых питательных свойств. Эффекты холма также прекращают действовать. Теперь персонажи могут беспрепятственно забрать с поляны все, что захотят, в том числе содержимое кургана и кинжал.

Автор: [Ильяс Асадуллин](#)

## Бочки, крики, гномы!

*«Гномы – вовсе не герои, ими движут жадность и расчёт».*

Следующий текст представляет собой описание возможного столкновения в мире Средиземья. Хранитель сам вправе решать, будет ли это завязкой для новой кампании или всего-лишь небольшим приключением на одну-две сессии.

Многие представители гномьего рода навсегда вписали свои имена в сказания древности, но были среди них и отпетые разбойники, которые упоминания в легендах явно не заслуживали. О таких и пойдёт речь.

Наслушавшись историй о свершениях своих предков, три молодых гнома, Грюм, Граб и Груб, забрались в подземный дворец короля эльфов Трандуила и стащили у лесного владыки приличное количество драгоценных камней и золота, ловко сбежав от его стражи на набитых украденным добром бочках.

Тут в историю и вступаете вы, мои дорогие друзья. Одним погожим деньком, проходя вдоль берега реки Быстротечной, вы вдруг слышите весёлые крики, свист и улюлюканье, доносящееся со стороны бурных речных вод. Три гнома, оседлав звенящие на разный лад бочки, стремительно движутся по течению Быстротечной. Завидев вас, наездники подгребают поближе к берегу и предлагают вам занять место на свободных бочках, пообещав по прибытию в Эсгарот разделить с вами часть добычи.

Мало кто знает, но ниже по течению, эльфы, обогнав процессию из бочек, подготовили плотину, которая должна остановить гномов и их помощников. Всех ждёт неприятный разговор с Гилдиром, суровым командиром эльфийского отряда следопытов-разведчиков.

Также, стремительными ночными перебежками за гномами двигается отряд варгов и гоблинов во главе с Врурдом, известным головорезом по прозвищу Пещерный принц. Как и многие другие, услышав слухи о знатной добыче гномов, он решил пойти по их следу.

Автор: [MaxTRU](#)



## Энт

Большое растение, законно-нейтральное

**Класс Защиты** 13 (природный доспех)

**Хиты** 50 (7к12 + 5)

**Скорость** 20 фт.,

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
19 (+4)	6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

**Уязвимость к урону** огонь

**Спротивление урону** дробящий, колющий

**Чувства** пассивное Восприятие 10

**Языки** всеобщий

**Опасность** 2 (450 опыта)

**Обманчивая внешность.** Пока энт неподвижен, он неотличим от обычного дерева.

## Действия

**Удар.** Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 14(3к6+4)

## Грудолом

Крошечная аберрация (ксеноморф), без мировоззрения

**Класс Защиты** 18 (природный доспех)

**Хиты** 50 (12к4 + 5)

**Скорость** 30фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
7 (-2)	16 (+3)	10 (+0)	3 (-4)	8 (-1)	3 (-4)

**Спротивление урону** дробящий, колющий

**Иммунитет к урону** кислота, яд

**Иммунитет к состоянию** отравление

**Чувства** слепое зрение 30 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 9

**Языки** —

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

**Acidic Blood.** When the chestburster takes bludgeoning, piercing or slashing damage, each creature within 5 feet of the chestburster takes 5 (2d4) acid damage.

**Echolocation.** The chestburster can't use its blindsight while deafened.

**Unusual Nature.** The chestburster doesn't require air, food, drink, or sleep.

## Действия

**Bite.** Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 6 (2d4) piercing damage.

**Terrorizing Hiss.** The chestburster flashes its razor sharp teeth and hisses malevolently at a creature it can see within 30 feet of it. If the target can see and hear it, the target must succeed on a DC 12 Wisdom saving throw or be frightened of the chestburster until the end of it's next turn.

Вёрстка: [Long Story Short](#)

Обложка: [John Howe](#)