

# Изнанка ветра

## Короткое приключение для 2-3 игроков десятого уровня

Сценарий написан для русской системы ролевых игр: «Мир Великого Дракона» 3 редакции.

Автор: Пономарёв Леонид (atrill). Год 2004-й  
atrill\_oko@mail.ru

*Место действия приключения: поселение друидов лесу. Вы можете включить приключение в ваш собственный модуль в любой его части. Примерное время года для сценария: конец осени-начало зимы. Нужный нам лес – довольно удалённое от городов место и герои, предположительно, должны попасть в него ненароком, следуя по другим своим делам, определяемым Вашим основным сценарием. Вокруг леса раскинулась неосвоенная доселе степь, кое-где нарушаемая редкими людскими поселениями. Однако, не стесняйтесь вносить всевозможные модификации и изменения, чтобы адаптировать приключение для Вашей собственной партии.*



### Подготовка

Вы должны хорошо знать основные правила и иметь под рукой распечатанные таблицы и поле для проведения боя. Описания монстров даны в приложении к этому приключению. Обязательно ознакомьтесь с вашими NPC, изучите их характер и побуждения заранее для более естественной, лёгкой игры. Сценарий требует умения создавать волшебную и загадочную атмосферу и опирается, в основном, именно на этот момент. Для неопытных ведущих подчёркиванием выделены фрагменты-заставки, которые должны зачитываться чётко и громко. Любые не подчеркнутые поля содержат полезную информацию лично для вас.

## *Фон приключения:*

Уже много поколений Магический Лес используется Друидами и Эльфами, как школа природы и место для жизни. За долгие века это место приобрело особую волшебную силу, что привлекло к нему многих удивительных существ, которые поселились здесь.

Хранитель леса: Единорог по имени Хернилан (что как раз и значит: Изнанка Ветра). Благодаря этому древнему существу и Дереву-Отцу — магическому сердцу леса, сосредоточию жизни и плодородия, в лесу всегда цветут цветы, а деревья плодоносят круглый год. Несмотря на погоду внешнего мира в лесу постоянно оптимально прохладно и никогда не идёт снега.

Единорог хранит этот лес и магия из этого места уйдёт только вместе с ним.

Не так давно, однако, за Единорогом начала охотиться демоница Элаэлин, вызванная Инатой — одной из друидесс, которая учится в лесной деревне.

Ината влюблена в жизнь больше, чем кто-либо другой, поэтому возжелала не умирать никогда. Любовь заставила её пойти к Дереву-Отцу и попытаться забрать его жизненную силу при помощи ритуала. Однако друидессе помешал хранитель леса Хернилан, в результате чего она оказалась на грани смерти, однако сумела сбежать, применив те крупницы силы, что успела забрать из Древа.

С этих пор Единорог стал целенаправленно искать Друидессу, чтобы убить. Ината боялась обратиться к Друидическому Кругу из-за возможного изгнания. Поэтому ей лишь оставалось призвать себе на помощь тёмные силы, что она и сделала.

Ината вызвала Демоницу и приказала ей устранить Единорога, искушив ту обещанием поделиться крупницами силы Древа-Отца.

С тех пор Единорогу стало не до Инаты, ему приходится постоянно спасать свою жизнь и за помощью он обращается к героям (в своей, единорожьей, манере).

В друидическом круге об этом пока никто не догадывается, кроме Аврана — который заметил что-то в поведении Инаты и пытается выяснить что именно.

## *Описание некоторых сценарных мест*

### *Лес*

**Важно:** если у героев есть летающие существа больших размеров (виверны, грифоны и пр.), то они не смогут взлететь из-за наличия густой кроны у местных деревьев. Кроме того, ведущему следует не забывать о штрафах на видимость, описанные в руководстве ведущего.

Всюду в лесу, несмотря на это время года, видны диковинные цветы и стаи бабочек всех окрасов. Всё заполнено покрытыми мхом толстыми деревьями, неба из-за густой листвы не видно совершенно. В лесу приятно прохладно, но в уличной одежде (конец осени — предположительное время в игре) эта прохлада напоминает скорее душную баню.

То и дело попадаются различные ягоды, а деревья, несмотря на сезон холодов, продолжают плодоносить. В воздухе летают странные птицы с райским оперением. Подстилка из листьев под ногами настолько мягка, что, кажется, на ней можно спокойно спать (это правда: героям не нужно кидать никаких чеков, если те захотят выспаться здесь).

Не забывайте по ходу путешествий иногда подбрасывать героям какой-нибудь важный ингредиент для алхимии или заклинаний.

### *Дерево-Отец*

Расположено в самой старой области леса, на небольшой поляне. Дерево невозможно найти, если оно само этого не пожелает. Обычно в Древе живёт Дух, называемый Хозяином Леса — его коллективный разум и энергетическое сердце, однако сейчас он повреждён и не может никому оказать помощи, ибо сам сначала нуждается в ней.

Демоница оставила охранять дерево отвратительное создание: зверя, похожего на огромную мохнатую чёрную ящерицу, из спины которой торчат четыре жала, отдалённо напоминающие скорпионии. Ящерица покрыта густой чёрной шкурой, которую крайне сложно пробить простым оружием. Кроме того, её невозможно заметить, если она находится в листве Отца.

Если герои подойдут к Дереву, Ящерица станет нападать на них, атакуя сразу несколько целей жалами, либо залезая на Древо и прыгая с него, чтобы ударить мощными лапами.

### **Описание места:**

**Внезапно Вы выходите на небольшую поляну, окружённую исполинскими дубами и густым терновником. Посреди поляны Вы видите очень древнее и высокое дерево, крона которого закрывает половину неба, очень странно, но листья и кора этого дерева — чёрные. Трава под ногами также чёрная и пожухлая, тут не поют птицы, а на ветвях виднеются покинутые**

гнёзда, нет здесь и никаких других звуков жизни, кроме шелестения листьев и сухих скрипов.

**В двадцати шагах впереди, в нескольких местах на коре большого дерева, Вы можете заметить слабое желтоватое сияние.**

Если герои подойдут ближе, то они увидят, что дерево покрыто липкой и противной слизью. Трава с западной стороны дерева окроплена ужасно огромными пятнами крови, на коре также видны бурые следы, как будто его целенаправленно обливали кровью. На дереве очень много светящихся жёлтым светом рун неизвестного назначения (если один из героев обладает Знанием Рун 15 или Выше, он может понять, что руны призваны извлекать из дерева жизненную силу и перенаправлять её в другое место). Чтобы снять руны, необходимы редкие ингредиенты, которых нет у героев или Друидов в наличии (однако в город за ними ехать слишком далеко). После того, как герои осмотрят дерево, на них нападет Охранник Древа.

### *Деревня Эльфов*

В деревне живут Друиды и несколько Эльфов. В первый раз герои приходят в неё вечером, привлечённые хоромым пением.

**Вы видите небольшую деревню прямо в лесу. Большинство домов отстроено внизу, на земле, но также немало нашли своё место и в ветвях. Вверху домики соединяются подвесными мостиками.**

**Посреди деревни почует колодец, вокруг которого собрались поющие люди в длинных белых одеждах.**

**Всё освещено мистическим сиянием, исходящим из покачивающихся на лёгком ветру синих шаров, подвешенных к ветвям. Кроме того, рядом с каждым домом и в центре около колодца, сияют странные синие кристаллы в оправках из ветвей деревьев.**

**Между тем, люди всё продолжают пение и не обращают на Вас никакого внимания.**

Друиды совершают церемонию раз в сутки – через два часа после захода солнца, они поют гимны, а затем идут к стоячим камням, расположенным на востоке от деревни. От стоячих камней они расходятся снова по своим делам или идут спать.

Изредка кто-либо из жителей деревни играет на флейте или арфе, но в основном, здесь всё заполнено звуками леса и пением ночных (либо дневных) птиц.

Ночью вокруг кристаллов собираются тучи мотыльков, днём – на многочисленные цветы в деревне слетаются бабочки.

Внизу изредка можно увидеть играющих лисят, а вверху – гонящихся друг за другом белок, а также надутых сов.

Райские птицы вообще, кажется решили поселиться здесь навсегда и никуда не улетать.

Из других животных порой встречаются очень экзотичные: пумы, огромные змеи и т.д. Каждое из них приручено и принадлежит Кругу Друидов.

Из дорожной сумки игроков украдет что-нибудь ценное белая ласка, пока они будут в первый раз пялиться на процессию друидов. После небольшой погони, они соьют с ног её хозяина и он пристыдит своё животное, после чего ласка вернёт героям похищенное.

В деревне можно встретить говорящих ворон, но они будут только смеяться над героями и не более того.

Всё в деревне приятно пахнет, так как везде рассажены цветы. Ступени, мостики и деревья обвиты вьюном с синими цветами. Дома внизу оплетены плющом. Деревья растут как будто специально так, чтобы на них было удобно разместить дома. Почти на каждом дереве видно несколько жёлтых рун, предназначенных для контроля за их ростом и здоровьем. (Руна Древесной Силы: Граундус'Ан).

**При ближайшем рассмотрении:**

**Синий шар (светильник):** обикновенный полый шар из тёмно-синего стекла, в котором горит свеча. Обычно подвешен к ветви.

**Синий кристалл:** молодое дерево обилось вокруг гиганского, размером с голову, кристалла, светящегося ровным синим светом. От кристалла очень медленно поднимаются вверх синие искорки.

Если герой применит навык распознавания, то поймёт, что кристалл аккумулирует энергию из земли через дерево и его можно использовать, чтобы наполнять силой заклинания.

На использование кристалла тратится 2ПД. Каждый кристалл содержит 10-30ПД магической силы.

**Пример:** Чернокнижник Аратан (7 ПД) использует кристалл, чтобы скастовать заклинание «Вызов демона Земли». Он тратит 2 своих ПД на использование кристалла и сразу же появляется демон. Так как заклинание требует 12ПД, то энергия кристалла

уменьшается с 30 до 18. Но Аратар истратил только 2ПД и у него ещё есть в запасе 5ПД, на которые он может скастовать другие заклинания сам или опять используя кристалл. Кристалл, однако, перезаряжается только в специальной оправе из ветвей.

**Колодец:** на самом деле это больше глубокий бассейн, нежели колодец. В диаметре он имеет около двух метров и сложен из серебристого камня. Водяная поверхность бассейна никогда не бывает спокойна и постоянно переливается тысячу мелких бликов-искорок, которые не дают смотреть вглубь.

Неподалёку от деревни есть несколько стоячих камней, опять-таки, обвитых плющом, а также пещера, внутри которой все стены усыпаны яркими кристаллами всех цветов. Кристаллы обладают магической силой, но какой – решайте сами. Многие из них могут быть довольно ценны и дороги в городах.

На западе деревни растёт очень высокое дерево, в кроне которого эльфы отстроили дозорную вышку, поднимающуюся выше других деревьев. Специальных приспособлений для того, чтобы подняться на это дерево, нет, так что как туда попадают местные - может остаться загадкой.

#### **Жители Деревни:**

##### **Торговцы:**

**Алхимик Литарнал** (Это старик в запачканном халате, живёт в домике, который легко найти по резкому запаху трав) - продаёт все зелья, кроме тех, которые ведущий считает вредными для сценария. Также Алхимик может рассказать героям как делаются концентраторы (смотри соответствующий квест)

**Эльф Эоналин** (Следит за деревней с верхнего яруса, подторговывая в свободное время превосходными луками) – луки с увеличенной дальностью, атакой, повреждением или шансом критического удара. За каждый бонус нужно заплатить 200 серебрянных монет, причём каждый следующий стоит на 100 монет дороже.

Также здесь можно купить эльфийский лук и плащ:

<i>Эльфийский лук</i>
Минимальная сила - 7, Дальность - 20, Ущерб - к20, ПД -4(1), Атака - +1, ШКУ - +3.
<i>Эльфийский плащ</i>
Добавляет +10 к скрытности его обладателю в лесу.

**Человек Парлан:** продаёт дрессированных орлов по 5000 с.м. В стоимость входит как перчатка на руку, так и маска для орла на глаза. Если игрок обладает приручением более 10, то маска орлу не требуется. Орёл снижает герою ПД на 2, пока приручен.

**Друид Кархалин:** может обучить героя новым навыкам: магии жизни (2000 с.м. и 30 часов) и магии звёзд (4000 с.м. и 50 часов), но не может улучшить имеющиеся.

**Рунмейстер Кирил:** обучает героев любой руне или за деньги накладывает руны сам (тут путь сам ведущий решит сколько какая руна будет стоить, исходя из уровня руны, ингредиентов, которые для этого нужны и того, сколько рун требуется наложить).

**Эльф Аронал:** продаёт глефу и другое оружие:

Глефа: клинки/копья (в зависимости от вида удара)

Атака рубящая: БА 5, БК 3, к12

Атака колющая: БА 2, БК 6, к12

ПД на удар одним лезвием – 3 (если 3 нарушит баланс, то 4 или даже 5)

ПД на колющую атаку на 1 выше, Требуется ловкости 6 и силы 5. Двуручное.

#### **Побочные квесты в деревне:**

1. Друидесса Ината недовольна тем, что гоблин Крахогран Ихрогансхр, который живёт вместе с Авраном, как она считает, украл у неё обруч. Обруч действительно лежит в сумке гоблина и Авран это знает, но всячески отрицает. Обруч Инаты убирает среднюю концентрацию и Друид надеется, что Ината не выдержит напряжения от поддержки своих заклинаний без него. Герои могут уговорить Друида или Гоблина отдать обруч, если прознают об этом (пенальти 14), или попытаться его украсть. Правда гоблин всегда носит мешочек с собой и не спускает с него глаз, кроме как во время еды. (пенальти на кражу 4, в остальное время – 8). Опыт за задание: 10000, награда: новое заклинание или 2000 серебрянных монет.
2. Некоторые из друидов попросят принести им несколько камней с водопада (где героям впервые встречается пегас), за каждый камень – 40 с.м. и 300 опыта. Камни весят по 10-15 кг. С ними скорость бега уменьшается вдвое, а ПД на 2, все чеки на ловкость имеют пенальти 1 за каждый камень в рюкзаке. На водопаде будут нападать теньевые птицы.
3. Одному из учеников друидов не дают доступа к следующему кругу магии. Он просит героев поговорить с его наставниками. Совет скажет, что пока ученик не получит камня-концентратора, ему не будет дальнейшего пути (конечно, их можно уговорить: пенальти на общение – 10). Камень можно либо купить у Алхимика (2000 с.м.), либо сделать самостоятельно (требуется навык алхимии 15, руководство Литарнала и несколько камней из кристальной пещеры около деревни). Камень имеет 25 ПД энергии и перезаряжается, если на дерево скастовать «Живые Оковы», чтобы оно обвилось кристалл

(незаряженный кристалл Друиды не примут). Перезарядка: 1ПД за каждый час в объятиях дерева. Награда: заклинание и 8000 опыта.

### **Сценарные персонажи:**

#### **Демоница Элаэлин:**

Элаэлин имеет очень тёмную и приятную на ощупь кожу, по чертам лица (за исключением ушей) она более похожа на эльфийку. На голове демоницы благополучно растут два немного загнутых назад рога (наподобие козлиных), а за спиной имеются крылья с перепонками. Глаза демоницы подобны змеиным: жёлтые с вертикальным зрачком, а челюсть не оказалась обделённой четырьмя острыми клыками, что, как ни странно, несколько не вызывает у неё неприятных дефектов речи. Когти на руках, конечно, крепки и остры, но не настолько опасны, чтобы она могла бы причинять ими особо серьёзные раны.

На Демонице Клёпаная Кожа (чья кожа — пусть остаётся загадкой), при себе она имеет Камень Героев (или другой дорогой алхимический ингредиент), в её сапоге спрятан небольшой кинжал на экстренный случай, а также зелье судороги.

#### **Друидесса Ината:**

Ината – русоволосая женщина 35 лет, она очень уважаема в кругу Друидов и все называют её просто «Лисица», так как лиса – это её животный дух-покровитель (Тотем). Ината облачена в элегантную белую мантию с тёмно-зелёными рунами на рукавах.

При себе она имеет амулет, дарующий полную защиту от магии Астрала и Света, 30 золотых монет в мешочке на поясе и ещё 300 в сундуке дома, Мантия повышает её навыки владения магией жизни и звёзд на 8, а также даёт 20% защиту от магии стихий, в поясной сумке Инаты лежит сушёная летучая мышка, которую она должна постоянно держать при себе, чтобы контролировать Демоницу.

Мантия и амулет, который имеется у Друидессы, специально зачарован так, чтобы работать только когда надеты на неё. На других персонажей эти предметы не будут оказывать никакого эффекта. Это же относится по большей части и к другим артефактам, которые имеют местные жители.

#### **Друид Авран:**

Авран раньше был солдатом в близлежащем городе, который не особенно уважал не только природу, а вообще всех, за исключением себя, естественно. Однажды Авран имел глупость нагрубить старой ведьме, которая наложила на него проклятье, из-за которого тот стал бояться своего собственного меча.

Из ополчения Аврана прогнали и ему пришлось заняться поисками знахаря, способного снять порчу. Именно так его однажды и занесло в Магический Лес. Архидруид с первого взгляда подметил в солдате магические способности и не спешил со снятием проклятия. Вместо этого при помощи хитрости Друид заставил остаться Авраса в деревне, где тот незаметно для себя принял в душе бремя жреца.

Теперь Авран принадлежит к кругу Друидов. Он один из тех редких людей, которые имеют два тотема одновременно: ворона и пуму.

Авран - ликантроп, то есть произвольно способен превращаться в зверя при критических ситуациях.

Авран облачён в чёрную робу с бахромой на рукавах, при себе имеет камень-концентратор с зарядом на 50ПД, 20 золотых монет, амулет, прибавляющий к навыку «приручение» 10 пунктов, толстый резной посох друида и старый добрый меч в ножнах.

#### **Архидруид Селеас:**

Селеас – очень древний старик, который при ходьбе постоянно опирается двумя руками на ясеневый посох. Создаётся впечатление, что старик очень немощен, но это иллюзия, многие люди видели, что в случае опасности, он будто забывал о трудностях старости и сражался наравне с молодыми. Селеаса знает каждый человек в лесу и его окрестностях, несмотря на то, что тот уже около 10 лет не покидал леса. Его Тотем – сова, которая обычно держится рядом. У архидруида нет никаких вещей, кроме небольшой ветви с колокольчиками на поясе и изящного посоха. Ветвь заставляет упасть в приступе смеха, заснуть или впасть в ярость (по выбору Друида) любого человека, который услышит её звон. Посох Друида убирает слабую и среднюю концентрацию, а также может производить заклинание «Молодость» или «Гниение».

Молодость: на время действия заклинания вся усталость с мага снимается, а также все параметры повышаются на 1 за каждые 4 уровня мага.

Гниение: заставляет разлагаться ткани живых и мёртвых существ. Можно наложить на противника и тот будет терять Уровень мага критических хитов в ход (пока держится концентрация). Если наложить на древко копья или топора, то оно ломается после к2 ударов этим оружием, в результате чего пользоваться им более невозможно.

## *Описание приключения*

### *Встреча с Единорогом*

Проходя вечером вблизи леса, герои замечают там золотое мерцание. Если к источнику попытаться приблизиться, то он перемещается глубже в лес.

Продвигаясь немного дальше, герои замечают, что в это время года нет даже одного жёлтого листика на деревьях и, чем глубже они идут в лес, тем пышней оказывается лесная флора: начинают встречаться цветы, на дубах нет-нет, да промелькнёт зелёный жёлудь, в ветвях изредко пархают птицы, что должны были уже перелететь в более уютные края.

Через некоторое время перед героями предстанет следующая картина:

**Вы слышите слабое журчание лесного ручья неподалёку.** (Герои идут к нему) **Вы вышли из зарослей папоротника прямо к берегу. Вода в ручье очень чистая, возможно, пригодная для питья.** Через минуту: **Вы понимаете, что не одни здесь. Слева спит какое-то животное. При рассмотрении: в сумерках похоже на маленькую лошадь, кажется, спит.**

Наблюдательные герои могут заметить раздвоенные копыта «лошади».

Если игроки подойдут ближе, чтобы рассмотреть животное, вдалеке от них внезапно треснет ветка. Единорог тут же подскочет и несколько мгновений будет смотреть на игроков. Его глаза чёрные и глубокие, передающие небывалую печаль и отчаяние.

Затем единорог встанет на дыбы и его рог на секунду озарит лес вспышкой, будто мгновенно покрыв всё вокруг ярким инеем. Не успеет и сердце один раз стукнуть, как единорог уже скроется в лесу с обречённым ржанием.

С этих пор героям каждую ночь будет сниться этот единорог и его взгляд. Каждую ночь герои будут ощущать страх и отчаяние единорога, а также все его другие чувства.

Рано или поздно им придётся вернуться сюда, так как теперь у них будет 50% шанс не отдохнуть из-за плохого сна.



### *Блуждание по лесу*

1. Через несколько часов после бесплодного блуждания, герои натолкнутся на стаю из 4-5 волков. Один из них несколько крупнее остальных.

Задача встречи – не дать игрокам чересчур расслабиться. Волки будут убегать, если окажутся сильно ранены.

2. Второе событие в этом странствии происходит около водопада. Место очень красиво: вода сверкает десятками тысяч звезд-капель, вверху раскинулись ветви, на которых местами цветёт Омела, летают птицы с роскошным оперением, внизу водопад переходит в извилистую реку, полную огромных камней, около реки найдётся несколько полезных растений для алхимиков и магов, вокруг полно криков волнующихся из-за прихода героев птиц и громко шумит падающая вода.

Сверху в воду упадёт несколько камней, привлёкши внимание героев. Там, наверху водопада, кажется, лежит раненая белая лошадь или кто-то, кто на неё похож.

Взбираться наверх очень трудно, если не использовать «полёт», то нужно лезть по скользким из-за зелёной плёнки водорослей камням. Чек: Лос/12 10-У раз. При падении урок к20 + шанс критического ранения 8.

Если воспользоваться кошкой, то чек Уд/8 на то, что крюк сорвётся + чек Сил/8 на то, чтобы удержаться.

Но наверху не найдётся единорога. Это – пегас (женского полу), который ранил крыло и ногу. Он встретился с теневыми птицами (с ними герои познакомятся позже) и в испуге рванул в сторону, не следя за тем, куда летит. Затем поранился о ветви и упал на камни.

Если герои вылечат пегаса, то заработают 7000 опыта. Если просто залезут наверх, - то 1000 опыта.

Пегас – вообще-то, мама, у которой неподалёку есть несколько жеребят. Поэтому хоть её и можно приручить (пенальти 25), но она ни за что не пойдёт сейчас с героями.

### *Деревня Эльфов*

Вечером того же дня герои услышат странное пение, а затем выйдут на деревню Друидов. К героям последние отнесутся безразлично, но дадут свободный домик и согласятся торговать или обучать их (Авран, например, может поднять умение клинков).

Из продовольствия им могут предложить только ягоды и фрукты.

Итак, герои заходят в деревню, затем бегут за лаской и натываются на Друида. Друид спросит кто они и откуда и отведёт их к Селеасу, который согласится оставить их пожить здесь и пообещает помочь со сновидениями на следующий вечер во время ежедневной церемонии.

### *Церемония*

Герои (лучше только один из них) должны выпить СОМУ – напиток из трав и кое-чего ещё (о чём мы не будем рассказывать дабы читателю не стало плохо), дающий человеку высшее видение и знание.

Когда оно будет выпито, друиды окружают беднягу и начнут пение. Вскоре герой начнёт видеть ауру друидов (преимущественно золотых оттенков, если игроку оно надо), зрение примет туннелевидный характер, время начнёт то и дело останавливаться на несколько секунд, деревья начнут шевелить ветвями, а внутри них будут видны золотые шары – древесные духи (или дриады).

В сумерках всё станет видно ясно, как днём, но будет невозможно охватить всю видимую картину целиком, можно только выделять фрагменты из того, что воспринимаешь: отдельные деревья, люди, звуки, однако они будут небывало чёткими (Восприятие 15).

Из деревьев вырвутся несколько золотых шаров и начнут кружиться вокруг героя. Будет слышен смех. Затем Друиды и товарищи по партии исчезнут. Из леса выйдет огромный мохнатый паук и погонится за героем. Герой не будет в состоянии ни кастовать заклинания, ни даже достать оружия. Только спотыкаясь бежать что есть мочи, коли на то будет его воля.

Через минуту такого бега герой осознаёт, что ему уже не нужно шевелить ногами, чтобы передвигаться, а скорость перемещения возросла до стремительного полёта. Деревья и ландшафты будут пронеситься настолько быстро, что превратятся в размазанный туннель. Герой заметит, что сидит при этом как раз на том пауке, что минуту назад гнался за ним.

А потом его станет тошнить и варево захочет выйти обратно наружу. Герой вновь осознает себя в центре деревни, лежащий лицом в блевотине в окружении друидов. Друиды подхватят героя за подмышки и подтянут к колодцу. Скажут смотреть в него, не отводя глаз.

В бассейне луна искрит воду миллионом бликов. Вскоре поверхность начинает сильно бурлить и брызгать, а затем резко успокаивается. Герой видит себя стоящим около единорога. Последний выглядит не важно: шерсть висит клочьями, грива спутана, ноги исцарапаны.

Вокруг раздаётся пищание нескольких десятков голосов. Единорог стрелой рванётся в сторону героя и отшвырнёт его с дороги. В след за единорогом помчатся тучи странных птиц с острыми чертами, целиком чёрные, не отражающие ни лучика света.

Потом из леса выйдет Фигура Элаэлин. Слева и справа от неё шагают два чёрных тигра. В руках Элаэлин держит две «Луны» (смотри бестиарий модуля – Оружие «Луна»).

Тут в спину героя нанесут очень сильный удар и он потеряет сознание.

Что видят остальные: герой выпивает снадобье и сидит в неподвижности. Его лицо сменяют то гримасы ужаса, то счастливого удивления, затем он неожиданно встаёт, выгибается дугой и падает на спину. Его товарищей пытаются успокоить и говорят, что «так и должно быть, всё в порядке». Бедняга переворачивается на живот и его рвёт. Затем друиды подтаскивают героя к бассейну и что-то ему шепчут. Герой говорит: «Ага!». После чего уставляется в бассейн и некоторое время проводит без движения. Затем его начинают сводить седороги и Селеас наносит мощный удар герою в спину, - тот отключается.

Друиды всячески извиняются перед героями и говорят, что их товарищ оказался очень способным чародеем и с ним всё будет хорошо.

Состояние, в котором пребывал герой, Друиды называют Имбас. Теперь на протяжении сценария он будет входить в него каждый день (иногда по несколько раз) совершенно произвольно (т.е. на усмотрение ведущего)

При этом:

1. Восприятие становится туннелевидным и 15
2. Герой ощущает всех живых существ вокруг и их природу
3. Деревья начинают шевелиться и шептаться с героем
4. Герой видит духов леса и дриад
5. Время изредка останавливается на Уров. игрока ПД



### *Путь к Дереву-Отцу*

Поутру Селеас выслушает рассказ бедняги и поймёт, что дело пахнет очень скверно. Он скажет, что им придётся помочь хранителю леса, иначе сны их никогда не отпустят, да и лес ихний весь завянет без поддержки Единорога.

Селеас посоветует героям отправиться вместе с Авраном к Дереву-Отцу и выведать у того что случилось.

Через пару часов пути на партию нападут теньевые птицы (4), церберы (2) и оракул.

Во время боя Друид исчезнет.

Герои снова потерялись одни в лесу.

На следующий день они делают огромный крюк и вновь приходят на это же место. Весь день иногда будет слышен заливной женский хохот с разных направлений.

Потом герой попадает в Имбас и видит перед собой лесную красавицу – Дриаду. Она подзывает того жестом и делает шаг назад, сливаясь с деревом.

Герой слышит предложение дриады: он помогает ей кое с чем, а та выводит его к отцу.

Всё, что нужно сделать – перенести улей с пчёлами, который оторвался во время грозы обратно на её крону. Улей находится неподалёку, в овраге.

Пчёлы будут не слишком дружелюбны к героям, но в овраге есть небольшой ручеёк, в котором можно укрыться в случае крайней нужды.

В общем, рой насчитывает около 100 пчёл, каждая с 1 Хитом и кусающая на 1 Хит, оставляя на месте укуса покраснение и небольшую опухоль.

Как герои будут действовать предсказать трудно, поэтому оставляю ситуацию на волю ведущего. Опыт: от 2000 до 4000.

После выполнения задания, герои почти сразу выходят к Дереву-Отцу.

### *Дерево-Отец*

Место описано ранее, как и его охрана.

После посещения дерева, герой снова входит в Имбас и общается с духом реки, текущей неподалёку. Дух советует ему идти вверх по течению. Следуя совету, партия возвращается обратно в деревню.

Но вот только что-то тихо становится в лесу с этих пор а по пути героев настигает снегопад (надеюсь, у них по прежнему при себе тёплая одежда).

### *Ината*

В деревне все очень взволнованы происходящим. Большинство друидов и Эльфов ушли из деревни в какое-то своё особое магичное место, чтобы выяснить что произошло. Селеас сейчас довольно далеко и обеспокоенные эльфы у покрывшегося льдом бассейна советуют героям пойти к вышке на дереве и найти там «Лисицу».

А вот как подняться на дерево – непонятно. К «счастью», бедняга-герой опять входит в транс и видит, что кора на исполинском дереве изменила очертания и сейчас напоминает огромное человеческое лицо.

Дерево говорит только одну фразу: «Лес засыпает. Хернилан сейчас находится под властью демоницы. Ждите и за Вами придёт посланник».

Затем вниз спускается толстая ветвь, которая поднимает героев к смотровой площадке.

Тут, вверху, Ината стоит под голубым вихрем магии и стоя бредит, пребывая в очень напряжённом состоянии. Она делает слабые пассы руками и что-то колдует. Пол под ногами то и дело становится прозрачным, создаётся впечатление, что мир держится на одном тонком волоске, но тут Ината падает на пол без чувств (она находится в глубоком трансе).

Некоторое время над телом Инаты стоит оранжево-красная полупрозрачная лиса – её дух-хранитель, от лисы исходят волны беспокойства, а затем она растворяется прямо в воздухе. Через мгновение прилетает птица, целиком состоящая будто из лунного света и героям становится дурно. Когда приступ проходит, нет уже ни птицы, ни водоворота, ни холодной погоды.

Дыхание друидессы очень слабое, никакие заклинания и навыки медицины не работают.

Спускаться героям будет уже легче: ни с того ни с сего тут найдётся верёвочная лестница.

Однако ведущему следует насторожить героев подробностями: что-то в этом месте странное чувствуется, нет ни одного жителя и зверя в деревне, куда-то пропал снег и ветер, не доносится ни единого звука, все кристаллы деревни погасли.

В центре деревни, на краю бассейна, сидит русалка и расчёсывает волосы. Как только она замечает героев, то сразу прыгает в воду и скрывается.

Затем в грудь одного из героев врезается зелёная фея. Она очень напугана и с четверть минуты мечется у него на руках, после чего рассыпается в зелёный песок.

Тут же со всех сторон на героев набрасывается туча чёрных теней, и всё снова пропадает, герои осознают себя стоящими у колодца под сильным снегопадом. Двое эльфов, что стояли здесь, лежат мёртвыми, хотя никаких повреждений на их телах нет.

## ***Вторая встреча в Авраном***

Пусть герои некоторое время обследуют деревню. Все её жители отправились к Древу-Отцу, чтобы провести обряд его очищения.

После недолгого брожения по пустующей деревне, герои должны увидеть тот самый дух лисицы, что стояла над телом Инаты. Лисица будет вести их, пока не приведёт к небольшой пещерке, где укрылся раненый Авран.

Авран расскажет, что на них во время драки напала Ината и ему пришлось отвлечь её подальше от героев, так как с силой Древа она стала почти непробиваема. К его счастью, он нашёл эту пещеру, создал своего фантома и повёл преследователей в другую сторону.

## ***Так Ината или нет?***

Тут в пещеру заходит Друидесса. Она ругается налево направо и просит героев выслушать её и помочь.

Игрокам рассказывают что произошло в деревне.

Друидесса захотела пойти ещё дальше: она решила не просто получить бессмертие, но и демоническую силу. Ината связала себя со всеми кристаллами деревни и использовала их энергию для обмена телами с Элаэлин.

Теперь демонице приходится пребывать в «этом вонючем теле». Также героем расскажут фон приключения: что да как произошло.

Элаэлин скажет, что для очищения дерева Друидам потребуются спиральные камни (которые они могли натаскать с водопада), а также предложит личную помощь в устранении Инаты.

Единственная её просьба: не убивать её до конца, только лишить сознания, после чего демоница спокойно вернётся, наконец, в свой любимый мир.

## ***Конец амбициям***

Итак, Авран забирает камни и покидает героев, чтобы отдать их Друидическому Кругу. Если герои согласятся на предложение Элаэлин, то она присоединится к ним.

Сама Ината-Демоница сейчас находится в каменном круге (поэтому игроки и видели мёртвых эльфов). Инате осталось несколько часов для того, чтобы полностью забрать жизненную силу Отца и оставить всех с носом.

Когда герои придут к кругу, Ината создаст «Чёрную Звезду» и накроет поле боя непроглядной тьмой (она Мистик II).

Вместе с Друидессой здесь: два чёрных тигра Элаэлин и десяток теневых птиц.

Тактика: Ината будет пользоваться своими заклинаниями, чтобы извести всех со свету, в ближнем же бою будет атаковать героев когтями по глазам и улетать в другое место в кругу (как-никак, у неё теперь два крыла). Когда всё пойдёт очень плохо для неё, Ината произнесёт заклинание: «Врата Тьмы» (в небе появляется на каждые четыре уровня мага по квадратному порталу, из которых ему на помощь приходит чёрный ангел. В данном случае откроется четыре портала).

Сама Друидесса не будет покидать круга, так как иначе ей всю работу придётся начинать с самого начала.

## ***Концовка***

1. Если побеждает Друидесса, то она получает бессмертие в её новом облике. Ината уйдёт в портал тьмы и не будет никого трогать.
2. Если герои одолеют Инату, то Элаэлин (конечно, если игроки её с собой взяли) возьмёт своё тело обратно и также скроется в портале, не забыв предварительно одарить героев частичкой демонической силы (Сила +1).

Сами Друиды очистят древо и Селеас наградит героев своей ветвью (в руках героев действует только при провале противниками чеков на восприятие), однако если ведущий считает это слишком жирным для игроков, то пусть вместо неё даст что-нибудь иное.

Кроме того, герои получают денег и камней в общем на 4000 серебряных монет.

Единорог (он валялся в коме возле Древа-Отца) пусть покатает одного из героев на спинке в качестве благодарности. Желательно гнома, так как они вроде как не любят верховой езды.

Приложение: локальный bestiary:

**Авран**

Уровень	10	<b>Типы атак</b>			
Интеллект	8	<b>Меч</b>		<b>Посох</b>	
Восприятие	5	Атака	18	Атака	14
ПД	8	ПД атаки	4	ПД атаки	3
Хиты	25	ШКУ	7	ШКУ	5
Критические хиты	20	ШКП	2	ШКП	2
Защита	4	Дальность	1	Дальность	2
Броня	0	Ущерб	К12	Ущерб	К8
Опыт	2500	Тип ущерба	Клин.	Тип ущерба	тупые

**Элаэлин-Демоница**

Уровень	12	<b>Типы атак</b>	
Интеллект	8	<b>Луна</b>	
Восприятие	9	Атака	24
ПД	12	ПД атаки	4
Хиты	40	ШКУ	8
Критические хиты	30	ШКП	1
Защита	10	Дальность	1
Броня	2	Ущерб	2К12
Опыт	4500	Тип ущерба	Нож.

**Элаэлин-Человек**

Уровень	12	<b>Типы атак</b>			
Интеллект	8	<b>Посох</b>		<b>Рука</b>	
Восприятие	4	Атака	20	Атака	18
ПД	8	ПД атаки	4	ПД атаки	3
Хиты	20	ШКУ	2	ШКУ	10
Критические хиты	32	ШКП	2	ШКП	2
Защита	6	Дальность	2	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	К8	Ущерб	К6
Опыт	1000	Тип ущерба	Туп.	Тип ущерба	Туп

**Ината-Человек**

Уровень	12	<b>Типы атак</b>			
Интеллект	10	<b>Посох</b>		<b>Рука</b>	
Восприятие	4	Атака	20	Атака	5
ПД	8	ПД атаки	4	ПД атаки	3
Хиты	20	ШКУ	7	ШКУ	4
Критические хиты	32	ШКП	2	ШКП	2
Защита	6	Дальность	2	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	К8.	Ущерб	К6
Опыт	1000	Тип ущерба	туп.	Тип ущерба	Туп.

**Ината-Демоница**

Уровень	17	<b>Типы атак</b>			
Интеллект	10	<b>Луна</b>		<b>Когти</b>	
Восприятие	9	Атака	25	Атака	20
ПД	12	ПД атаки	4	ПД атаки	3
Хиты	40	ШКУ	7	ШКУ	10
Критические хиты	30	ШКП	2	ШКП	2
Защита	15	Дальность	1	Дальность	1
Броня	2	Ущерб	2К12.	Ущерб	К12
Опыт	7500	Тип ущерба	ножи	Тип ущерба	ножи

Заклинания:  
Тёмная звезда  
Проклятие  
Призвать тьму  
Портал тьмы  
Луч смерти  
Боль

**Оракул**

Уровень	9	<b>Типы атак</b>			
Интеллект	8	<b>Топоры</b>		<b>Нога</b>	
Восприятие	4	Атака	25	Атака	18
ПД	8	ПД атаки	8	ПД атаки	3
Хиты	40	ШКУ	8	ШКУ	7
Критические хиты	32	ШКП	2	ШКП	2
Защита	7	Дальность	1	Дальность	1
Броня	15	Ущерб	6к8	Ущерб	К8
Опыт	5000	Тип ущерба	Топор	Тип ущерба	туп

### Теневая птица

Уровень	6	<b>Типы атак</b>	
Интеллект	3	<b>Когти</b>	
Восприятие	8	Атака	20
ПД	8	ПД атаки	8
Хиты	10	ШКУ	8
Критические хиты	10	ШКП	1
Защита	15	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	K12.
Опыт	1000	Тип ущерба	Ножи.

### Чёрный тигр

Уровень	15	<b>Типы атак</b>			
Интеллект	7	<b>Пасть</b>		<b>Лапа</b>	
Восприятие	8	Атака	19	Атака	28
ПД	12	ПД атаки	7	ПД атаки	5
Хиты	50	ШКУ	11	ШКУ	9
Критические хиты	44	ШКП	2	ШКП	1
Защита	10	Дальность	1	Дальность	1
Броня	2	Ущерб	2к20	Ущерб	2K12
Опыт	2500	Тип ущерба	Нож.	Тип ущерба	нож

### Страж Древа

Уровень	20	<b>Типы атак</b>			
Интеллект	10	<b>Лапа</b>		<b>Жала (4 шт.)</b>	
Восприятие	10	Атака	30	Атака	18
ПД	18	ПД атаки	4	ПД атаки	2
Хиты	60	ШКУ	10	ШКУ	10
Критические хиты	40	ШКП	1	ШКП	3
Защита	15	Дальность	1	Дальность	2
Броня	6	Ущерб	3к8.	Ущерб	K12
Опыт	4000	Тип ущерба	нож.	Тип ущерба	нож

### Цербер

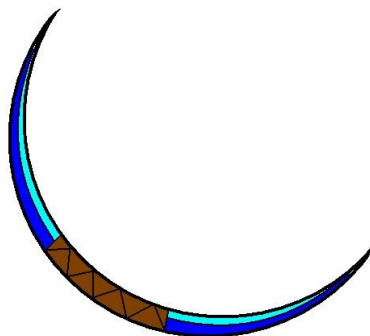
Уровень	9	<b>Типы атак</b>					
Интеллект	4	<b>Пасть</b>		<b>Огненное дыхание</b>		<b>Хвост</b>	
Восприятие	10	Атака	25	Атака	25	Атака	22
ПД	10	ПД атаки	4	ПД атаки	7	ПД атаки	3
Хиты	25	ШКУ	5	ШКУ	–	ШКУ	5
Критические хиты	20	ШКП	2	ШКП	–	ШКП	1
Защита	10	Дальность	1	Дальность	10	Дальность	2
Броня	1	Ущерб	(3)к10	Ущерб	(3)к10	Ущерб	к4
Опыт	450	Тип ущерба	клин.	Тип ущерба	огн.	Тип ущерба	ножи
Ранг	2						

*Критическое событие при атаке пастью «Выбивание оружия» означает смену обычного ущерба на огненный. Атакуют одновременно тремя головами одного или нескольких противников. При критическом ударе хвостом жертва попадает под действие яда, парализующего на один раунд.*

### Чёрный Ангел

Уровень	12	<b>Типы атак</b>			
Интеллект	8	<b>Двур. Меч</b>		<b>Жезл</b>	
Восприятие	9	Атака	20	Атака	9
ПД	8	ПД атаки	7	ПД атаки	2
Хиты	40	ШКУ	8	ШКУ	0
Критические хиты	15	ШКП	2	ШКП	0
Защита	10	Дальность	2	Дальность	1
Броня	8	Ущерб	K20+5	Ущерб	Смерть
Опыт	4500	Тип ущерба	Клин.	Тип ущерба	Смерть

## Луна Элаэлин



Держится за рукоять лезвиями вперёд. Режущая часть внутренняя.  
Тип ущерб: ножи Атака: 4 Крит.Уд.: 5 Урон к12 Серебряное

### Приложение3: Магия Звёзд

#### Навигация

Требования	МЗв 3	Маг может определить своё местонахождение по звёздному небу. Компонент – лист бумаги.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	1 час	
Расстояние	0	
Область	-	
Компоненты	СЖМ	

#### Хранитель

Требования	МЗв 6	Рядом с магом появляется блестящий шар, который будет пытаться отклонять собой любые удары, которые наносятся врагом, прибавляя Ур. мага/2 к его (мага) защите. Если в мага попадает стрела, то в сторону лучника шар пускает небольшую молнию, которая причиняет к6 урона. Материал – осколок стекла
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

#### Комета

Требования	МЗв 12	Маг метает яркий энергетический шар, пролетающий сквозь всё на своём пути, причиняя У мага ущерб. Материал – маленький кусочек металла
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МЗв/2	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

#### Звёздные брызги

Требования	МЗв 12	Из ладоней мага вылетают Ур мага/2 звёзд в противника. Каждая наносит к4 урона. Материал - металлическая стружка
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	МЗв/2	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

#### Белые звёзды

Требования	МЗв 16	Маг создаёт Ур. / 2 ярких звёзд, каждая из которых имеет МЗв ПД и способна свободно перемещаться в пространстве (1 клетка – 1 Пд) при помощи его воли. При этом маг теряет к6 простых хитов. Нахождение звезды на одной клетке вместе с существом исцеляет тому 1 обычных хитов за каждый проведённый там ПД. Несколько звёзд могут находиться на одной и той же клетке.
Стоимость	к6 хитов	
Поддержка	С	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	МЗв	
Область	1 ОК	
Компоненты	СЖ	

#### Аврора

Требования	МЗв 20	Маг создаёт переливающуюся волну, которая распространяется вокруг на Ур. ярдов. Каждому, кто соприкасается с волной причиняется ущерб к20 от произвольной стихии. Чтобы определить тип стихии, нужно кинуть к4: 1 – огненный 2 – воздушный 3 – водный 4 – земляной Материал – цветной камешек
Стоимость	1 Пд	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	Ур. мага	
Область	ОК	
Компоненты	СЖМ	