



Марко Воло: Отъезд

Приключение для 4-8 персонажей 6-8 уровней для 3-ей редакции D&D
Перевод: Alkerk Martin

Содержание:

Вступление.....	3
Основные персонажи.....	5
Глава 1.....	11
Глава 2.....	17
Глава 3.....	21
Глава 4.....	25
Глава 5.....	33
Описание адовой крысы.....	38

Credits

Author: Anthony Pryor
Original Realms Design: Ed Greenwood
Editing: Elizabeth T. Danforth
Product Group Manager: Karen Boomgarden
Cover Art: John & Laura Lakey
Interior Art: Elizabeth T. Danforth
Cartography: Dennis Kauth
Typesetting: Nancy J. Kerkstra
Production: Paul Hanchette

9444

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DUNGEON MASTER, and FORGOTTEN REALMS are registered trademarks owned by TSR, Inc. The TSR logo is a trademark owned by TSR, Inc. All TSR characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by TSR, Inc. This is a work of fiction. Any resemblance to any real person, living or dead, is strictly coincidental. Random House and its affiliate companies have worldwide distribution rights in the book trade for English language products of TSR, Inc. Distributed to the book and hobby trade in the United Kingdom by TSR Ltd. Distributed to the toy and hobby trade by regional distributors. This book is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or other unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of TSR, Inc.

Copyright © 1994 TSR, Inc. All Rights Reserved. Printed in U.S.A.

ISBN 1-56076-848-1

TSR, Inc.
POB 756
Lake
Geneva,
WI 53147
U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End,
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

От переводчика

Это приключение является первой частью трилогии “Марко Воло”. Это замечательное приключение, я думаю, доставит много приятных минут как игрокам, так и мастеру. В будущем я собираюсь переводить вторую и третью части, так что без завершения эта история не останется.

Трилогия была написана для 2-ой редакции правил AD&D, и в процессе перевода на русский язык я также переводил приключение под 3-ю редакцию D&D. Поэтому некоторые характеристики NPC и монстров были несколько изменены в соответствии с правилами D&D или моей личной точкой зрения. Однако, мастер вправе изменить детали этого приключения на своё усмотрение, если ему что-либо не понравится или не подходит для кампании. Кроме того, при должном старании в Сети можно найти все три части оригинального приключения.

Все имена и географические названия переведены на русский язык в соответствии с моими предпочтениями.

В переводе использованы все иллюстрации и карты из оригинальной книги.

Приятной игры!

Вступление

В котором скромный автор пытается ознакомить читателя с тем, что, по его собственному мнению, несколько сложно и замысловато, если взволнован, описывать приключения и интриги.

Марко Воло: Отъезд - первое издание трилогии о Марко Воло, серии приключений, которая происходит в Забытых Королевствах, и в которой игроки совершат увлекательную поездку из Уотердипа в Долину Теней в компании Маркуса Вандса (также известного как "Марко Воло"), надоедливого, но несколько приятного жулика.

Приключение предназначено для группы из четырёх - восьми персонажей 6 - 8-ого уровня. Бойцы, как всегда, необходимы для успеха в битвах, и воры не останутся без дела во многих ситуациях. Волшебники с боевыми заклинаниями, заклинаниями обмана и обнаружения также найдут полезное занятие для себя, в то время как священник или даже два всегда полезен для лечения повреждений от ежедневных авантюр.

Маркус Вандс (то есть Марко Воло) - несколько беззаконный индивидуум, склонный обходить и, в чрезвычайных ситуациях, даже нарушать закон. Законопослушным персонажам придётся принимать решения, помочь ли Марко или вести себя в незаконной манере. Нейтральные хаотические и добрые персонажи будут, вероятно, наиболее раскованными в этом приключении.

Поскольку трилогия начинается в Уотердипе, и включает несколько особенных там мест, одно или большее количество изданий, описывающих этот город, были бы полезными для DM. Эти издания включают *Город Блеска* (City of Splendors) и *Руководство Воло по Уотердипу* (Volo's Guide to Waterdeep). Эти издания рекомендуются, но не необходимы для получения удовольствия от следующих приключений.

В первой части трилогии персонажи встречают Маркуса в облике Марко Воло и неумышленно помогают ему спастись от врагов. Позже дедушка Маркуса, Маскар, обращается к персонажам, прося у них помощи в направлении брака двоих молодых людей по правильной дорожке. Маскар Вандс предлагает партии отнести письмо в Долину Теней за него, и нанимает Маркуса как их проводника. Хотя они должны делать большое притворство из найма Маркуса, авантюристам, фактически, будет хорошо заплачено за роль сторожевого пса для юнца, так как в то же самое время Маскар пробует дать внуку урок в жизни и смирения.

К несчастью для персонажей, вещи никогда не бывают столь же просты, как они кажутся. Маскар не знает, что Маркус украл артефакт, известный как Глаз Короля Драконов, у волшебника Саббара и в отчаянии волшебным образом спрятал его в Лесу Спайдерхант около Долины Теней. Он тогда стремился перекинуть вину в воровстве на Волозэмпа Геддарма, автора *Руководства Воло по Уотердипу* и позорного (и неопубликованного) *Руководства Воло по всем магическим вещам*. (Большее количество деталей может быть найдено в главе Основные Персонажи, в описаниях Маркуса, Саббара и Волозэмпа).

Уловка Маркуса получилась, но только частично. Долго бывший мертвым или потерянным на внешних планах, и теперь безнадежно безумный, Саббар полагает, что Волозэмп действительно вор. Однако он введен в заблуждение, что Маркус фактически является Волозэмпом. Маркус не знает, что Саббар нанял мага-убийцу Фелибарра Блэкланса, чтобы разобраться с этим "Волозэмпом" и вернуть потерянный артефакт.

Теперь Маркус хочет возвратиться в Лес Спайдерхант, чтобы вернуть Глаз, веря, что он уклонится от преследования, и больше не будет подозреваться в воровстве. Он планирует забрать артефакт назад в Уотердип и продать его, даже при том, что городские наблюдатели постоянно оказывают ему неприятное внимание, потому что он, как известно, является мелким преступником. (Кроме того, являясь жуликом, Маркус немного наивен.) По всем этим причинам Маркус рассматривает предложение о путешествии с энтузиазмом.

Партия оставляет Уотердип, направляясь в Гостиницу Пути, в одном дне пути от города, и встречаются с различными противниками по пути. Чтобы ещё больше всё усложнить, Маскар не был полностью честен с партией относительно письма, которое нужно отнести Лорду Долины Теней Моурнгриму. Запечатанное внутри футляра для свитков, это письмо сопровождается редким зачарованным предметом, который Маскар посылает Моурнгриму. Несколько других волшебников и охотников за богатством тоже хотят владеть этим предметом.

Марко Воло: Отъезд знакомит Марко и его дедушку игрокам. Партия сталкивается с городской охраной и различными проходимцами, надеющимися получить деньги в 10,000 золотых в качестве награды, предложенной безумным волшебником Саббаром за нахождение Марко. Саббар постоянно маячит на заднем плане истории, но в *Отъезде* он лично не появляется. Его наёмный убийца, Фелибарр Блэкланс, помещается в приключение, причиняя РС некоторую неприятность после того, как они покидают Уотердип. *Отъезд* ведёт авантюристов из Уотердипа до Гостиницы Пути, которые, несомненно, уже будут подозревать, что Маркус может предъявить куда больше сюрпризов, чем это видно на первый взгляд.

Второе издание трилогии о Марко Воло, называется *Путешествие*. В ней партия следует от Гостиницы Пути к Болотам Гоблина, где авантюристы должны будут иметь дело с предательскими монахами, бюрократическими интригами Кормира и Фиолетовыми Драконами короля Азоуна, которые тоже ищут своенравного Маркуса. Приключение заканчивается в *Прибытии*, в котором партия достигает Леса Спайдерхант для заключительной конфронтации с различными партиями, которые тоже интересуются этим вопросом, включая лично сумасшедшего Саббара.

Марко Воло написан, как плутовское приключение, беззаботное, но ни в коем случае не фарсовое или комедийное, в манере таких авторов как Александр Дюма и Рафаэль Сабатини. DM должен вести приключение

быстро и свободно, не тратя впустую много времени на лишнее. Действие должно нести игроков, никогда не оставляя им достаточно времени, чтобы размышлять относительно того, что происходит.

DM может рассмотреть чтение таких произведений, как *"Три Мушкетера"* или *"Человек в Железной Маске"* Дюма, или *Scaramouche* Сабатини, чтобы войти в настроение, или посмотреть различные фильмы, основанные на этих книгах. Фильмы режиссёра Ричарда Лестера (Richard Lester) 1974 года *"Три Мушкетера"* и его продолжение, *"Четыре Мушкетера"* особо рекомендуемы. Современные работы таких авторов, как Стивен Бруст, типа *Jherag*, *Yendi* и *The Phoenix Guards* (фэнтезийное почтение Дюма) также сослужили бы DM хорошую службу.



Основные персонажи

В которой представлены главные актёры нашей драмы для просвещения и развлечения читателя, а также с целью рекомендации, чтобы их истинная роль в разворачивающейся истории не была неосторожно забыта.

Абсолютно понятно, Марко Воло - сложный рассказ с обширным числом персонажей. Наиболее видные из этих участников внесены в список ниже, наряду с их историями, побуждениями и вероятными ролями в приключении.

Маркус Вандс (Marcus Wands)

(также известен как Марко Воло (Marco Volo))

CN (G) hm B6

Str 11; Dex 16; Con 15; Int 14; Wis 9; Cha 17

HD: 6d6+12

Init: +3

Скорость: 30 ft.

АС: 13 (+3 Dex)

HP: 31

Атаки: +8 melee (рапира +1)

Урон: 1d6+1 (рапира +1)

Умения и Навыки: Представление +14*(лютня, арфа, мелодия, песнопение), Блеф +12, Верховая Езда +4, Прятаться +5, Обирание карманов +5, Расшифровка +6, Тихое Передвижение +14*; бой вслепую, фехтование оружием (рапира), концентрация на умении (представление), подвижность.

SV: Fort +4, Ref +8, Will +4

Языки: всеобщий, эльфийский, дварфийский

Магические предметы: рапира +1, эльфийские сапоги

Заклинания: Известные: 6/5/4; 0 (6): flare, daze, ghost sound, prestidigitation, light, dancing lights; 1st (5): alarm, grease, message, ventriloquism, sleep; 2nd (4): tongues, silence, blur, darkness; в день: 3/3/2

Маркус - непутёвый сын благородного дома Вандсов, почтенного уотердипского семейства. Молодой и полный энергией, Маркус восстал против обязанностей семейства и принял воровской образ жизни, к великому огорчению своего дедушки Маскара.

Маркус находит приятным думать о себе, как о разбитном и красивом разбойнике, любимом девушками, но постоянно скрывающемся от закона. К сожалению, Маркус не показал эффективного воровства. После некоторых неудачных дел он оказался в розыске уотердипскими городскими наблюдателями и несколькими оскорблёнными девушками.

Однако недавно удача Маркуса, кажется, поворачивается к нему лицом, когда он наткнулся на скрытое место жительства волшебника Саббара. Видя шанс быстрой прибыли, Маркус захватил привлекательно выглядящий предмет из кабинета Саббара и убежал. Немного позже он послал анонимное письмо волшебнику, утверждающее, что реальный вор - позорный Волозэмп Геддарм.

Маркусу, однако, неизвестно, что несколько случились кое-какие события, и ни одно из них не предвещает ничего хорошо. Во-первых, Лорд Уотердипа утомлен проделками Маркуса и хочет, чтобы его привели для допроса относительно некоторых подозрительных преступлений. Влияние дедушки больше не может защитить его. Во-вторых, предмет, который он украл - Глаз Короля Драконов, мощный артефакт из другого плана. Саббар решил вернуть его, что приведёт к страшным последствиям для Маркуса.

В настоящее время Маркус - в бегах, живёт в Уотердипе, и блаженно не знает о назревающей буре. Он тратит большинство своего времени в Углу Моряков, грязном притоне на Фишгат Дворе. Он хочет вернуть свой добытый нечестным путем артефакт, теперь спрятанный в Лесу Спайдерхант, но он должен найти компаньонов для поездки. РС сначала знакомится с ним, когда он терпит крах на ежегодном балу авантюристов у Матери Татлорн.

Игра Маркуса будет вызовом для DM, и требует актёрских способностей. Под своими храбрыми речами и притворством, Маркус - робкий, неуверенный молодой человек, который хочет, чтобы другие походили на него. Его первичный метод завоевания внимания состоит в том, чтобы плести дикие истории и преувеличивать свои приключения. Как можно заметить по его статистике и описанию, Маркус - весьма квалифицированный бард со многими способностями. Однако он всегда чувствует себя в опасности, подозревая, что любая похвала, которую он получает, в действительности из-за статуса его семейства.

Саббар (Sabbar)

CE hm W17

Str 9; Dex 13; Con 6; Int 19; Wis 12; Cha 4

HD: 17d4 -34

Init: +1

Скорость: 30 ft.

АС: 15 (+1Dex; +4 наручи защиты)

HP: 26

Атаки: +7/+2 melee (отравленный кинжал); +14 ranged (+5 звёздные сюрикены (5))

Урон: 1d4-1 + яд (отравленный кинжал)

Умения и Навыки: Основы магии +24; Концентрация +21; Знание (магия) +24; Знания (измерения) +24; Оценка +14; Знание (религия) +24; Создать свиток, Призвать фамилиара, Изготовление Посохов, Концентрация на заклинании (превращение), Уклонение, Молниеносная Реакция, Неподвижное Заклинание, Тихое Заклинание, Мобильность, Колдовство в Бою, Ковка Колец, Ускоренное заклинание.

SV: Fort +4*, Ref +9*, Will +12*

Языки: Всеобщий, драконий, эльфийский, танар'ри, ууголотский

Магические предметы: наручи защиты (+4), мантия звёзд, посох мощи, планарный амулет

Заклинания: 4/5/5/5/4/4/3/2/1; 1st (5): feather fall, magic missile (x3), sleep; 2nd (5): darkness 15' radius, flaming sphere, fog cloud, Melf's Acid Arrow (x2); 3rd (5): dispel magic, fireball (x2), haste, hold person; 4th (5): confusion, fear, ice storm, polymorph others, wall of fire; 5th (4): animate dead, cloudkill, cone of cold, lesser planar building; 6th (4): antimagic field, acid fog (x2), stone to flesh; 7th (3): finger of death, power word stun, prismatic spray; 8th (2): clone, incendiary cloud; 9th (1) time stop.

Саббар - незначительный путешественник по планам, который исчез несколько лет назад. Долго считавшийся мертвым, он возвратился в Фэйрун после своих обширных путешествий, в которых он от чередования измерений сделался хаотически злым и стал полностью безумным. В своих путешествиях, однако, он сумел получить один важный артефакт, известный как Глаз Короля Драконов. Появившись в Сембии, он подготовился использовать Глаз для собственной выгоды, если бы тот не был украден одним удачливым вором.

Саббар убежден, что Волозэмп Геддарм - преступник, который, кстати, достойно сделал себя непопулярным среди фэйрунских волшебников, пробуя публично раскрывать их тайны. Хотя вором, фактически, был Маркус Вандс, Саббар решил, что Марко Воло и есть неуловимый Волозэмп.

Саббар предложил награду в 10,000 золотых за местонахождение "Воло". Маркус ему нужен живым или мертвым, так как Саббар может использовать заклинание *Speak with Dead*, чтобы узнать, где вор спрятал Глаз Короля Драконов. Чтобы гарантировать, что вор будет пойман, Саббар также нанял Фелибарра Блэкланса, волшебника-наемника. Он заплатил Блэклансу 5,000 золотых авансом, и пообещал ещё 15,000, если тот закончит работу.

Безумный волшебник не появляется в *Отъезде*, но его рука лежит на многих из столкновений, сводя счета через Фелибарра. Поскольку РС избегают западней, положенных для них, Саббар будет персонально интересоваться делом, обнаруживаясь для заключительной конфронтации в *Марко Воло: Прибытие*.

Фелибарр Блэкланс (Felibarr BlackLance)

CE hm W12

Str 14; Dex 12; Con 17; Int 17; Wis 12; Cha 4

HD: 12d4+36

Init: +1

Скорость: 30 ft.

АС: 14 (амулет природной защиты +3, +1 Dex)

HP: 46

Атаки: +9/+4 melee (кинжал)

Урон: 1d4+2 (кинжал)

Умения и Навыки: Основы магии +18; Алхимия +13; Концентрация +16; Знания (магия) +12, Обнаружение +9*; Лечение +5; Тонкий Слух +9*; Бдительность, Написать свиток, Призвать фамилиара, Железная Воля, Концентрация на оружии (кинжал), Концентрация на заклинании (созидание, превращение, призывание) Тихое заклинание, Максимизировать заклинание.

SV: Fort +7, Ref +6, Will +11*

Языки: Всеобщий, драконий, дроуский, гоблинский, орочий

Магические предметы: амулет природной защиты +3, палочка огненных шаров (16 зарядов), камень виденья

Заклинания: 4/5/5/5/3/3/2; 1st (5): burning hands, mage armor, feather fall, magic missile (x5); 2nd (5): blur, invisibility (x2), knock, Melf's acid arrow; 3rd (5): blink, dispel magic, fireball (x2), slow; 4th (3): Evard's black tentacles, minor

globe of invulnerability, polymorph other; 5th (3): blacklance (см. описание), passwall, teleport; 6th (2): shades, true seeing.

Этот злой наемный волшебник - один из наиболее печально известных охотников за головами и наёмных убийц Уотердипа. Тощий, как скелет, спортивный, с маленькой чёрной бородой и глубоко посаженными глазами, он связан со многими злыми силами, включая танарри и фиендами.

Подобно большинству злых индивидуумов, жестокость Фелибарра следует из жизненных злоупотреблений и неудач. Его отец, мелко подставил человека и был убит наблюдателями Уотердипа; его мать вскоре умерла от голода. Поклявшись отомстить, Фелибарр пошёл учиться к черному волшебнику Шаккарну, в конечном счёте приобретя большой навык в магии. Когда его учитель умер во время таинственного несчастного случая, Фелибарр унаследовал его богатство и секретные письма. Не удивительно, что распространились слухи, что Фелибарр был ответствен за смерть Шаккарна, хотя эти слова никто не решился сказать Фелибарру в лицо.

С тех пор, как Фелибарр сделался убийцей, волшебные способности помогали ему избежать обнаружения. Лорд Кельбен Арансан полагает, что Фелибарр вовлечен в незаконные события, но испытывает недостаток доказательств. Пока же Фелибарр действует безнаказанно, его волшебство позволяет ему избежать наблюдателей. Он проживает в незаконном Районе Дока, похотливо заглядываясь на буфетчиц Краснеющей Русалки, или, когда его кошелек худ, ошивается в Измученном жаждой Моряке.

Чтобы гарантировать смерть Маркуса или его захват, Саббар нанял Фелибарра, предлагая ему существенную премию к общей награде, которую он предложил за нахождение Маркуса. Фелибарр гордится тем, что никогда не терпел неудачу в контрактах, и будет идти к любой дороге, чтобы выполнить это. Он не имеет никаких приступов растерянности относительно жертв своим фаворитами, и при этом он не заботится о тех, кто сопровождает Маркуса. Фелибарр безжалостно расправляется с любым, кто вмешивается в это дело.

Фелибарр изобрёл заклинание Чёрное Копьё, мощный взрыв волшебной энергии.

Чёрное Копьё (Созидание)

Уровень: 5

Расстояние: 10 ярдов + 10 ярдов/уровень

Компоненты: V, S

Длительность: Мгновенная

Время Сотворения: 1 действие

Зона эффекта: Специальная

Спасбросок: ½

Имеющееся заклинание Фелибарра, из которого он выбрал свою фамилию, является копьем чистой черной энергии, доставаемой из Отрицательного Материального Плана. При броске оно вылетает из кончиков пальцев мага, причиняя 1d4 пункта повреждения его цели за уровень. После того, как оно поражает первую цель, заклинание прыгает на следующую самую близкую цель, причиняя ей половину ущерба, сделанного первой целью. Оно продолжает прыгать, уменьшая в два раза ущерб каждый раз, пока повреждение не уменьшено до 1 пункта. Если доступна только одна цель, чёрное копье наносит урон и уходит в землю. Оно никогда не летит, чтобы ударить заклинателя, если на цели нет никакого другого эффекта типа spell turning, и при этом оно не будет ударять цель больше, чем один раз.

Дилморр (Dhylmorre)

CN hm W12

Str 10; Dex 14; Con 13; Int 16; Wis 12; Cha 9

HD: 12d4+12

Init: +6*

Скорость: 30 ft.

АС: 14 (кольцо сопротивления +2, +2 Dex)

HP: 27

Атаки: +6/+1

Урон: 1d6/1d6 (боевой посох)

Умения и Навыки: Знание (история) +14; Профессия (повар) +7; Алхимия +9; Основы магии +12; Концентрация +10; Блеф +9*; Гримировка +4; Бесшумное Передвижение +7; Бдительность, Написать свиток, Призвать фамилиара, Ускоренное заклинание, Продлить заклинание, Улучшенная инициатива, Создание зелий, Исключительная стойкость, Концентрация на умении (блеф).

SV: Fort +7*, Ref +6, Will +9

Языки: Всеобщий, драконий, эльфийский, орочий, дварфийский

Магические Предметы: Палочка волшебных снарядов (20 зарядов), кольцо сопротивления +2

Заклинания: 4/5/5/5/3/3/2; 1st (5): color spray, magic missile (x2), sleep, feather fall; 2nd (5): blur, darkness, 15 radius, knock, darkvision; 3rd (5): clairsentience, dispel magic, fireball, invisibility, fire arrow; 4th (3): fear, ice storm, monster summoning II; 5th (3): cone of cold, passwall, wall of stone; 6th (2): disintegrate, haste

Житель Уотердипа, Дилморр - лишенный воображения волшебник, который желает приравняться к таким светилам, как Элминстер, Кельбен и Саббар. Неудачник в создании своих собственных заклинаний, Дилморр нашёл более легким украсть их, увеличивая содержание своей книги заклинаний за счет своих более честных коллег. Он получил палочки чудес Маскара. Соответственно, он сделал это дело с вором Вайнстабом, с которым он следил, ища возможность украсть трубу со свитками и палочку. Дилморр предпочитает скрываться на заднем плане, позволяя Ваёнстабу испытывать удачу. Он бросит несколько заклинаний, чтобы помочь наемнику, но будет бежать, если обнаружен. Он не откажется также оставить Вайнстаба.

Вайнстаб (Winestab)

CE hm T6

Str 10; Dex 18; Con 11; Int 13; Wis 8; Cha 9

HD: 6d6

Init: +4

Скорость: 30 ft.

АС: 17 (+3 клёпаная кожаная броня, +4 Dex)

HP: 20

Атаки: +8 (короткий меч)

Урон: 1d6 (короткий меч)

Умения и навыки: Оценка +8, Чтение по губам +7, Подделка +10, Прятаться +13, Тихое передвижение +13, Обиранье карманов +10, Блеф +8, Мастер побега +10; Внезапная атака +3d6, Фехтование оружием (короткий меч), Невероятное уклонение (невозможно застать врасплох), Увёртывание, Уклонение, Улучшенная Инициатива, Мобильность.

SV: Fort +2, Ref +9, Will +2

Языки: Всеобщий

Магические Предметы: Эльфийские сапоги

Псионика (дикий талант): психометаболические силы: cat fall, displacement; телепатические силы: contact, ESP

Этот псионик вор довольно известен в Уотердипе, и проводит время в таких притонах, как Полночное Солнце, Жаждающее Горло и Истекающий Кинжал. Он - типичный вор: маленький, быстрый и немного крысоподобный, с фактически никакой лояльностью.

Псионические способности Вайнстаба объясняют многое в его успехе в карьере вора. Он использует ESP, чтобы выяснить, где скрыты ценности, и падение кошки и смещение, чтобы избежать преследователей.

Волшебник Дилморр нанял Вайнстаба, чтобы помочь ему украсть трубу со свитками, содержащую палочку чудес. Вайнстаб будет стараться украсть палочку для Дилморра, ведь тот платит отлично, но он не будет смущаться предать волшебника, чтобы спасти себя.

Маскар Вандс (Maskar Wands)

NG hm W23

Патриарх благородного дома Вандсов, Маскар - внушительная фигура, которая оценивает свою секретность и респектабельность своего домашнего хозяйства прежде всего. Маскар консервативен и презрителен к внешнему миру. Он - строгий человек, управляющий каждым аспектом жизни своего семейства.

Он не одобряет несдержанное использование волшебства, и думает, что более правильно использовать заклинания для их предназначенной цели только при необходимости. Позвольте космополитическим волшебникам спасать мир; он - доволен созданием нового заклинания или устройства. Кроме того, он должен ехать впереди стада из своего многочисленного и широко рассеянного семейства; этой работы ему достаточно.

В частности, его внук Маркус Вандс причинил Маскару много бед. Неистовство молодого человека, свободно живущий, и, иногда, его незаконные действия имеют постоянные разногласия с консервативной философией Маскара. Он использовал влияние своего семейства, чтобы оградить Маркуса, но ситуация выходит из-под контроля.

Чтобы восстановить контроль, Маскар хочет отослать Маркуса из Уотердипа на несколько недель. Он надеется позволить делам измениться и иметь время, чтобы разобраться с юридическими путницами внука. Он также надеется, что компания опытных авантюристов преподаст Маркусу урок зрелости.

Маскар находит, что иметь дело с талантом извне (типа авантюристов), весьма неприятно, но в настоящее время не видит никакого другого способа освободить Маркуса. Несмотря на то, что он кислый и слишком

серьёзный человек, Маскар имеет и хорошие свойства, включая лояльность к своему семейству. Несмотря на неприятности, которые ему причинил Маркус, Маскар будет хлопотать за него, и хочет вернуть его назад на 'правильную' дорожку.

Волозэмп Геддарм (Volothamp Geddarm)

CG hm W5

Плутоватый фокусник, признанный за его аккуратно постриженную бороду, элегантный берет и ядовитый язык, Воло - особенность по всем Королевствам. Возможно, слишком честный относительно своих действий и знаний, он обычно имеет разногласия с торговцами, волшебниками и полицейскими силами. Он написал множество работ, включая популярный ряд путеводителей по различным городам. Он также автор *Путеводителя Воло по всем волшебным вещам*, работе, чья публикация была подавлена мощными волшебниками, которые не желали делиться своими тайнами.

Лично Воло не появляется в текущем издании, но он важен для истории как персону, которую Маркус Вандс обвинил в воровстве Глаза Короля Драконов. В конечном счете, и Волозэмп получит карты в руки. Уже имеется несколько контрактов насчёт его жизни, и предлагаемый Саббаром был только ещё одним. Однако Волозэмп, в конечном счете, поймет, что описание на контракте Саббара не соответствует его собственной внешности, и сам начнет поиски.

Глава 1

В котором наши персонажи сталкиваются с неким Маркусом Вандсом, Марко Воло, и участвуют в великой борьбе с городскими наблюдателями Уотердипа, которые показывают забавную диверсию и представление многим известным авантюристам, хотя при менее приятных обстоятельствах, чем большинство наших героев хотело бы. Множество экзотической еды и спиртных напитков можно попробовать.

Приглашение

Трилогия начинается достаточно удачно, с приглашения партии. Каждый из персонажей получает следующее сообщение, написанное в цветастом и соблазнительном стиле, и доставленное миловидным индивидуумом противоположного пола. (Этот человек будет, кстати, весьма стойким к обаянию персонажа).

Дорогой (имя персонажа):

В свете вашего недавнего успеха и славы, которых вы достигли в приключениях, вы сердечно приглашаетесь на сбор авантюристов в Дом Удовольствия и Излечения Матери Татлорн. Празднества начинаются завтра ночью на закате. Действия будут включать в себя банкет, танцы, азартные игры и другие самые разнообразные развлечения. Оплачивать ничего не нужно, а вы получите удовольствие от присутствия и дружественной беседы с различными выдающимися людьми города Уотердип. Пожалуйста, пошлите ваш ответ с посыльным.

С наилучшими пожеланиями,
Мать Татлорн

Персонажи, знакомые с социальной жизнью Уотердипа будут знать, что один раз в год Мать Татлорн приглашает членов видных компаний авантюристов в свою таверну, чтобы они могли побыть в обществе и протирать локти с богатыми и благородными Ватердэвианцами, которые хорошо платят за эту привилегию. В обмен на ночь пированья и других радостей авантюристы должны всего лишь быть терпеливы к компании надоедливой знати, и рассказать ей несколько соответственно приукрашенных историй.

Большинство мастеров должны иметь много проблем, в убеждении игроков прийти наряду со схемой. Если персонажи не хотят приходить, Мать Татлорн может предложить символическую оплату в 100 gr для их компании. DM мог бы также сделать так, чтобы несколько желающих игроков вместе убедили неохотных индивидуумов.

У Матери Татлорн

Персонажи должны пройти к Матери Татлорн без инцидентов. Они могут прийти в самой лучшей одежде, хотя некоторые могут предпочесть одеться в их нормальной одежде авантюристов. Благородные найдут такой выбор несколько 'странным'. Когда персонажи достигают Матери Татлорн (место номер C43 в Уотердипе), читайте следующий текст вслух.

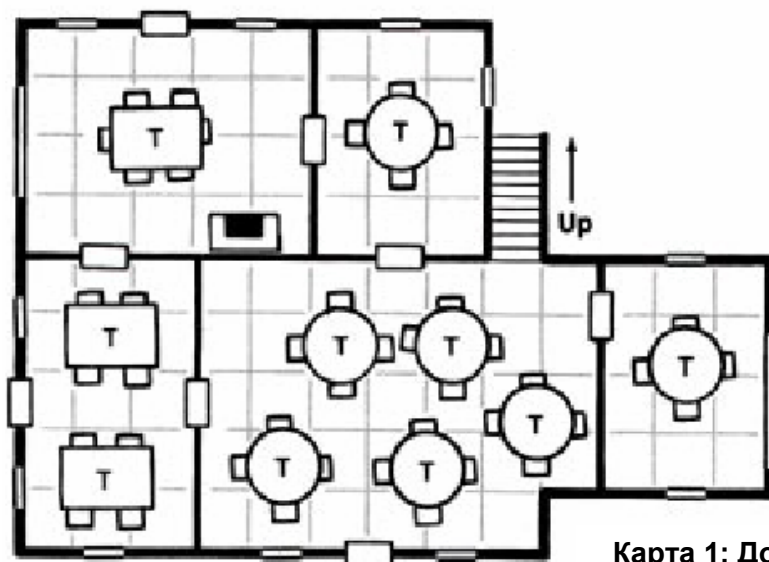
Дом Удовольствия и Излечения Матери Татлорн, вероятно, наиболее известен среди вотердипских таверн. Причудливая, пятиэтажная постройка, учреждение Матери Татлорн обвешано гирляндами цветов и растениями для такого случая. Путь по Улице Драгоценного камня, ведущей до дома, был освещен факелами, которые обеспечивали мягкий свет, отражающийся от высоких стен Замка Уотердип, стоящего поблизости.



Вы не первые, кто уже прибыл. Несколько групп ухоженной знати в богатых нарядах из бархата, парчи и золотой ткани прохаживаются по Улице Драгоценного камня или слоняются вокруг входа в дом, сопровождаемые слугами разных рас. Вы видите других прибывших авантюристов. Вы узнаете красивую Лойн из Компании Сумасшедших Авантюристов; строгого Велькора Миниира, лидера Наемников Кровавой Секиры; и Дэрсталла, плута на службе у Охотящихся. Некоторые из вас чувствуют некоторое пренебрежение, что такие незначительные индивидуумы были приглашены на один и тот же банкет с ними, в то время как другие чувствуют невероятно скромно в такой выдающейся компании. Собирая все ваши ресурсы для встречи со сливками вотердипского общества, вы входите в здание.

Тучная, зрелая и очаровательная женщина, Мать Татлорн, приветствует вас всех по имени и торопит вас принять участие в завтраке. Интерьер полностью отремонтирован. Бар был удален, а столы добавлены, чтобы разместить много народу. Служащие носятся тут и там, и всюду - приглушенный шум беседы.

Позвольте персонажам войти и пообщаться с гостями какое-то время. Всевозможная суетливая знать приближается и просит описать партию свои различные приключения. Некоторые удивительно увлечены, в то время как более напыщенная смотрит на авантюристов сверху вниз и быстро уходит, чтобы поискать кого-нибудь из 'знаменитых' путешественников. Дайте персонажам вполне достаточную возможность потворствовать себе на завтраке, пофлиртовать с членами противоположного пола, или поговорить с другими известными авантюристами. В конечном счете, звонит колокольчик, вызывая собравшихся на обед. Попросите персонажей выбрать стол на карте 1 (страница 9).



Примечание: интерьер может быть изменён, удовлетворяя потребностям вечерних развлечений



Карта 1: Дом Удовольствия Матери Татлорн
(Главный Этаж)

Гости обеда

Как только персонажи расселись, читайте следующее.

Когда вы готовитесь к обеду, подходит какой-то бойкий человек. Он высок и строен, перемещается с изяществом акробата. Он одет в причудливой камзол и штаны, плотно обтягивающие ноги, и несет на спине лютню и тонкий кинжал на боку. Сначала вы не можете узнать - дворянин ли он или такой же авантюрист.

"Приветствую, товарищи!" - объявляет он, изящно кланяясь. "Марко Воло, бард и путешественник, к вашим услугам. Я боюсь, все места за другими столами уже заняты. Вы не против, если я присоединяюсь к Вам? Большое спасибо". Прежде чем вы успеваете ответить, Марко усаживается за вашим столом.

Если персонажи захотят выгнать Марко из-за стола насильственно, укажите, что Мать Татлорн не будет смотреть благоприятно после ссоры. Кроме того, комната полна жесткими авантюристами, которым также не понравится прерванный банкет.

Марко болтливый и дружелюбный - с точки зрения серьезного раздражения. Поскольку гости прибывают, он высказывается о фактически каждом воображимом предмете. Достаточно учтивый, он спрашивает персонажей относительно них, но всегда прерывается собственными анекдотами, плетя рассказы о приключениях в отдаленных странах, истории женщин, которым он пел романсы, заключенных, которых он спас, известных песен, которые он составил, различных монархов и дворян, которых он имеет заколдовал, и так далее. На просьбы или требования, чтобы Марко помолчал, он повинуеться только несколько мгновений, потом он начинает снова.

В то время как Марко лепечет, персонажи насыщаются многими блюдами, которые слуги приносят - жареное мясо, экзотические сыры, необычные овощи и т.п. - и напитками - винами, элем и пивом. Как только персонажи хорошо наелись, и чувствуют отвращение к невозмутимому изобилию Марко, читайте им следующее.

Марко делает широкий взмах золотым кубком с вином. "О, мои друзья, это - великая ночь, не так ли?" Поднимая лютню, он объявляет. "Я должен сыграть вам мою самую последнюю работу. Он называется "Великая Смерть Сэра Троливуса". Он играет на лютне и начинает свою песню:

“Сэр Троливус был благородным рождён
И многих историй героем был он,
И храбрым как рыцари старых времён,
И в подвигах взял золотых миллион”.

Мастер может не петь песню, если они, конечно, не хочет! Просто сообщите игрокам, что она совершенно ужасна, и обедающие на соседних столах несколько морщатся при слушании этого. Позвольте персонажам выразить свои персональные реакции, а затем продолжайте со следующим текстом.

К счастью, песня останавливается, так как Марко прерываются с визгом, смотря позади вас широкими глазами.

Вы поворачиваетесь, чтобы посмотреть туда, и видите команду приближающихся городских наблюдателей с дубинками наготове. Одни подходит к вашему столу с криком: "Вот он! Вы! Именем лорда Уотердипа, вы арестованы!"

Тут Марко прыгает на стол, вмазывает ведущему стражу по голове своей лютней, а затем спрыгивает на пол. "Задержите их, пока я убегаю, друзья!" - кричит он вам через плечо. "Я вернусь за вами!"

С этими словами он прыгает в двери.

Хотя это не случается при первом прыжке, энергичная реакция Маркуса притягивает всеобщее внимание к вашему столу. Несколько наблюдателей понимают его слова как доказательство, что партия является союзниками Марко, и они будут попытаться схватить персонажей. Другие члены стражи преследуют Марко, в то время как наёмные охранники пробуют удержать порядок.

Знать в комнате имеет шанс хорошо провести время, если их спиртные напитки не пролиты. Они науськивают противостоящие стороны и заключают пари друг с другом на результаты ссоры. Некоторые из знати очень волнуются за свои ставки: они не выше легкой помощи РС, стратегически проливая сосуды с пивом, кидая в неприятную им сторону тарелками или подносами со спиртным и делая другие подобные проделки.

К тому же комната полна мощными авантюристами, некоторые из которых участвуют в попытках захватить Марко или персонажей, в то время как другие пробуют помочь ему в спасении. Тем не менее, остальные не откажутся от хорошей драки, и нападают на любого, кто попадётся под руку. Бойцы достают зачарованные оружие и начинают рубить, священники размахивают святыми символами и призывают своих богов, волшебники произносят разрушительные заклинания, а жулики пробуют ограбить любую подходящую цель.

Полный результат - очень разрушительная ссора, с захватывающими схватками и роскошными спецэффектами. Сами персонажи должны бороться с разнообразными противниками, в то время как сам Марко Воло обегает комнату, спеша на лестницу, затем, раскачиваясь на люстре, прыгает над столами и убегает в окно или открытую дверь. Если ситуация отчаянная, он бросает заклинание темноты, чтобы одурманить преследователей. ДМ должен обратить внимание, что для Марко важно убежать. Если персонажи загнаны в угол, другая группа противников должна вмешаться, чтобы разбить их.

Отыграйте роль партии в ссоре, чтобы персонажи боролись с различными противниками. Опишите погром на заднем плане, поскольку известные авантюристы борются друг против друга и городской охраны, и каждому не понятно - кто за кого, но об этом не очень-то и заботятся.

Вероятные противники для персонажей и их тактики включают следующих индивидуумов. ДМ может также использовать других известных авантюристов из других мест в Королевствах, если пожелают. Обратите внимание, что большинство противников дерётся, чтобы захватить персонажей, а не убить их. Аналогично, большинство противников не будет бороться до смерти, но будут бежать, если они ранены. ДМ может обращаться с "убитыми" противниками, как с ранеными и никому не позволить умереть в драке: убийства затормозит этот ранний этап приключения, излишне усложнит вопросы и замедлит темп.

Городские наблюдатели или охранники таверны: War1; CR 1/2; HD 1d6; hp 4 (в среднем); Init +0; Spd 30 ft.; AC 13 (клёпаная кожа); Atk +2 melee (1d6, дубинка или короткий меч); AL Различный, но обычно NG; SV Fort +2, Ref +0, Will +0; Str 11, Dex 10, Con 11, Int 10, Wis 11, Cha 10. Climb +2, Intimidate +2, Jump +2, Spot +3; Alertness, Weapon Focus (дубинка или короткий меч).

Они - типичная нанятая охрана - профессионалы, но не исключительные. Они пробуют захватить персонажей, угрожающе махая оружием и призывая их сдаться.

Городской наблюдатель армар Сидер (NG hm War3): : CR 2; HD 3d8, hp 15; Init +0, Spd 30 ft.; AC 14 (+4 кольчужная рубаха); Atk +4 melee (1d8, длинный меч); SV Fort +4, Ref +1, Will +1; Str 11, Dex 10, Con 11, Int 10, Wis 11, Cha 10. Climb +3, Intimidate +4, Jump +3, Spot +5; Alertness, Weapon Focus (длинный меч), Iron Will.

Армар (сержант) - просто опытный стражник. Его присутствие добавляет уверенности к любому усилию захватить персонажей.

Городской наблюдатель цивилар Лускер (NG hm War5): CR 4; HD 5d8; hp 28; Init +0; Spd 20 ft.; AC 15 (+5 кольчуга); Atk +7 melee (1d10+1/19-20, бастард); SV Fort +4, Ref +1, Will +1; Str 12, Dex 10, Con 11, Int 10, Wis 11, Cha 10. Intimidate +8, Listen +6, Spot +6; Alertness, Exotic Weapon Proficiency (бастард), Weapon Focus (бастард).

Предполагалось, что арест Марко Воло должен быть относительно простым делом, поэтому только один цивилар, или капитан, сопровождал охранников. К сожалению, мужчина разбит негодованием от ссоры и тратит большинство времени, бегая и отдавая приказы, которые никто не может услышать.

Шаслэн Тимпреп (CG hf F8): CR 8; HD 8d10; hp 46; Init +5; Spd 20 ft.; AC 17 (+5 кольчуга, +1 малый щит, +1 Dex); Atk +11/+6 melee (1d8+5(+1 от огня)/19-20, длинный меч +2 "Язык Пламени"); SV Fort +6, Ref +3, Will +1; Str 13, Dex 13, Con 10, Int 10, Wis 9, Cha 13. Jump +6, Listen +4, Spot +4, Climb +6, Ride +7; Alertness, Weapon Focus (длинный меч), Blind-Fight, Weapon Specialization (длинный меч), Improved Initiative, Endurance, Trample, Mounted Combat.

Шаслэн - предводительница группы авантюристов, известной как Охотящиеся. Она не являлась свидетелем сцены с Марко, но полагает, что именно персонажи начали ссору. Она зла на них из-за разрушения казалось бы идеального вечера. Она противостоит им, размахивая своим мечом +2 "Язык Пламени", и требует их сдачи.

Дорн (CN hm T5): CR 6; HD 5d6+5; hp 27; Init +3; Spd 30 ft.; AC 15 (+3 Dex, +2 стёганая кожа); Atk +8 melee (1d6+2, короткий меч +2); SA Sneak attack +3d6; SQ Evasion, Uncanny Dodge; SV Fort +2, Ref +7, Will +1; Str 10, Dex 16, Con 13, Int 14, Wis 10, Cha 10. Bluff +8, Disable Device +10, Pick Pockets +11, Hide +10, Intimidate +8, Listen +12, Move Silently +10, Open Lock +10, Search +10, Spot +12, Tumble +10; Alertness, Dodge, Weapon Finesse (короткий меч).



Этот маленький, квалифицированный вор из группы Грива следит за дракой, выбирая карманы или беря ценности, когда такая возможность представляется. В то время, как персонажи отражают нападения городских стражников и других противников, Дорн выбирает их как возможные цели. Он будет пробовать украсть несколько кошельков или магических предметов у партии.

Миэр Зелтан (NG hf W18): HD 18d4 -18 ; hp 32; Init: +1; Spd 30 ft.; AC 18 (+1 Dex, кольцо защиты +3, наручи защиты +4); Atk: +8/+3 melee (1d6-1/1d6-1 боевой посох); SA Заклинания; SV: Fort +5, Ref +7, Will +15; Str 8; Dex 13; Con 9; Int 19; Wis 14; Cha 12 Spellcraft +25; Concentration +25; Knowledge (магия) +25; Knowledge (дворянство и монархия) +25; Appraise +14; Scribe Scroll, Summon Familiar, Craft Staff, Spell Focus (превращение, чары, иллюзии, созидание), Dodge, Iron Will, Still Spell, Silent spell, Combat Casting, Quicken Spell.

Этот известный волшебник - глава Осторожного Порядка Магистров и Защитников. Безмятежная, эффективная, миниатюрная леди с железой волей, она - необыкновенно хороший судья для персонажей. Она видела всё, как это случилось, и она понимает то, что случилось. Однако, она думает,

что персонажи должны сдаться изящно, и просто объяснить ситуацию городским стражникам. Если они соглашаются, она будет хлопотать относительно их защиты - но они всё ещё будут заключаться в тюрьму. Если они не сдаются, она неохотно пытается подчинять их бессмертными заклинаниями типа sleep, web и hold person.

Схвачены

Окончательным результатом всего этого погрома должен быть захват и арест одного или более РС. Со многими авантюристами высокого уровня и подкреплением стражи такой случай почти неизбежен. Однако, если РС у появляется шанс спасения, или если ущерб зданию становится слишком опасным, перебросьте сюда особенно кого-либо высокого уровня типа мрачного мага Кельбена "Чёрного посоха" Арансана. (См. его описание в FRCS). Арансан бросит несколько несмертельных заклинаний высокого уровня типа power word, stun или force sage, чтобы остановить беспомощную партию.

Захваченная, без сознания, и в наручниках, со всеми конфискованными оружием и снаряжением, партия транспортируется к камерам в Замке Уотердип. Там они будут ждать суда, лечить свои раны, и - наиболее вероятно - размышлять, насколько они ненавидят Марко Воло.



Глава 2

В которой отважные авантюристы знакомятся с одной очень влиятельной персоной, которая делает им предложение насчёт работы - все советуют принять - кроме того, угощает их прекрасными винами.

Прочитаёте следующее игрокам:

После двух дней наслаждения гостеприимством Замка Вотердипа вы знаете всех окрестных крыс по именам, и вам начинает нравиться вкус местной каши. К сожалению, со скрежетом и визгом дверь распаивается, прерывая ваш отпуск.

В дверном проеме стоит мрачный человек в одеждах мага. Он ведёт партию к стражам замка - не городским наблюдателям, - которые все одеты в чешуйчатую броню и хорошо вооружены.

"Обвинения с вас сняты", - говорит он. "Пошли".

Конечно, персонажи имеют небольшой выбор в этом вопросе. Они безоружны, и стоят перед вооруженными и, очевидно, мощными бойцами. Если какой-либо персонаж отказывается, волшебник сначала пытается поговорить с ними. Однако, если это становится необходимым, он колдует, делая РС без сознания и уносит его.

Вас ведут по вьющейся лестнице темницы, пока вы не выходите из замка. Кругом ночь и моросит легкий дождь. Поблизости стоит закрытый фургон, управляемый полудюжиной чёрных лошадей.

"Войдите", - говорит волшебник. "Ваше имущество - внутри. А теперь идите отсюда с глаз моих долой".

Волшебник предлагает персонажам войти в фургон; затем он уходит. Любые персонажи, которые отказываются входить, доводятся до бессознательного состояния, или связываются охранниками, и бросаются внутрь.

Читайте следующее игрокам:

Как только вы все заходите внутрь, фургон начинает двигаться вперед, набирая скорость, и вот он уже мчится по гладким булыжникам Пути Уотердипа. Это ухабистая поездка. Среди раскачивающейся поклажи на полу фургона, вы находите ваше оружие и другое имущество.

Внезапно фургон накрывается влево, поворачивая на Высокую Дорогу. Другой диким поворот - и вы на Улице Салдаун, кажется. Наконец, фургон поворачивает снова и тормозит перед внушительным, окруженным стеной, особняком, бросая вас на пол в кучу ваших принадлежностей.

Вы слышите крик извозчика: " Последняя остановка! Все вон! "

Персонажи, знакомые с особняком, узнают его как дом известного и влиятельного семейства Вандсов. Знамена, висящие на стенах, изображают известный символ: три золотых звезды и черный рукав на фиолетовом поле.

Массивные дубовые ворота особняка скрипят, открываясь, когда вы идёте к ним под проливным дождём. Высокая, темноволосая женщина, обернутая в длинный, темный плащ от падающего дождя, выходит из ворот. Она сопровождается парой фигур в доспехах.

"Я - Оланар Вандс", - говорит она голосом, полным власти и секретности. "Мой отец, Маскар, желает говорить с вами".

Две бронированные фигуры - железные големы, препятствующие любым неблагоприятным шагам партии. Оланар - волшебница 14-ого уровня, полностью способная защититься, если партия будет столь глупа, чтобы сделать что-нибудь импульсивное. Хотелось бы надеяться, что персонажи решат сопровождать ее, побуждаемые любопытством и желанием спрятаться от дождя, если ничем иным.

Оланар ведет вас через внутренний двор и несколько дворовых построек к главному зданию. Роскошный дом Вандсов возвышается, по крайней мере, на пять этажей, и имеет ряд шегольских башенок по большому центральному фасаду. Без лишних слов она открывает переднюю дверь и сопровождает вас внутрь.

Вы следуете за ней через обширный мраморный входной зал, по широкой лестнице и короткой галерее, и, наконец, приходите в маленькую комнату, содержащую несколько кушеток и стулья. "Располагайтесь поудобнее", - говорит она. "Мой отец будет здесь через несколько секунд". Когда вы садитесь, слуги берут ваши влажные плащи и предлагают вам отдохнуть.

Персонажам предлагается еда и спиртные напитки, и Оланар позаботится об их потребностях, пока её отец не прибудет. Через нескольких минут высохший, лысеющий человек с кольцом белых волос вступает в комнату и садится.

Человек смотрит на каждого из вас, и вы чувствуете себя дарёными конями, которых оценивает их потенциальный владелец.

"Итак, вы те люди, которые были вовлечены в ссору у Матери Татлорн два дня назад. Мое имя - Маскар Вандс. Вы, возможно, помните индивидуума, который назвался - хм - 'Марко Воло'?"

В ответ на ваш хор осуждения он поднимает его руку и просит тишины.

"Он известен мне. Его реальное имя - Маркус Вандс; он - мой внук. Оланар же - его тетя".

Оланар говорит: "Он позорит наше семейство своей глупостью".

Маскар кивает ей в согласии. "Он отклоняется от своих обязанности в семействе в пользу - хм - 'приключенческой' жизни. Приключения! Пусть оставит приключения подобным Харперам и этому павлину Элминстеру". Маскар выдерживает паузу и продолжает.

"Я терпимо отношусь к Маркусу и его юношеским порывам, но он заходит слишком далеко. Он блуждает по Фаэруну, поёт свои песни понравившимся ему женщинам, пьёт вино - такие вещи я принимаю, хотя и не одобряю. Но я не могу терпеть то, что он крадет. Он обманывает. Даже мое влияние не может спасти его от Лорда Уотердипа, который приказал арестовать его".

Его заинтересованный взгляд застывает на вас.

"Ваши подвиги мне известны. Вы - компетентные личности, и к тому же, такого сорта, с которыми мой внук любит связываться. У меня есть к вам предложение".

"В Уотердипе обстановка для Маркуса слишком горячая. Я подозреваю, что одна из его жертв хочет его смерти, или, возможно, это одна из женщин, с которой он проводил время и затем оставил. От меня будет требоваться много времени и всего моего влияния, чтобы найти врагов Маркуса, кто бы они ни были, и убедить их отозвать своих собак. Я хотел бы, чтобы вы отнесли письмо Лорду Долины Теней Моурнгриму от меня, и наняли моего внука как проводника в эту поездку".

Маскар останавливается, чтобы до вас дошли его слова. "В обмен на это каждый из вас получит по 1000 золотых драконов от моих агентов в Долине Теней. Если вы соглашаетесь, я дам каждому по 250 драконов авансом, также как и снаряжённых лошадей и запасы для поездки. Если же вы отказываетесь, я весьма способен восстановить все обвинения против вас, и к тому же прослежу, чтобы вы провели много времени в камерах Замка Уотердип. Или даже хуже ..."

Персонажи могут вести переговоры с Маскаром. Он даже может принять столь высокую цену, как 1500 золотых каждому. (Золотые монеты известны в Уотердипе как 'драконы'). Маскар подойдет к авансу в 500 драконов, но он слишком ясно предупреждает, что отказ кончится длительным пребыванием в темнице. В конечном счете, Маскар и персонажи достигают соглашения, и он предлагает всем выпить, чтобы утвердить сделку.

Маскар Вандс пьёт вино, затем говорит снова. "Маркус может быть найден в Углу Морьяка. Это жалкий маленький притон во Дворе Фишгат около береговой линии. Он имеет комнату на втором этаже. Идите встретиться с ним там и убедить его быть вашим проводником. По этому вопросу его, вероятно, будет очень легко убедить; даже он знает, что неплохо было бы исчезнуть на какое-то время. И главное, вы не должны никаким образом показать ему, что работаете на меня, или он, несомненно, разочаруется в этом вопросе".

Маскар настаивает, чтобы персонажи готовились к отъезду, как только они вступят в контакт с внуком, и входили в дорогу. Он дает им их согласованные авансы, также как запечатанную воском трубку, содержащую письмо Лорду Моурнгриму. Он и его дочь выражают им свою благодарность за сотрудничество, а затем провожают их из особняка. В переднем внутреннем дворе для персонажей уже готовы лошади, двухнедельная поставка продовольствия и кое-что из дополнительного снаряжения. ДМ должен подумать, что может стать необходимым.

Маскар также даёт партии карты их маршрута. Он советует им искать помощь у его друзей в монастыре Чаунти около Бердуска. Там они могут пополнить запасы, и монахи обеспечат их лечением и свежими продуктами. Это специфическое место будет важно во втором издании этой трилогии, *Поездке*, в которой РС сталкиваются с новым монастырем, пользующимся сомнительной репутацией у жителей.

Персонажи теперь представлены самим себе. Логически, их следующим ходом должна быть встреча с Маркусом в Углу Морьяка. Детали этого сценария размещены в следующей главе.



Письмо

Письмо, данное персонажам Маскаром Вандсом, хранится в смазанной кожаной трубке, запечатанной на каждом конце воском с гербовой печатью семейства Вандсов. Если персонажи такого сорта, что интересуются содержанием, Маскар предупреждает их, чтобы они не вмешивались не в своё дело.

Хотя утверждение Маскара, что трубка содержит 'письмо', является истинным, это только частично. Если РС сделают усилие, чтобы открыть трубку, они обнаружат множество интересных вещей относительно трубки и её содержания. (Это истинно, вычисляют ли они путь открытия трубки, не тронув печати, или если они достаточно глупы, открывая его без того, чтобы волноваться о сохранности печати).

Итак, трубка защищена магически. Если слова "Для Долины Теней и Уотердипа, и во имя Торма" произнесены непосредственно перед открытием, она громко, волшебным образом, кричит: "Воры! Воры! Воры!" Это продолжается, пока трубку не заставит замолчать магией или пока она полностью не разрушена.

Внутри трубки - письмо, как и говорил Маскар Вандс. Что патриарх не сумел упомянуть, так это то, что трубка с сообщением также содержит черную, полированную палочку. Этот ценный предмет - палочка чудес, данная Маскару Лордом Кельбеном в благодарность за неуказанные услуги, предоставленные семейством Вандсов.

В письме написано следующее:

Мой дорогой Лорд Моурнгрим:

Поздравления. Дела в Уотердине идут хорошо, хотя отвратительные проделки моего внука Маркуса продолжаются. Вы, я думаю, помните его по нашему последнему посещению, когда он чуть не сжег дотла Гостиницу Старого Черепа при исполнении своего трюка с огненным дыханием. Его поведение всё ещё причиняет мне беспокойство, и я должен принять более решительные меры чем, я ожидал когда-либо.

Я нанял предьявителей этого письма, чтобы они действовали как его защитники и проводники в поездке в Долину Теней, хотя я попросил их притвориться, что это они нанимают его проводником. Он, я ожидаю, будет далеко от Уотердина в течение некоторого времени, и таким образом я буду способен разобраться с ситуацией.

Несчастья, посетившие Дом Вандс в связи с его молодым членом - не первичная цель этого официального письма. Более к сути: вы найдете приложенным предмет, который я обещал вам, зачарованная палочка, данная мне Лордом Кельбеном Арансаном. Я надеюсь, что она будет использована вами в ваших обязанностях Лорда Долины Теней, и что она поможет в защите вашего поселения. Позвольте этому предмету быть ещё одним доказательством, если это необходимо, близких отношений между вашим семейством и мой, уважения и привязанности, которые я питаю к Долине Теней и всем его жителям.

*С уважением,
Маскар Вандс*

Слова, которые открывают трубку со свитком, известны большинству членов семейства Вандс, включая Маркуса. Если Маркус находит трубку, он откроет её и прочитает письмо; тогда он будет противостоять персонажам. Если Маркус изучает тайну в этой манере, он бушует и кричит на персонажей из-за обмана. Однако, он соглашается сопровождать их в Долину Теней, так как Глаз Короля Драконов был спрятан поблизости, и он хочет иметь компаньонов для поездки.

Дело усложняет факт, что некоторые из конкурентов семейства Вандс узнали о существовании палочки, и её транспортировке партией в Долину Теней. Эти индивидуумы желают украсть трубку, или хотя бы то, что эта трубка содержит. Их желания создадут столкновения, который будет случаться по маршруту авантюристов.



Глава 3

В которой авантюристы вступают в контакт с неуловимым Маркусом Вандсом и, после нескольких недоразумений, получают его услуги проводника. Впоследствии наши герои, с их новым служащим в фургоне, пытаются покинуть беспокойный Уотердип ради пасторальных удовольствий Гостиницы Пути. Прежде, чем они уйдут, однако, их дорожки пересекутся с Фелибарром Блэклансом, злодеем самых тёмных цветов. Никакой закуски и выпивки не использовано, но глава, тем не менее, захватывающая.

В Углу Моряка

Тьма и дождь должны окутывать персонажей на их пути к Углу Моряка во Дворе Фишгат. ДМ может оживить переход несколькими незначительными столкновениями, или может просто позволить партии достигнуть учреждения без дальнейших инцидентов.

Угол Моряка относится к таким гостиницам, которые меняют владельцев, названия и предназначение настолько стремительно, что немного людей даже знают об изменениях. Грязная тупик улицы, известной как Двор Фишгат, где расположена гостиница, так назван от факта, что некоторые торговцы рыбой используют её переулки как свалки. Учитывая такое решение, Угол Моряка часто посещается только наиболее лишенными моряками и бродягами. Даже городские наблюдатели уделяют немного внимания этому месту. Они заходят в каждой половине часа или около того, поскольку это их обязанность, но главным образом чтобы удостовериться, что ни одно из тел, лежащих на полу, фактически, не мертво.

Дождь смывает многое из уличной грязи, так что Двор Фишгат не пахнет так мерзко как обычно, когда партия приходит туда. Не имеются ни конюшен, ни стоянок для лошадей, так что персонаж или наемник может быть оставлен для охраны лошадей.

Читайте следующий текст, когда партия входит в Угол Моряка.

Тaverna дымная и тусклая, с единственным светом, обеспеченным парой масляных фонарей. Встречные - то, что вы и ожидали: грубые калеки-моряки и головорезы, сутулящиеся у бара или у столов, выпивающие из кружек мерзкое варево или говорящие шёпотом. Они все смотрят, как вы входите, бросая подозрительные взгляды.

Владелец гостиницы - тощий, седой старик с только одним хорошим глазом. Он носит кожаную кепку, дырявую рубаху и запятнанные штаны. Когда вы приближаетесь к бару, он осматривает вас сверху вниз и спрашивает: "Что у вас за дела здесь?"

Если персонажи осторожны и не оскорбляют никого без причины, не должно иметься никаких неприятностей: в конце концов они имели уже одну ссору в таверне. Владелец гостиницы сообщает партии, где найти Маркуса, если он поощрён должным образом (2-8 золотых достаточно - хотя, чем больше, тем лучше). Он будет искать другой путь, если начнётся погром.

Встреча с Маркусом

Прихожая в комнату Маркуса узкая и тесная, и крыша наверху в дырах; имеется существенная лужа в коридоре. Персонажи имеют два логичных выбора в том, как им перейти: они могут вежливо постучать в дверь к Маркусу, или они могут выбить её и ворваться внутрь.

Если партия стучит, они слышат похожий на женский голос (это - Маркус), выясняющий, кто там за дверью. Когда персонажи отвечают, Маркус говорит (все еще замаскированным голосом): "Минуточку, я приведу себя в

порядок!" Немедленно персонажи слышат, как кто-то тянет вещи по полу, отчаянно бросает вещи в сумку и, наконец, распахивает окно (если они достаточно терпеливы). Этого должно быть достаточно, чтобы убедить партию просто разбить дверь и проучить своенравного Маркуса.

Как только персонажи влетают в комнату, они видят следующее.

Вы видите вашу добычу, Маркуса, одетого в штаны и рубаху. Он занят бросанием мешков со своим имуществом из открытого окна. Когда он замечает вас, он громко кричит и лепечет: "Простите меня! Это было недоразумение! Я не думал, что говорил! Пожалуйста, не убивайте меня!"

Маркус продолжает в такой манере в течение некоторого времени, пока партия не убеждает его, что они здесь не ради его крови, после чего он возвращается к своему притворному, наплевательскому отношению.

Если персонажи называют его 'Маркус Вандс', он поинтересуется тем, как они выяснили его имя, но не заостряет внимание на этом вопросе, особенно после того, как партия показывает, что желает нанять его.



Как только предложение сделано, Маркус требует 2000 золотых, чтобы работать проводником, хотя он примет и так немного, как 500, ведь он имеет тайное намерение покинуть Уотердип настолько быстро, насколько это возможно. Он доволен, что партия отправляется в Долину Теней, так как это место рядом с тем, где он спрятал украденный у Саббара артефакт.

Маркус хочет уехать немедленно, что, к счастью, соответствует с распоряжениями, которые партия получила от дедушки Маскара. Маркус бросает всё оставшееся имущество в ранец и несколько мешков, и говорит: "Чего же мы ждём, друзья? Тратим время! Если мы уедем сейчас, то будем в Гостинице Пути уже сегодня вечером!"

Если персонажи задерживаются, чтобы собрать имущество для поездки, Маркус неохотно соглашается. Он просит встретиться с партией в Углу Моряка как раз перед рассветом. Если дела обстоят именно так, позвольте всему переходить без инцидентов, и случиться следующему столкновению, когда партия уезжает.

Выход Блэкланса

Мрачное небо на востоке освещается приближающимся рассветом, когда партия верхом покидает Угол Моряка. Над головой - дождь все еще льется от неба, вспышки молнии и раскаты грома. Когда они едут по Двору Фишгат, читайте следующее.

Дюжина всадников в черных плащах появляется перед вами. Лидер - высокий, худощавый человек с худым лицом и черной бородой. Он направляет на вас палец руки в железной перчатке.

"Передайте преступника нам, и вы будете жить!" - гаркает он ледяным и беспощадным голосом. "Это - наше единственное и последнее предупреждение!"

Лидер - Фелибарр Блэкланс, сопровождаемый 12-ю конными наёмниками. Если партия колеблется, пробует спорить или заключить сделку, Фелибарр быстро бросает своё заклинание Черное Копьё в партию и посылает наёмников вперед.

Сам Фелибарр находится сзади в течение этого сражения и стреляет из укрытия в персонажей своими заклинаниями, когда возникает возможность. Он самонадеян и содержан, чтобы позволить наёмникам прикончить Маркуса и 'этих мерзавцев' с ним. Со временем он понимает, что имеет дело с закаленными авантюристами, вскоре появляются наблюдатели, и он будет должен бежать. Наемники имеют следующую статистику.

Наемники (N or NE hm F2), 12: CR 2; HD 2d10, hp 15 (в среднем); Init +0, Spd 30 ft.; AC 15 (+5 кольчуга); Atk +4 melee (1d8+1, длинный меч); SV Fort +3, Ref +0, Will +0; Str 12, Dex 10, Con 11, Int 9, Wis 11, Cha 10. Climb +4, Ride +5, Jump +4, Swim +3, Spot +3, Listen +2; Alertness, Weapon Focus (длинный меч), Mounted Combat.

Полутьма и тени вместе с ветром и дождем добавляют -2 штрафа к атакам, если не используется искусственный или волшебный свет. Звук грома заглушает шум сражения, позволяя борьбе продолжиться без быстрого вмешательства городских наблюдателей.

Любые противостоящие стороны, дерущиеся пешком - или добровольно, или в результате падения лошади - имеют шанс 10 % каждый раунд поскользнуться на свежих рыбьих внутренностях и отбросах, выброшенных на улицу в предутренние часы.

Борьба происходит, пока одна из нескольких вещей не случается: РС наносят поражение наемникам; РС убегают; или РС находятся на грани поражения. Если партия видит, что её сейчас победят, ДМ должен привлечь на место драки несколько команд городских стражников, чтобы прервать драку, спасая персонажей. Рога, в которые трубят наблюдатели, будут слышны два или три раунда перед фактическим прибытием стражи. Также наблюдатели прибывают после 15 раундов боя, независимо от остального.

В этом пункте Фелибарр приказывает, чтобы наемники прервали драку и убегали с ним. Он бросает разъяренный взгляд назад, на авантюристов, ясно обещая: "Это не последняя наша встреча!" Это не должно дать повод РС быть веселыми.

Партия должна также быть способна убежать прежде, чем стражники смогут поймать их. В конце концов, наблюдатели приближаются, в то время как РС должны быть в сёдлах. Маркус торопит их ехать к Южным Воротам, и таким образом партия покидает Уотердип.

Персонажи, знакомые с жизнью и обществом Уотердипа, могут узнать злодейского лидера наемников как Фелибарра, позорного мага-убийцу. Они могли бы задаваться вопросом, какой интерес такой влиятельный и дорогой наемник имеет относительно какого-то незначительного преступника, но это пока должно остаться тайной.



Глава 4

В которой наши авантюристы, в некоторой поспешности оставив Уотердип, преодолевают низкие замыслы врагов и боевые стычки с дьявольскими агентами злобного Фелибарра, и наслаждаются сырами мира.

Авантюристы будут идти по пути из Уотердипа в Гостиницу Пути по маршруту, показанному на карте на странице 21. Несколько мест для запланированных столкновений, отмечены на карте, которую DM может использовать для дополнительных случайных столкновений в пути.

Между запланированными столкновениями персонажи будут иметь возможность поговорить с Маркусом; фактически, они не имеют никакого выбора, так как он сам весьма болтливый. Если он не нашел трубку со свитком или обнаружил обман партии (см. Главу 2), он рассказывает дикие рассказы, утверждая, что он приплыл с совершавшими набег людьми севера; дрался с Чудовищем в Муншейз (Животное было убито 20 лет назад); развлекался с торговыми королями Амна (там за его голову назначена награда); и украл свою зачарованную рапиру из Замка Драконьего Пика (он, фактически, украл её у дворянина из Сембии). DM может выдвигать все беседы с Маркусом, и перечитать страницу 4 для большего количества идей.

Несмотря на его чрезмерно общительный характер, Маркус должен быть сделан настолько приятным, насколько это возможно: помощь в лагере, разделение пищи и помощь партии в бою. Молодой человек может раздражать, но он относительно храбр и начинает искренне дружить с персонажами - даже с теми, кто открыто ненавидят его.

Столкновения в дороге

Авантюристы убежали из Уотердипа, но их неприятности только начинаются. Агенты волшебника Саббара, во главе с Фелибарром Блэклансом, обыскивают область. Предполагая, что группа идёт к Гостинице Пути, Фелибарр послал гомункулуса, чтобы быстрее туда добраться. Его инструкции - войти в контакт со своим союзником Риссой Грейблэйд и остановить авантюристов - причинят партии серьезные трудности.

Кроме того, несколько волшебников жаждут палочки, которую персонажи бессознательно несут в трубке свитков Маскара, и их наемники идут по пятам. Персональные враги Маркуса, также как других более неясных антагонистов, ждут на крыльях. Все же, несмотря на неприятности впереди, только эти столкновения будут обязательно беспокойны для авантюристов - пока.

Запланированные столкновения сводят партию с их различными преследователями. DM может добавлять или удалять какие-либо из столкновений, но партия должна встретиться по крайней мере с одним. DM мог бы сделать встречи с обычными караванами, бандитами и ворами, типичными встречаемыми в таких поездках, но партия должна иметь и сюжетные столкновения.

Запланированные события обозначены на карте буквами. Они описаны в порядке, в котором должны происходить, наряду с временем дня, когда это столкновение происходит.

А. Шпионы (раннее утро)

Сомнительные события из-за Маркуса, заставили Лордов Уотердипа задаваться вопросом, что он сделал, чтобы заслужить внимание такого количества народа. Соответственно, они послали некоторых из лучших агентов, чтобы следовать за партией и следить за ней.

Эти NPC служат нескольким целям. Это могут быть таинственные 'люди в черном' скрывающийся в кустах, или кратко бросающих взгляд в переулках. Это могут быть неожиданные союзники, чье вмешательство помогает спасению партии в трудные времена. Личности агентов не должны быть узнаны; позвольте им убежать от поимки.

В этом столкновении, агенты просто скрываются обочиной, наблюдая проход партии. Требуется проверка Обнаружения (DC 16), чтобы заметить агентов. Даже если бросок успешен, персонажи всего лишь видят фигуры в чёрных плащах, убегающие в лес. Если они исследуют то место, они могут найти помятую траву и несколько следов, но ничего более.

Разведчики (LG hm R2): CR 2; HD 2d6+2; hp 10; Init +3; Spd 30 ft.; AC 14 (+2 Dex, +2 кожаная броня); Atk +1 melee (1d6, короткий меч) или +3 ranged (1d6, короткий лук); SA Sneak attack +1d6; SQ Evasion; SV Fort +1, Ref +5, Will +1; Str 10, Dex 15, Con 12, Int 12, Wis 13, Cha 8. Hide +7, Listen +8*, Move Silently +7, Open Lock +7, Search +6, Spot +6*, Tumble +7; Alertness, Track.

В. Вызов на поединок (поздно утром)

Когда партия едет по дороге, читайте следующее вслух.

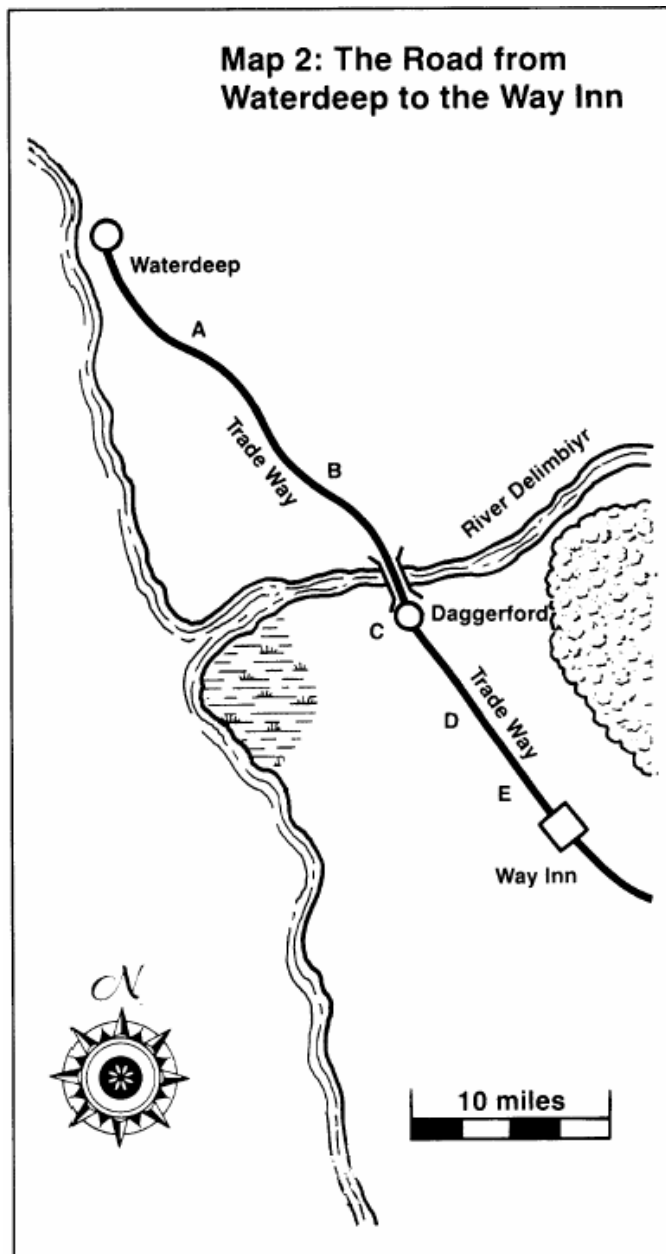
День приятен, хоть и прохладно. Облака пробегают мимо солнца, и влажных брызг колышет траву; вы плотнее закутываетесь в ваши плащи. Вы въезжаете на вершину холма и видите приближающихся всадников. За ними следует причудливая позолоченная карета, в упряжке - шестёрка вороных, с богатыми попонами, лошадей. Гоблин сидит на скамье водителя, махая кнутом с несдержанным ликованием.

Ведущий всадник одет в полные латы, красный плащ и шлем с плюмажем. Он едет вперед и властно кричит: "Дорогу карете Сэра Ривалдо!"

Следующие события происходят независимо от действий РС: если они отказываются отступить в сторону и позволить проезду кареты, Сэр Ривалдо бросает им вызов за их наглость; если они сходят из дороги, он бранит их за слишком медленное выполнение. Независимо от причины, читайте следующие.

Дверь кареты открывается и выходит богато одетый человек, его лицо красное и искаженное. Внутри кареты вы видите двух безвкусно выглядящих женщин, указывающих на вас и хихикающих.

"Невежественные мужланы!" - кричит он. "Вы нуждаетесь в уроке хороших манер. Ты! Крестьянин!" Он наносит удар по пальцу Маркусу. "Я вас научу уважать дворян! Я хочу видеть ваше оружие!" Он выхватывает одной рукой кинжал, носимый на его правом бедре, и охватывает пальцами рукоять рапиры, висящей на левом.



Конечно, Маркус не может допустить подобного оскорбления. Если персонажи не останавливают его, он будет драться с Сэром Ривалдо. Если партия удерживает Маркуса, Ривалдо называет их трусами и требует драки. Если другой член партии соглашается бороться, Ривалдо так и сделает. Если партия отказывается, Сэр Ривалдо приказывает, чтобы его охранники 'победили крестьян' и все еще попытается бороться с Маркусом.

DM может выбрать причину поведения Сэра Ривалдо. Это мог быть охотник за головами после получения награды; или волшебник, нанятый для поисков трубки для свитков и палочки. Это мог быть агент Саббара, посланный, чтобы задержать или уничтожить партию, или это мог быть тем, кем он и кажется - импульсивным богачом, ищущим драки, чтобы впечатлить леди.

Сэр Ривалдо (N hm F9): CR 9; HD 9d10; hp 61; Init +4; Spd 20 ft.; AC 15 (+5 кольчуга); Atk +15/+10 melee (1d8+7/19-20, длинный меч +3); SV Fort +6, Ref +3, Will +1; Str 14, Dex 10, Con 10, Int 10, Wis 9, Cha 13. Jump

+6, Listen +4, Spot +4, Climb +6, Ride +7; Alertness, Weapon Focus (длинный меч), Blind-Fight, Weapon Specialization (длинный меч), Improved Initiative, Endurance, Toughness (x2).

Стражники (N hm F2), 10: CR 2; HD 2d10+2; hp 20; Init +0; Spd 30 ft.; AC 14 (+2 железный щит, +2 кожаная броня); Atk +5 melee (1d8+2/x2, лёгкий кистень) или +4 melee (1d8+2/x3, короткое копьё); SV Fort +4, Ref +0, Will -1; Str 14, Dex 10, Con 12, Int 8, Wis 8, Cha 8. Listen +1*, Ride +5, Spot +1*; Alertness, Weapon Focus (лёгкий кистень).

В конечном счете, РС отбросят своих противников, поскольку стражи Сэра Ривалдо не в восторге от резни. Когда его охранники бегут, Ривалдо бежит быстрее, чем любой член партии. Делая так, он отказывается от своих товаров и кареты и покидает леди, которых он сопровождал. Чтобы отвлечь РС от продолжения нападений на свою персону, он бросает вещи, которые он несет: длинный меч +3, и кошелек Букнарда. Чтобы получить возможность убежать, он бросает кошелек насколько далеко, насколько он может, в противоположном направлении от стороны побега.

Извозчик-гоблин бежит ещё при самом первом признаке неприятностей. Внутри вагона - две безвкусно выглядящих женщины, которые сначала напуганы, а затем кокетничают, если РС обращаются с ними хорошо.

Тана (CN hf T1): CR 1; HD 1d6; hp 4; Init +2; Spd 30 ft.; AC 12 (+2 Dex); Atk +0 melee (1d4, кинжал); SA Sneak attack +1d6; SV Fort +0, Ref +4, Will +1; Str 10, Dex 14, Con 10, Int 9, Wis 12, Cha 13. Hide +4, Listen +7*, Move Silently +5, Bluff +5, Spot +7*, Diplomacy +5, Perform (лютя) +3; Dodge.

Зеннара (N hm Com1): CR 1/4; HD 1d4; hp 3; Init +0; Spd 30 ft.; AC 10; Atk +0 melee (1d4, кинжал); SV Fort +0, Ref +0, Will +1; Str 10, Dex 10, Con 11, Int 9, Wis 12, Cha 11. Listen +5, Run.

Если это подвергнуто сомнению, две женщины говорят, что Ривалдо подобрал их в Гостинице Пути и казался им впечатляющим со своим мастерством. Конечно, они настаивают, что авантюристы - истинные герои, так как РС остановили его полет так стремительно, что он не мог быть тем, кем притворялся.

Тана и Зеннара невинны в вовлечении в заговор, независимо от побуждения, назначенного ДМ'ом Сэру Ривалдо. Женщины просят проводить их назад к Гостинице Пути, так как РС в любом случае идут в том направлении. Кроме того, если любой из РС преследует их романтично, они докажут приятными. Как только бдительность таких персонажей упадёт, эти две женщины не будут стесняться украсть что-нибудь из ценностей, которые могут помочь им спастись.

Содержание повозки объёмисто и различно. Маленький сундук содержит 500 gp и 500 sp различного происхождения, свиток, содержащий три заклинания 3-его уровня и шляпу глупости. Корзина содержит хлеб и несколько бутылок чессентанского Зимнего Вина низшего года изготовления. Имеется также прекрасный выбор сыров из многих стран: лоудуотерский туманный, турмский черный, чессентанский лотос, дамариновый красный, элтарийский серый, калимшанский зеленый, обычный уотердипский дырявый сыр, и редкий и дорогой кормирский смертельный сыр, сделанный от молока смертельного котоблеаса.

Лошади - согласованная пара, и продадутся за 3000 gp. Карета продаётся за 5000 gp, но ближайший покупатель, который мог бы быть заинтересован ею, находится в Уотердипе. Вина и сыры вкусны, но не приносят много прибыли. Гостиница Пути будет держать лошадей и хранить карету за 20 золотых в месяц заранее. Если пребывание персонажей более долгое, чем было заплачено, Дауравин Красная Борода не постесняется конфисковать изделия и продать их.

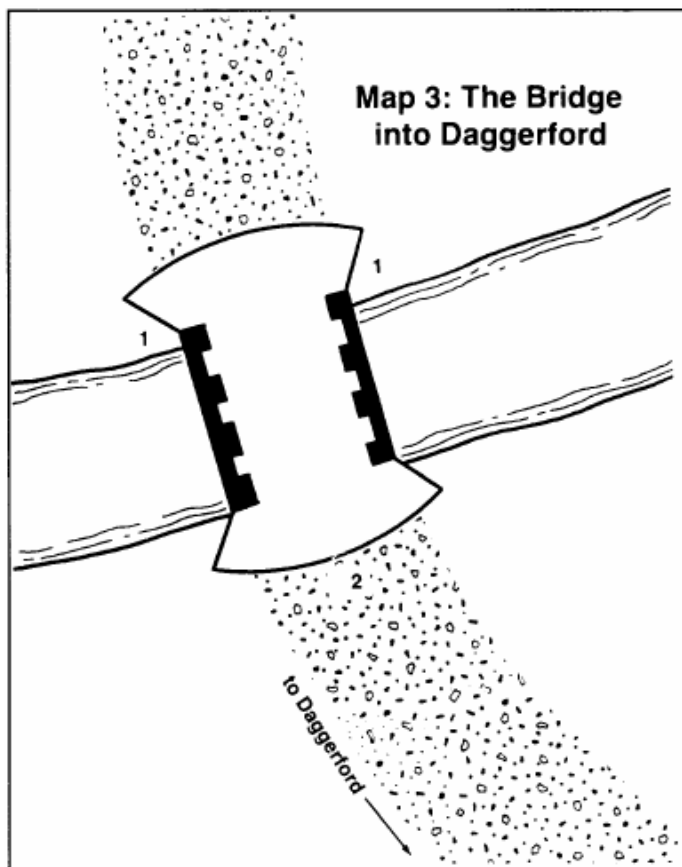
С. Мост в Даггерфорт (полдень)

Гомункулус Фелибарра проделал этот путь в поиске наемника Риссы Грейблэйд (случай, который достигнет высшей точки в Столкновении Е, ниже). В соответствии с его инструкциями, чтобы причинить проблемы для РС, несколько слов было сказано некоторым головорезам в Даггерфорте, чтобы по возможности задержать авантюристов. К полудню игроки приближаются к реке Делимбир и мосту, который ведет к деревне Даггерфорт.

Эти головорезы, работая как агенты Фелибарра, распространили в городе слова, что на них напали бандиты на дороге; и описание нападавших соответствует таковому у партии. Эти четыре головореза скрываются под северным концом моста, ожидающие сельских жителей, чтобы перехватить партию. Персонажи, которые, наблюдают за западнями и засадами, могут делать проверку Поиска (DC 15), чтобы увидеть головорезов, находящихся в ожидании. Если РС находят и нападают на головорезов, сельские жители предполагают, что члены партии - действительно описанные бандиты, и прибывают на помощь головорезам.

Крестьяне (N hm Com1), 20: CR 1/4; HD 1d4; hp 3; Init +0; Spd 30 ft.; AC 10; Atk +0 melee (1d6, что под руку попадётся); SV Fort +0, Ref +0, Will +0; Str 10, Dex 10, Con 11, Int 9, Wis 10, Cha 11.

Спрятавшиеся головорезы (CE hm War1), 4: War1; CR 1/2; HD 1d6; hp 6; Init +0; Spd 30 ft.; AC 13 (+2 кожаная броня, +1 Dex); Atk +3 melee (1d8+1, длинный меч) или +2 ranged (1d4, праща); SV Fort +2, Ref +1, Will +0; Str 12, Dex 12, Con 10, Int 8, Wis 9, Cha 7. Climb +2, Intimidate +2, Jump +2; Weapon Focus (длинный меч), Track.



Если РС не определяют скрытых головорезов, читайте следующее, когда они пересекают мост

Когда вы достигаете середины Моста Даггерфорт, вы слышите сердитый крик впереди, от другого конца. Почти немедленно, банда крестьян, кажется, вооруженная серпами, вилами, граблями и другими орудиями фермы. "Это они!" - кричит тот. "Бандиты!" Толпа двигается на вас.

В этом точке скрытые головорезы бегут на мост позади РС и кричат: "Это - те самые! Они - те, кто напал на нас!"

РС может быть тяжело, имея дело с этим. Законные и хорошие персонажи могут отказаться убивать невинных сельских жителей, особенно, когда они, очевидно, перепутали членов партии с кем-то ещё. Барды или другие персонажи с навыками связи или способностью влиять на NPC могут попытаться сделать это, в то время как нормальные РС могут попробовать поговорить с толпой.

В то время, как партия пробует уладить положение, головорезы будут кричать и науськивать сельских жителей из-за партии: "Продолжайте! Нападите на них!", "Они пробовали убить нас!",

"Нам здесь не нужны эти типы!" и так далее.

DM мог бы оценить премии или штрафы к проверкам, основанным на красноречии РС. Если реакция сельских жителей 'осторожная' или лучше, то они останавливают нападение и позволяют авантюристам объясниться. DM тогда узнаёт, выводит ли партия в разговоре с сельскими жителями полностью из враждебного состояния. Если РС делают так, головорезы пробуют прокрасться подальше; если они пойманы, головорезы стонут и утверждают, чтобы это была случайная ошибка. Они не будут предавать Блэкланса или объяснять их роль в заговоре, если они не опасаются за свои жизни.

Если РС борются с сельскими жителями, дела могут стать очень плохи. Сельские жители никакие бойцы для партии, но они могли бы сделать некоторое повреждение. Нападая сзади, головорезы будут использовать свои пращи, чтобы ранить авантюристов. Кровь может пролиться на обеих сторонах.

Результаты борьбы должны иметь последствия, особенно, если РС фактически убивают некоторых сельских жителей. DM мог бы использовать слухи относительно борьбы против партии в более позднем пункте, для увеличения полного уровня угрозы, с которым авантюристы должны справиться. Возможность ареста или существование warrants убийства могут иметь последствия, очень трудные для РС.

С другой стороны, DM советуется помнить, что много приключения всё ещё впереди. Если игроки сами не насылают на себя неприятности преднамеренными злыми поступками, будет лучше продолжать течение приключения, не усложняя дела ещё более.

Если инцидент прошёл без насилия, партия может позавтракать в Даггерфорте. Маркус спешит, тем не менее, и торопит их сделать это быстро или просто купить еды, чтобы есть по дороге.

D. Дружелюбная встреча (в начале полудня)

Читайте следующее игрокам.

Когда вы выходите на поворот дороги, вы видите пару путешественников: бородатого человека в одеждах мага и более молодого человека, одетого в грязную одежду путешественника. Две лошади стоят поблизости, поедая траву.

"Приветствия, путешественники!" - зовёт волшебник. "Куда направляетесь?"

Если персонажи отвечают дружелюбно, волшебник просит проехаться с ними до Гостиницы Пути. Волшебник - Дилморр, и представляется своим собственным именем. Его компаньон, кого он представляет как своего ученика Вика, является вором Вайнстабом. (См. главу Основные Персонажи для деталей относительно этих NPC).

Если партия первоначально отказывается от компании Дилморра, он упорствует, говоря, что дороги полны бандитами в последнее время. Он подлизывается, говоря, что компания партии будет в достаточном объёме

оценена. Если РС всё ещё отказываются от этого, Дилморр уступает, пожимает плечами и желает им хорошего дня. Позже, возможно, в Гостинице Пути, Вайнстаб попытается ворваться в комнаты РС, чтобы украсть трубку со свитком и палочку чудес, содержащихся в ней.

Если персонажи позволяют Дилморру присоединяться к ним, он будет вести себя дружелюбно и болтливо. В болтовне Дилморра и Маркуса РС не смогут вернуть и словечка. В то время, как болтовня Дилморра занимает внимание партии, Вайнстаб просматривает умы персонажей, используя свою ESP способность, чтобы определить, где хранится трубка с письмом. Если он располагает этой информацией, Вайнстаб поджидает такого времени, когда внимание партии ослабнет, чтобы можно было попытаться украсть трубку.

Дилморр и Вайнстаб не так глупы, чтобы побудить партию прямо напасть на них. Они попробуют украсть трубку со свитком на дороге, только если они достаточно уверены, что смогут избежать неприятностей.

Если Вайнстаб пойман на месте преступления, он попробует схватить трубку и ускользнуть, в то время как Дилморр будет бросать неприятные заклинания, чтобы помочь его спасению. Затем Дилморр попробует бежать в другом направлении.

Если хорошая возможность украсть трубу никак не возникает во время путешествия, пара ждет, пока партия не прибывает в Гостиницу Пути. Тогда они попробуют ворваться в комнаты персонажей, как отмечено в части 'Хороший ночной отдых' в Главе 5.

Если DM желают усложнить дела ещё более, Вайнстаб сканирует Маркуса и различных персонажей, что может показать тайну их миссии, также как и истинную личность Маркуса. DM может решить, чтобы это вело к дальнейшим планам пары - возможное похищение Маркуса для выкупа, например. Дилморр может также заручиться относительно контракта на 'Марко Воло', и пара может присоединиться к охоте, надеясь взять 10,000 золотых от Саббара вдобавок к приобретению палочки чудес.

Дилморр и Вайнстаб относительно осторожны. Если они проваливают эту попытку получить палочку, они возвратятся позднее и будут пробовать украсть её тайком.

Е. Засада (поздно в полдень)

Фелибарр Блэкланс узнал направление путешествия авантюристов, и послал гомункулуса, чтобы привести в готовность своих союзников около Гостиницы Пути, чтобы перехватить партию. Гомункулус принес инструкции к Риссе Грэйблэйд, и именно она подстроила западню. Карта ниже показывает, как они ждут, подготовленные к засаде.

План для стрелков таков, чтобы начать стрелять, когда РС проезжают мимо. Как только воздушный удар начался, авантюристы или прекратят бороться с стрелками, отступая по дороге, или начинают скакать галопом, чтобы избежать стрел. Пехотинцы помещены, чтобы двинуться на дорогу, блокируя любое отступление, а всадники выедут, чтобы перехватить РС, если они попробуют прорваться. Тем временем, нападение стрелков продолжается, и два волшебника поддерживают их своим magic missile.

1. Пехота / скауты

Эти индивидуумы скрыты в подлеске или в мелких траншеях. Они будут ждать, пока стрелки не начнут стрелять в партию, а затем появятся из укрытия. Их распоряжения состоят в том, чтобы отрезать партию от пути отступления по дороге.

Пехота (Nor NE hm F1), 8: CR 1; HD 1d10-1; hp 8; Init +0; Spd 30 ft.; AC 14 (+5 кольчуга); Atk +3 melee (2d6+3/19-20, двуручный меч); SV Fort +1, Ref +0, Will -1; Str 14, Dex 10, Con 8, Int 10, Wis 8, Cha 8. Toughness, Weapon Focus (двуручный меч).

2. Стрелки

Стрелки будут стрелять в партию, когда она проходит мимо, и прикрывать нападение пехоты и всадников.

Стрелки (Nor NE hm F1), 8: CR 1; HD 1d10-1; hp 5; Init +2; Spd 30 ft.; AC 14 (+2 кожаная броня, +2 Dex); Atk +0 melee (1d6-1/19-20, короткий меч) или +3 ranged (1d8, длинный лук); SV Fort +1, Ref +0, Will +0; Str 9, Dex 15, Con 8, Int 10, Wis 11, Cha 8. Point Blank Shot, Weapon Focus (длинный лук).

3. Маги

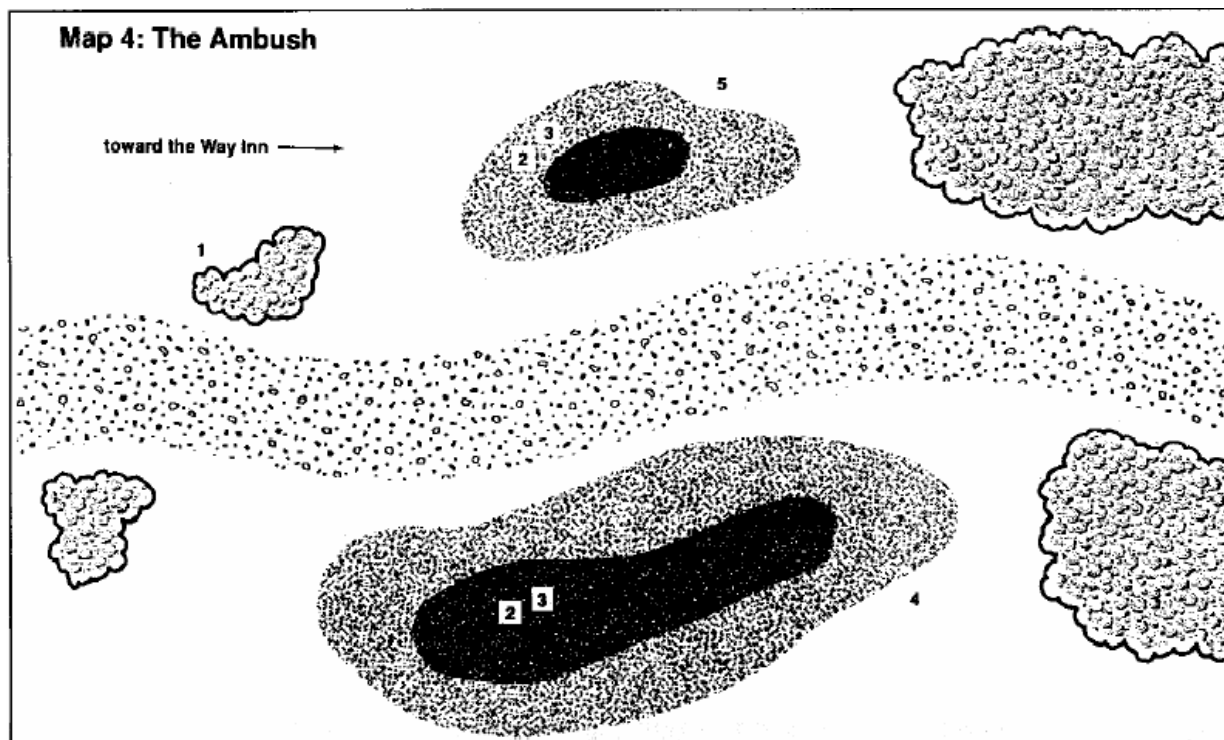
Сопровождают стрелков - два волшебника низкого уровня, по одному с обеих сторон дороги. Они добавляют заклинания magic missile к нападению стрелков.

Маги (TCE hm W3), 2: HD 3d4 -6 ; hp 6; Init: +0; Spd 30 ft.; AC 10; Atk: +0 melee (1d6-1/19-20, кинжал); SA Заклинания; SV: Fort -2, Ref +0, Will +3; Str 8; Dex 10; Con 6; Int 14; Wis 12; Cha 10. Spellcraft +8; Concentration +7; Knowledge (магия) +8; Scribe Scroll, Summon familiar, Iron Will, Combat Casting, Quicken Spell. Заклинания: magic missile (x2), Melfs acid arrow

4. Всадники

Команда конницы скрывается позади возвышения. Как только нападают стрелки, они выезжают на дорогу и несутся на РС.

Всадники (NE hm F3), 6: CR 3; HD 3d10; hp 15; Init +4; Spd 20 ft.; AC 16 (+4 кольчужная рубаха, +2 большой железный щит); Atk +5 melee (1d8+2/19-20, длинный меч) или +5 melee (1d8/x3, рыцарское копье); SV Fort +3, Ref +1, Will +0; Str 15, Dex 10, Con 11, Int 10, Wis 8, Cha 10. Jump +8, Climb +8, Ride +8*; Endurance, Trample, Mounted Combat, Skill Focus (ride).



5. Рисса и Торвольд

Рисса Грейблэйд и Торвольд - главная сила нападающих. Сидя на паре вивернов, они нападают с воздуха как конница.

Рисса Грэйблэйд (CE hf F8): CR 8; HD 8d10; hp 42; Init +5; Spd 20 ft.; AC 18 (+7 пластинчатые доспехи +1, +1 Dex); Atk +11/+6 melee (1d8+5/18-20, фальшион +2); SV Fort +6, Ref +5, Will +1; Str 12, Dex 14, Con 10, Int 8, Wis 12, Cha 8. Jump +6, Listen +4, Spot +4, Climb +6, Ride +7; Alertness, Weapon Focus (фальшион), Blind-Fight, Weapon Specialization (фальшион), Improved Initiative, Endurance, Trample, Mounted Combat.

Рисса - наемник, которой ехал с ордами Драконьего Пика и помог уничтожить Гостиницу Пути. Она сбежала из разрушенного Замка Драконьего Пика и с тех пор работала наемником и бандитом. Она предлагает свои услуги лицу, предлагающему самую высокую цену, возвращаясь к грабежу, когда работы недостаточно. Она - часто является союзницей и изредка - любовницей Фелибарра Блэкланса, хотя она никому сильно не доверяет.

Рисса потеряла глаз в осаде Драконьего Пика и теперь носит повязку. Известно, что она имеет несколько татуировок, изображающих дракона и артистические мотивы, хотя она показывает их только друзьям.

Торвольд (CE hm Ran5): CR 5; HD 5d10+10; hp 34; Init +2; Spd 20 ft.; AC 16 (+4 кольчужная рубаха, +2 Dex); Atk +4 melee (1d8+1/19-20, длинный меч) и +4 melee (1d4+1/19-20, кинжал); SV Fort +5, Ref +3, Will +2; Str 12, Dex 15, Con 14, Int 8, Wis 13, Cha 10. Animal Empathy +8, Wilderness Lore +9, Ride +8*, Handle Animal +4; Track, 1st favored enemy (нежить +2), 2nd favored enemy (растения +1), Mounted Combat, Skill Focus (ride), Dodge.

Торвольд - изменник-Северянин и левая рука Риссы. Он жесток и безжалостен, но склонность к крепким спиртным напиткам иссушила его амбиции.

Виверны (2): Huge Dragon ; HD 5d12+5; hp 32; Init +1; Spd fly 60 ft. (poor); AC 15 (-2 size, +1 Dex, +6 natural); Atk sting +8 melee, bite +3 melee, 2 wings +3 melee; or 2 claws +8 melee; Dmg sting 1d6+3 and poison, bite 2d8+1, wing 1d8+1; or claw 1d6+3; SA Poison, improved grab, snatch; SQ Scent; SV Fort +6, Ref +5, Will +5; Str 19, Dex 12, Con 15, Int 6, Wis 12, Cha 9; Listen +13, Move Silently +9, Spot +13*.

Эти бандиты - жесткие, хорошо оплачиваемые наемники с распоряжениями задержать партию, или по крайней мере серьезно повредить их. Они концентрируют нападения на Маркусе, надеясь захватить или убить его, и передать тело Фелибарру.

Если РС входят в неприятность здесь, ДМ должен смягчиться и предписать спасение. Позволите уотердипским скаутам из Столкновения А нападать, отбрасывая наемников; или имейте конкурирующего охотника за головами, вмешивающегося, чтобы Фелибарр не получил награду. Любой из них способен драться с несколькими из противников партии.

Каждый наемник несет 1d8 золотых. Рисса имеет письмо от Фелибарра, посланное ей гомункулусом. В письме написано следующее:

Дражайшая Рисса:

Поздравления, моя дорогая - у меня есть вопрос, который требует твоего немедленного внимания. Одна партия хулиганов сейчас путешествует из Уотердипа в Гостиницу Пути. Она включает...

(Здесь ДМ должен вписать некоторые оскорбительные описания персонажей).

... И пустоголового барда, который называет себя Марко Воло. ("Пустоголового?" - восклицает Марко. "Давай, скрести со мной мечи, свинья, тогда посмотрим, кто из нас 'пустоголовый'!") Помешай им достигнуть Гостиницы Пути любым способом, каким выберешь, но мне нужен Марко Воло. Не имеет значения, мертв он будет или жив. Сделай это, и я заплачу тебе 5,000 золотых драконов, а также выражу свою благодарность моим обычным способом.

С привязанностью, Фелибарр Блэкланс.

Это должно привести в готовность РС, что здесь что-то не то. Фелибарр не тратил бы 5,000 gp, если бы Маркус был не очень важен. Если бы подвергнуто сомнению, Маркус говорит, что он понятия не имеет, почему кто-либо рассмотрел его стоящим так много. Он размышляет, что некая женщина, которую он бросил, сошла с ума от любви и заключила контракт насчёт его смерти.

Сам Маркус обеспокоен всеми этим, но не подозревает, что за этими делами стоит Саббар. Он молчит относительно воровства Глаза Короля Драконов. Остаток от поездки происходит без инцидентов, а партия достигает Гостиницы Пути к закату.

Тем временем ...

Фелибарр организует преследование персонажей. Они имеют целый день для этого, так что он посылает задания своим агентам, чтобы наблюдали за партией; он обнаружится позже. Пока, однако, РС сумели поколебать его.

Глава 5

В которой наши герои находят долгожданный отдых в Гостинице Пути, чтобы быть снова потревоженными силами зла, которое они (надемся) разбивают в беспорядке. Перед этим авантюристы обедают фазаном и жареной олениной.

Деревня Гостиница Пути названа так от её наиболее известного и важного учреждения, Гостиницы Пути. Хотя она была разрушена ордами Драконьего Пика несколько лет назад, поселение было полностью восстановлено с помощью от многих спонсоров и авантюристов, особенно Мирта Ростовщика, известного Уотердэвианского торговца.

Когда персонажи прибывают, читайте следующее вслух.

Солнце уже начало погружаться в горизонт, когда вы приближаетесь к поселению Гостиницы Пути. Над головой собираются тучи, и дует холодный ветер, так что вы довольны, что добрались до укрытия на ночь.

Гостиница Пути - деревня, названная так по её наиболее видному учреждению. Недавно разрушенный в сражении, город был восстановлен: крепкой каменной стеной окружено приблизительно 20 маленьких зданий, выстроенных кругом обширного поместья, известного как Гостиница Пути. Ворота деревни открыты, и вы видите других путешественников, входящих в собирающийся сумрак. Охрана отклоняет копья и отмахивается от вас.

Расположение деревни, карта 5, дано, если РС пожелают осмотреться вокруг. Дополнительно имеется план интерьера новой Гостиницы Пути (карта 6, страница 29). Эта карта показывает восстановление и реконструкцию, сделанные после разрушения гостиницы, хотя внутренние детали минимальны для интереса. Следующие области деревни и гостиницы могут иметь значение для персонажей.

Деревня

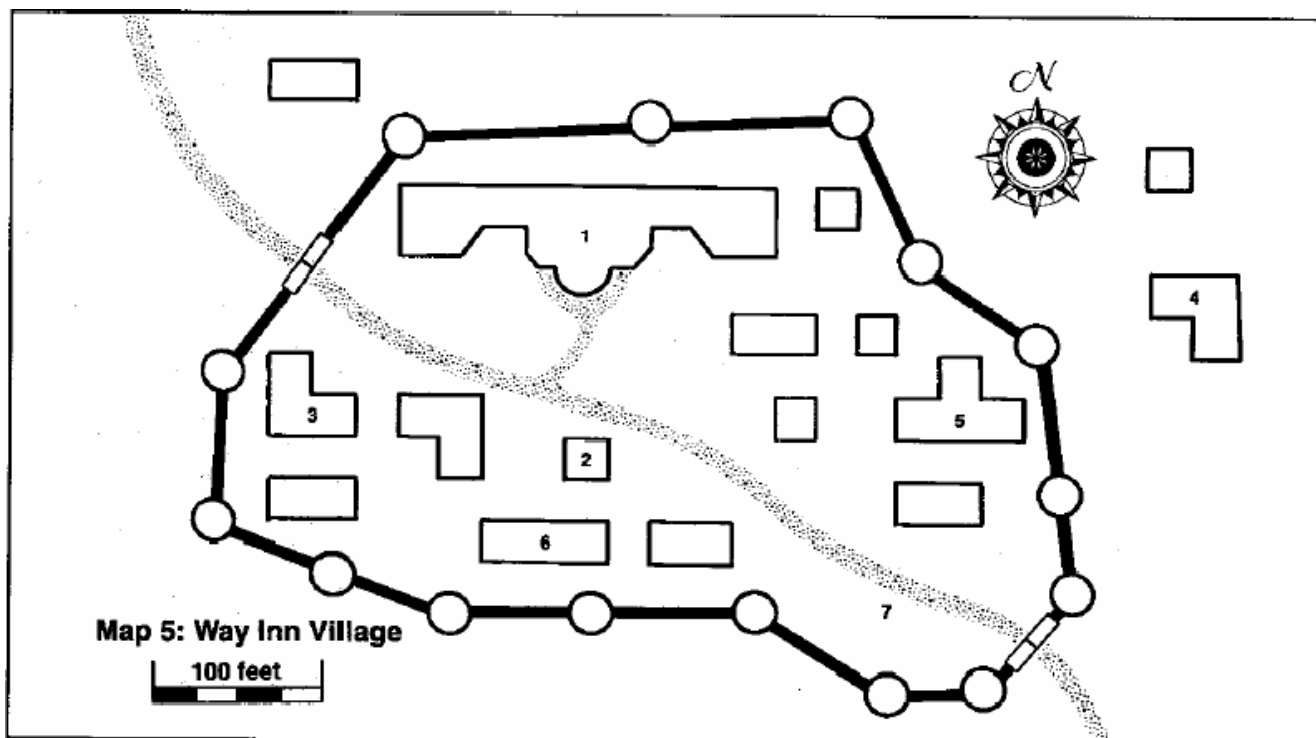
Деревня Гостиница Пути поддержана различными фермами и ранчо в окружающей области. Имеются несколько домов и другие здания в пределах стен деревни, многие из которых являются местами жительства отставных авантюристов, торговцев или младшей знати.

1. Гостиница Пути (см. следующую часть)
2. Святыня Миликки (Священник Артемис Коллин; NG hm P12)
Раненные РС получают заживление в святыне Миликки. Ожидается пожертвование 100 золотых для каждое заклинание cure light wounds (или эквивалентное).
3. Дом Лорда Спархавера (дворянин; N hm F5)
4. Дом Тиры Найтрэйвен (авантюрист; CG hf R6)
5. Дом Гамуса Томбольда (торговец; LG dm F3)
6. Бараки (25 копьеносцев, 20 стрелков; NG h F1)
7. Дом Гламраллоу Шарп (отставной волшебник; LN hm W15)

Гостиница Пути

Помимо обеспечения отдыха и пропитания путешественникам, гостиница - это дом хозяина Гостиницы Пути, Дауравина Рыжебородого. Карты поместья имеются на странице 29, также как и краткие описания областей, которые, вероятно, посетят РС.





1. Вестибюль

Плащи, багаж и другие личные вещи могут быть сохранены здесь даже тем, кто не проживает в гостинице. Клерк-человек 0-ого уровня по имени Тармон принимает изделия и выдаёт жетоны. РС не требуется платить за багаж или оружие; комната - просто для удобства патронов.

2. Главная Комната

Эта просторная комната содержит множество столов и длинную стойку бара. Его темные выставленные балки украшены картинами, оружием, сбруей, броней и другими сувенирами, включая изделия, украденные у осаждавшей Гостиницу Пути армий. По крайней мере дюжина патронов всегда сидят здесь - путешественники или местные жители, которые прибывают, чтобы выпить и поговорить.

Служащие наняты из близлежащих ферм и домов. Три дочери Дауравина служат официантками, а сам Дауравин сидит за стойкой по ночам. В другое время бармен - Варвин, большой, болтливый человек.

Еда тут хорошая и справедливо оцененная. Стандартные пища из зелени и недорогого мяса, типа баранины, стоит 3 sp на человека, в то время как известное жаркое Гостиницы - фазан - 5 sp. Поднос оленины стоит 6 sp. Пиво Гостиницы Пути производится в надворных постройках поместья; оно вкусно и стоит 1 sp за пинту.

3. Комнаты для встреч

Эти комнаты доступны свободно. В каждой - стол и дюжина стульев; больше может быть принесено, если необходимо. Эти комнаты частные, и штат Дауравина проследит, чтобы никто не подслушал или прокрался туда.

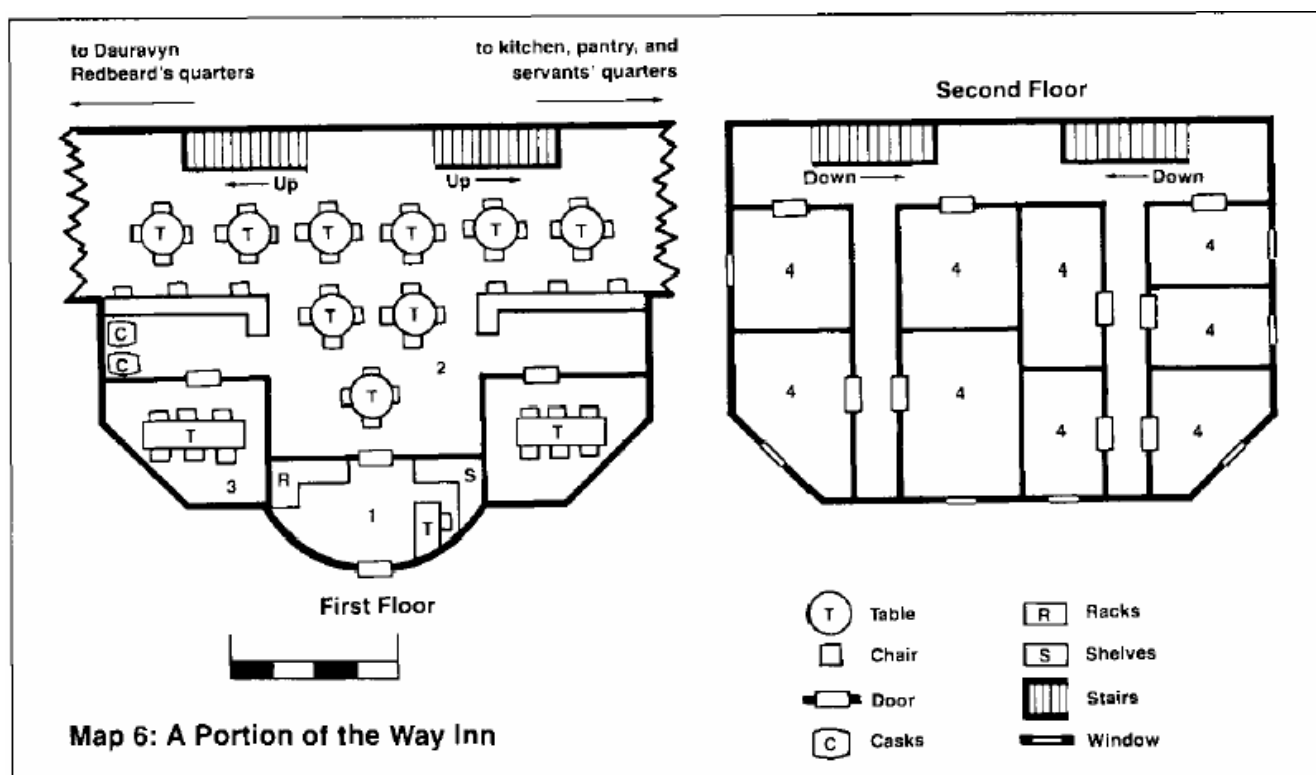
4. Спальные комнаты

Это удобные комнаты, оснащенные от одной до трёх кроватей, в которых могут спать до шести человеческого размера персон. Дауравин хмурится на меньшее количество народа, которым необходимы кровати. Комнаты доступны за 5 sp за ночь и за кровать. Таким образом, тройная комната стоит 15 sp в ночь, имеется ли один человек в комнате или шесть.

При подготовке к столкновению С, детализированному ниже, ДМ должен знать, в которых комнатах РС хотят оставаться, чтобы определить, где Маркус спит. (Маркус не склонен спать один комнате). РС должны наблюдать за Маркусом, но если они не делают этого, ДМ может сделать так, чтобы молодой человек заявил о слабости или ночном испуге, и убедил кого-то в партии разделить комнату с ним, если это возможно.

Столкновения в Гостинице Пути

Вечер в Гостинице Пути вряд ли будет покойным для утомленных авантюристов, так как несколько событий оживляют визит партии. Они описаны ниже в порядке, которым происходят, и ДМ может добавлять или удалять любое из них по мере необходимости. Если партия утомлена или ранена, опасные столкновения могут быть устранены или ослаблены.



A. Веселый владелец гостиницы

Дауравин Рыжебородый дежурит у стойки этим вечером. После того, как персонажи помещены, он подходит к их столу. Читайте следующее.

Крепкий человек средних лет с длинной красной бородой приближается к вашему столу. Он носит приличную одежду, хотя она и проста, и чистый белый передник.

"Добрый вечер", - говорит он. "Я - Дауравин, владелец этого места. Все называют меня Рыжебородый, хотя я всегда задавался вопросом, почему". Он усмехается. "Чем мы можем обслужить вас этим вечером? Мой конёк - жареный фазан, да и оленина сегодня вечером очень хороша".

Дауравин не упоминает, что он также - Лорд этого поселения. Несмотря на его подобоострастную манеру, он - осторожный человек, склонный следить в полглаза за незнакомцами. Несколько местных жителей передали сплетню относительно схватки РС с наемниками Фелибарра. Соответственно, он проверяет партию, чтобы удостовериться, что они - те, которые ему нужны.

Партии надлежит вести себя хорошо здесь. Если Дауравин убежден, что партия не представляет угрозы, он тонко спрашивает их, имеется ли 'что-нибудь ещё', что он может сделать для них. Если партия показывает стойкое непонимание, он ставит более прямой вопрос подобно следующему. (DM не должен читать этот текст непосредственно, но ввести эти предложения в беседу, пока игроки не поймут идею).

"Имеются ли какие-нибудь сведения, которые я мог бы получить, чтобы помочь вам в вашей поездке?"

"Бандиты особенно повылазили в последние дни, вы же знаете. Я мог бы поспрашивать в округе о самых последних новостях и сообщить про условия путешествия вам".

"Я знаю, что случилась какая-то драка между двумя бандами хулиганов сегодня днём. Я слышал, это было недалеко от города. Вы знаете кое-что об этом, не так ли?"

В конечном счете, он адресует персонажей заговорщически, низким голосом.

"Слушайте, я не хочу нажимать на вас, но я знаю, что вы - те самые, вовлеченные в ту драку сегодня. Я хочу помочь вам любым способом, я могу это. Только попросите".

Дауравин может послать за Артемисом Коллином, местным священником, обеспечивающим заживление, и может убедить Артемиса сделать это за половину обычной платы. Дауравин может дать персонажам свежих лошадей, и введет в заблуждение любых незнакомцев, кто задают слишком много вопросов.

В. Маркус влезает в неприятности

Маркус угрожает исчерпать всю добрую волю Дауравина Рыжебородого, шутя, что 'взять его обнажённое тело - это лучшее для него'. Как только РС устанавливают хорошую связь со владельцем гостиницы, пришло время читать следующее.

"Гм", - говорит Маркус, бросая взгляд на привлекательную рыжеволосую официантку, которая, кажется, только ходит туда-сюда на работе. "Прелестная, не так ли? Вы не думаете, что она выглядит одинокой?"

Прежде чем вы можете ответить, Маркус встает. "Извините меня", - говорит он - "но я вижу, что тут нужна работа".

Вы наблюдаете, как Маркус приближается к женщине и искренне предлагает забрать поднос с их столика. Она игнорирует его и, тряхнув чёлкой, уходит, чтобы перенести поднос.

Если персонажи не вмешиваются и не мешают Маркусу от преследования девушки, происходят следующие события.

Маркус следует за буфетчицей, танцующей вокруг столика, говоря непрерывно, и, наконец, стоя у неё пути. Он крутится напротив подноса, заставляя его упасть на пол и разбиться.

"О боги!" - объявляет Маркус. "Пожалуйста, примите мои извинения, красotka! Имеется ли что-нибудь, что я могу..."

В этот момент буфетчица пинает Маркуса в живот, отчего он растягивается на полу.

"Ты можешь умереть, я думаю", - отвечает она. "Отец! Избавьтесь от этого вредителя!"

К вашему ужасу, вы видите мрачный взгляд приближающегося Дауравина Рыжебородого. Он стоит над Маркусом, который стонет на полу.

"Я вижу, что вы встретили мою дочь" - мягко говорит он. "Теперь, возможно, вам лучше было бы поикать жилье в другом месте". Он смотрит на вашу группу. "Вы - товарищи этого негодяя? Возможно, я неправильно понял вас; возможно, вы должны уйти".

Требуется некоторые хлопоты, чтобы успокоить гнев Дауравина, но если партия сможет убедить его, что они будут держать Маркуса под надзором, его прежнее дружелюбие может быть восстановлено. Соответственно, отчитанный и с некоторой болью, Маркус спокойно сидит за столом по всю остальную часть вечера.

С. Клыки в ночи

Как только РС удалились на ночь, их мучает один из слуг Саббара из другого измерения. Он был послан сюда, чтобы шпионить за персонажами, и, возможно, разделаться с одним или двумя.

Rat-Fiend: CR 7; Medium-Size Outsider ; HD 6d8+6; hp 35; Init +5; Spd 30 ft.; AC 19 (+1 Dex, +8 natural); Atk 2 когти +6 melee (1d4+1, коготь) или укусы +4 melee (2d4+1, укус); SQ Особенности танарри, иммунитет ко сну и изумлению, защита от магии 10, уменьшение урона 5/+1; SA парализация, командование крысами; SV Fort +6, Ref +6, Will +8; Str 13, Dex 13, Con 13, Int 14, Wis 16, Cha 10; Hide +9, Move Silently +9, Spot +12, Listen +12, Escape Artist +9, Лазание +10, Прыжки +11; Run, Improved Initiative.

Существо входит в гостиницу через окно неиспользованной комнаты, и ползает по прихожей к одной из комнат РС. Выберите комнату для этого, чтобы вступить.

Спящий РС должен сделать проверку Слуха (с DC 20 из-за хитрости адовой крысы), чтобы обнаружить существо и пробудиться. Персонажи, которые не спят, могут сделать этот бросок с DC 10 соответственно.

Если Маркус не в комнате, и если никакие персонажи не обнаруживают вход злодея, он начинает обыскивать члена партии, крадя трубку со свитком, если он находит предметы самостоятельно.

Если она не сумеет отыскать изделия в первой комнате без обнаружения, адова крыса идёт к следующей комнате, в поисках Маркуса.

Как только адова крыса достигает комнаты, где находится Маркус, дела становятся очень интересными. Существо, если это получает шанс, нападает сначала на Маркуса. Она будет пробовать парализовать или убить его, и спастись из окна с его телом. DM, конечно, не должен позволить этому случаться, так как потеря Маркуса была бы бедственной для авантюристов, не говоря уже о разрушении остатка приключения. Парализованный Маркус мог бы быть более подходящим для негативного результата драки.

Если Маркус - не логическая первая цель, существо нападает на РС неожиданно, делая попытку использовать свои способность парализации тихо и быстро. DM должен определить, имеют ли атакованные персонажи шанс позвать на помощь и слышат ли их другие члены партии.

К огорчению Дауравина, жители Гостиницы Пути включают несколько крыс, достаточных для злодея, чтобы вызвать 2d6 нормальных крыс, чтобы бороться с партией.

Крысы: CR 1/8; Tiny Animal ; HD 1/2d8; Init +2; Spd 15 ft., climb 15 ft.; AC 14 (+2 Dex, +2 size); Atk Bite+2 melee (1d2, bite); SQ Scent; SA Disease (DC 10 или -1d2 Con); SV Fort +2, Ref +4, Will +1; Str 2, Dex 15, Con 10, Int 2, Wis 12, Cha 2; Balance +10, Climb +12, Hide +18, Move Silently +10; Weapon Finesse (bite).

Если существо убито, его тело немедленно начинает распадаться, так как оно не может существовать на этом плане без жизненной силы. В пределах нескольких минут РС не имеют никакого свидетельства о схватке с монстром, если бы не их собственные раны.

Хороший ночной отдых

Может быть и больше столкновений, чтобы нарушить сон авантюристов, если ДМ видит в этом необходимость. В частности, следующая попытка грабежа Дилморра и Вайнстаба, если они не смогли удовлетворить свои желания, когда они путешествовали с персонажами на дороге. Как только с неудачами партии покончено, они могут отдыхать без дальнейшего прерывания. Следующим утром они рано пробуждаются владельцем гостиницы, который сообщает им следующее.

Дауравин выглядит обеспокоенным. "Мне жаль, что я разбудил вас так рано", - говорит он - "особенно после того, что вы имели и так немного времени. Но я сделал некоторую проверку у моих друзей в Товариществе Владельцев Гостиниц в Уотердипе, и кто-то предложил много денег за вас и за захват вашего компаньона. Мне сказали, что ваши смерти будут подделаны точно также. Я думаю, что для вас было бы лучше всего быстро уходить отсюда".

РС имеют время только на поспешный завтрак, хотя Рыжебородый разделяет с ними довольно вкусную трапезу. Затем партия должна стремительно остановиться на ее следующем курсе действия. Дауравин сообщает персонажам, что фургон уезжает на Скорнубель в пределах часа. Альтернативно, они могут решить выехать из Гостиницы Пути верхом, или они могут путешествовать в экипаже Сэра Ривалдо, если они забрали его после встречи с ним.

Здесь заканчивается *Марко Воло: Отъезд*. История продолжится в *Марко Воло: Поездка*, в которой персонажи встретятся со смертоносными преследователями, узнают большее количество тайн Марко Воло, и столкнутся с плутоватой группой путешествующих игроков.

Танарри, Адова Крыса

Medium-Size Outsider (Chaotic, Evil)

HD: 6d8+6 (30 hp)

Initiative: +5 (+1 Dex, +4 Improved Initiative)

Speed: 30 ft.

AC: 19 (+1 Dex, +8 natural)

Attacks: 2 claws +6 melee, bite +4 melee

Damage: Claw 1d4+1; Bite 2d4+1

Face/Reach: 5 ft. by 5 ft./5 ft.

Special Attacks: парализация, командование крысами

Special Qualities: Особенности танарри, иммунитет ко сну и изумлению, защита от магии 10, уменьшение урона 5/+1

Saves: Fort +6, Ref +6, Will +8

Abilities: Str 13, Dex 13, Con 13, Int 14, Wis 16, Cha 10

Skills: Hide +9, Move Silently +9, Spot +12, Listen +12, Escape Artist +9, Лазание +10, Прыжки +11

Feats: Run, Improved Initiative

Climate/Terrain: Абисс и Материальные Планы

Organization: Одиночки

Challenge Rating: 7

Treasure: См. ниже

Alignment: Chaotic evil



Особенности танарри:

Иммунитеты (Ex): Танарри иммунны к яду и электричеству.

Сопротивления (Ex): Танарри имеют сопротивления к холоду, огню и кислоте, равные 20.

Телепатия (Su): Танарри могут общаться телепатическим образом с любым существом в радиусе 100 футов, если они знают его язык.

Парализация(Ex): Когда адова крыса проводит успешный укус, жертва должна сделать проверку Стойкости (DC 15) или стать парализована на 2d4 часа. Парализованный персонаж становится неподвижным и беспомощным, неспособным перемещаться или действовать физически. Его эффективная Сила и Ловкость снижается до 0, но может совершать умственные действия.

Командование крысами (Su): Адова крыса может телепатическим образом в любой момент призвать и командовать 2d6 крысами, если она находится в области, где они живут.

Адовы крысы - неповоротливые, человеческого размера, существа, походящие на прокаженных, мускулистых горбатых грызунов, ходящих на двух коротких ногах. Они населяют Абисс, где они обслуживают различных танарри. Высоко стойкие к эффектам других планов, адовы крысы часто посылаются на поручения более сильными танарри. Их услуги также могут быть предоставлены одобренным союзникам с других планов, или они могут быть вынуждены прислуживать мощным волшебникам. В случае, если они не могут выбраться с Главного Материального Плана, они могут терроризировать целые общины.

Когда сталкиваешься с ними в Абиссе, они не имеют никакого сокровища. Те адовы крысы, что основывают логовища на Главном Материальном Пlane, накапливают сокровища их жертв, а также награбленное, принесенное их крысами-прихвостнями. Логовища адовых крыс на Главном Материальном содержат сокровища типа В.

Незначительно интеллектуальные, адовы крысы способны к выполнению простых команд, и достаточно умны, чтобы изменить тактику или бежать, если их жизнь находится под угрозой. Тело адовой крысы поддерживается на планах, отличных от Абисса, с помощью её жизненной энергии. Если она убита на другом плане, тело адовой крысы полностью распадется в пределах пяти минут после смерти.

Бой: Адовы крысы кромсают своими когтями и кусаются острыми резцами. Жертвы укуса крысы должны спастись против парализации или быть парализованы на 2d4 часа. Парализованные жертвы могут быть унесены адовой крысой, которая заберёт их назад на свой план.

Хотя они уязвимы к другим нападениям, адовы крысы, как танарри, полностью иммунны к яду и электричеству, а также ко сну. Кроме того, адовы крысы не подвержены удивлению.

Очевидно, созданные от магически видоизмененных или особенно свирепых грызуноподобных существ Абисса, адовы крысы сохраняют связь к крысам Главного Материального Плана. Адовы крысы может командовать

2d6 нормальными или 1d6 гигантскими крысами, но только в областях, где крысы обычно живут; в других областях адовым крысам приходится надеяться на себя.

Адовы крысы высоко уязвимы при возвращении в их план, поскольку они должны оставаться неподвижными на 3d4 раундов и не могут быть потревожены. По этой причине они обычно прибывают или оставляют Главный Материальный План в изолированной области, где они не будут потревожены.

Среда обитания / Общество: Адовы крысы обслуживают танар'ри более высокого уровня, типа балоров, суккубов и глабрезу в качестве рабов, слуг, посыльных и убийц. Они очень низки на социальной лестнице Абисса, забитые и замученные другими танар'ри. Особенно исполнительными адовыми крысами пользуются сильные танар'ри лорды, пока они продолжают быть полезными. Старые или неудачливые адовы крысы часто оказываются среди обеденных блюд их владельцев.

Поскольку с ними так плохо обращаются на их домашнем плане, адовы крысы предпочитают путешествовать в другие места, типа Главного Материального Плана, где они иногда находятся как фамилиары или слуги мощных волшебников. Танар'ри иногда дают взаймы адовых крыс смертным слугам или союзникам, но такие индивидуумы часто некомпетентны или склочны.

Экология: Адовы крысы - неестественные существа, и действуют как хищники или мусорщики на Главном Материальном Пlane, иногда основывая логовища в городских областях и охотящийся на местных животных и неудачливых жителей. В таких случаях они обычно живут в руинах, подвалах, трущобах, или других областях с большим числом крыс, используя их способности контроля над грызунами, чтобы местные существа слушались их. Такие крысы действуют как разведчики и телохранители для их владельцев, убирающие мусор для их собственного питания.

В Абиссе адовы крысы, которые не служат другим танар'ри - мусорщики по природе, заполняя нишу, подобную таковой у обычных крыс на Главном Материальном Пlane. Они - постоянная неприятность, скрывающаяся в тенях, захватывая отходы пищи и нападая на раттеркинов, дретчей и других танар'ри более низкого уровня.