



Марко Волог ШЕЗДКА

Приключение для 4-8 персонажей 6-8 уровней для 3-ей редакций D&D
Перевод: Алькерк Мартин

Содержание:

Наша история так длина.....	3
Основные персонажи.....	5
Глава 1.....	11
Глава 2.....	21
Глава 3.....	27
Глава 4.....	33

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: Rob Lazzaretti
Typesetting: Nancy J. Kerkstra
Production: Dawn Murin

9450

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, 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 herein is prohibited without the express written permission of TSR, Inc.

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

ISBN 1-56076-869-X

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

В своём слове к первой части переводчик забыл кое-что упомянуть, что и делает сейчас.

Во-первых, перевод модуля из 2-ой редакции AD&D в третью основывался на правиле – ‘по возможности ничего не менять’. То есть, все характеристики NPC переносились с минимальными изменениями. То, что 3-я редакция взяла из 2-ой, не менялось; всё, что было изменено или добавлено - кое-где было внесено в приключение. Поэтому в приключении нету полуорков, колдунов и монахов (которые врукопашную дерутся). Правда, есть пару исключений, но на всё воля Мистры!

Во-вторых, приключение переводилось в самые базовые правила 3-ей редакции D&D. Так что, если кто из DM'ов имеет доступ к расширениям правил, новым монстрам и так далее – милости просим улучшить этот перевод под свою игру. Особое внимание мастеру при подготовке к игре советую уделить магическим предметам у NPC – уж больно мало у них чего-то интересного...

Ну и, в-третьих, все географические названия Забытых Королевств и другие имена собственные переведены на русский так, как их прочитал или привык произносить переводчик, так что без обид...

Алькерк Мартин



Наша история так длинна

В которой автор пытается своими скромными возможностями освежить память читателей относительно предыдущих событий. Читателя предупреждают от использования этого простого резюме как замены для чтения первого издания нашей трилогии, и настоятельно советуют купить вышеозначенную книгу, если ни по какой-либо другой причине, то хотя бы для благосостояния скромного автора и его щедрого издателя.

Марко Воло: Поездка - второе издание трилогии о приключениях Марко Воло для 2-ой редакции AD&D. В первом издании, *Отъезде*, партия авантюристов встретила молодого и несколько раздражающего жулика, назвавшего себя Марко Воло. После нападения на партию в таверне матери Татлорн Марко спасается, а персонажи арестовываются как его сообщники.

PC заключаются в тюрьму Уотердипа городскими стражниками и проводят в камере несколько дней, прежде чем их приводят к Маскару Вандсу, патриарху почтенного семейства Вандсов. Они узнают, что Марко Воло является племянником Маскара Маркусом, вором-неудачником, бардом и головной болью семейства.

Маскар предлагает снять обвинения с PC, если они возьмут Маркуса как проводника в поездке к Долине Теней, в надежде, что опыт преподаст его племяннику урок в ответственности. К тому же, поездка будет держать его вдалеке от Уотердипа, в то время как семейство использует своё потрясающее влияние, чтобы закрыть преступления Маркуса. Кроме того, Маскар просит, чтобы партия отвезла сообщение Лорду Долины Теней Моурнгриму, и предлагает им щедрую плату за работу. Если они отказываются, Маскар мрачно говорит, что PC могли бы выбрать что-либо из удовольствий темниц Уотердипа в течение того времени, которое они затратят на поездку.

Партия принимает условия Маскара, и узнаёт, что Маркус в каком-то грязном притоне. После всех беспокойных переговоров и небольшой комедии ошибок и недоразумений Марко в конечном счете убежден, чтобы вести их к Долине Теней.

Не удивительно, что вообще вопрос гораздо более сложен, чем это кажется на самом деле. Воровская карьера Маркуса сделала ему множество мощных врагов, среди них сумасшедший волшебник Саббас. С необычно серьезным недостатком здравого смысла даже для него, Маркус украл у Саббаса артефакт с иного плана, называемый Глазом Короля Драконов. Воришка привязал к делу свидетельство, доказывающее, что преступление совершил Волозэмп Геддарм, автор *Путеводителей Воло* и неудачной работы *Руководство Воло ко Всем Волшебным Вещам*. Уловка Маркуса преуспела, но только частично - Саббас считает, что Волозэмп - виновный преступник, но он неправильно решил, что Марко Воло фактически и есть псевдоним Волозэмпа.

Саббас предложил богатую награду за Маркуса. Чтобы гарантировать захват Маркуса, Саббас взял услуги убийцы-волшебника Фелибарра Блэкланса, злого человека позорной репутации.

Когда партия пытается уехать из Уотердипа, авантюристы сталкиваются с Блэклансом и его наемниками, но избегает захвата. Персонажи отъезжают из города более-менее мирно. В течение поездки их мучают агенты Фелибарра, также как другие охотники за богатством, тоже ищущие награду Саббаса. В конечном счете, они достигают Гостиницы Пути, разбитые и подозревающие, что 'простая' миссия Маскара Вандса превратилась в нечто гораздо более сложное, запутанное и потенциально смертельное.

Курс Приключения

Марко Воло: Поездка следует за Маркусом и РС от Гостиницы Пути к Каменным Землям к северу от Кормира. В начале приключения РС приближаются к Монастырю Чаунти около Бердуска, где Маскар Вандс предложил им поискать защиты. Когда они достигают монастыря, где всё пасторально и приятно, монахи приглашают их на непревзойденный банкет по случаю празднования исключительного урожая. Тем не менее, вскоре авантюристы обнаруживают ещё раз, что вещи - не такие, как они кажутся. Миротлюбивые Братья Чаунти были заменены злыми Черными Монахами, служащими Мертвых Богов, которые пробуют убить авантюристов и захватить в плен Маркуса в надежде получить награду Саббаса.

После победы над Черными Монахами РС движутся к кормирской границе. Здесь появляются Фиолетовые Драконы Короля Азоуна в поисках позорного вора, Марко Воло, и его 'сообщников' - история, тщательно спланированная и распространенная Саббасом и его агентами, чтобы далее препятствовать походу партии.

Доброе дело (спасение беспокоящегося гнома) приносит собственную награду, хотя и запоздало. Когда Фиолетовые Драконы встречают несчастных авантюристов, последние оказываются спасенными своевременным вмешательством Хейно и его Труппы Лесной Земли. Эта группа блуждающих менестрелей, актеров, балерин, акробатов и подобных артистов продвигается в Долину Теней по делам их выступлений. Как только они присоединяются к труппе Хейно, РС должны будут работать, чтобы их держали среди артистов, помогая им и даже выступая. Персонажи узнают радости путешествующей труппы, выступающей перед различной публикой каждую ночь. В ходе приключения РС также узнают побольше о Маркусе и его тайнах. Приключение заканчивается в Долине Теней, в заключительной схватке со злым убийцей-волшебником Фелибарром Блэклансом, который был противником РС ещё в первой части.

Подобно предыдущему изданию, *Марко Воло: Поездка* - плутовское приключение с большим количеством действий и интриг. Однако, в отличие от *Отъезда*, тут имеются обширные возможности для отыгрыша роли, особенно (но не только!) когда авантюристы путешествуют и выступают с труппой Хейно.

Чтобы подготовиться к приключению, DM мог бы прочесть или посмотреть экранизацию *Гамлета* Шекспира, также как и *Rosencrantz and Guildenstern are Dead*, сюрреалистическое и комедийное 'продолжение' Гамлета, написанное современным автором Томом Стоппардом (Tom Stoppard). Оба этих произведения соприкасаются, по крайней мере, частично, с путешествующими игроками и их методами. *Dark Crusade* Карла Эдварда Вагнера (Karl Edward Wagner), будоражащая эпопея в жанре фэнтэзи, в которой герой находит убежище в группе артистов, также является хорошим выбором материала для чтения.

Ранее изданные книги AD&D также могут использоваться мастером. Эти издания включают *FORGOTTEN REALMS Campaign Setting*, *The Complete Bard's Book* и различные *Volo's Guides*. Добавочное издание по Кормиру описывает многое из маршрута партии в большей детализации и будет особенно полезным.

Последнее Слово

Автор желает выразить свою благодарность своему другу, Dale Ivan Smith, за помощь и вдохновение, и за создание Хейно и его Труппы Лесной Земли.



Основные персонажи

Будучи списком персонажей, появляющихся в данном издании нашей саги, представленный в сделанном со вкусом и хорошо организованном формате, который должен быть относительно простым для чтения и использования.

Эти персонажи могут появиться в Марко Воло: Поездка. Для удобного доступа, сам Марко повторен, как и убийца Фелибарр Блэкланс. Другие персонажи, описанные с большими или меньшими деталями, являются представителями нескольких организаций - Черные Монахи, Фиолетовые Драконы Кормира и Труппа Лесной Земли Хейно.

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 (DC=13+spell level); 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 был полностью описан в Отъезде, и читателю советуется исследовать это издание, если требуется больше деталей. Здесь же достаточным будет напомнить, что Маркус считает себя разбитным и красивым изгоем вне закона, любимцем всех леди. Как член семейства Вандсов, он - непослушное затруднение, старающееся сделать себе имя независимого от своего реального статуса.

Жизнь Маркуса стала намного больше сложной, когда авантюры привели его к скрытому месту жительства безумного волшебника Саббара. Там Маркус украл привлекательно выглядящий артефакт, изучаемый Саббаром, и убежал. К сожалению, Саббар - мстительный волшебник.

Книга заклинаний Маркуса содержат несколько различных заклинаний, включая sleep, которое Маркус будет использовать с хорошей эффективностью в данном приключении.

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 (DC=13+spell level); 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.

Это злой наемный маг - печально известный охотник за головами и наёмный убийца. Тощий, как скелет, с маленькой черной бородой и глубоко посаженными глазами, он, как известно, связывается со многими злыми силами, включая танарри и других демонов. Полностью описанный в *Отъезде*, Фелибарр остается занозой для авантюристов в этом издании.

Кроме своих действий наёмного убийцы, Фелибарр создал заклинание *Чёрное Копьё*.

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 цели. 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.

Чёрные Монахи

Это секретное злое общество составлено из поклонников трех мертвых злых богов - Бэйна, Баала и Миркула - все из них были убиты за прошлые несколько десятилетий. Секта Черных Монахов была создана из выживших жрецов этих богов, многие из которых передали свою преданность другим злым божествам, таким как Цирик, Ловиатар и Малар. Члены новой секты поклоняются 'новым' богам, но также ждут возвращения Мертвой Тройки. Хотя это могло бы показаться вымыслом, возвращение 'убитого' бога не беспрецедентно - восстановление Матери Земли Муншаеза - всего лишь один из недавних примеров.

Черные Монахи имеют доступ к *амулетам противобнаружения*, зачарованным изделиям, которые заставляют одевшего казаться изменившим своё мировоззрение на противоположное. Хаотический злой человек

кажется добрым законником, когда подвергнут воздействию, где нужно знать его мировоззрению. Хаотический нейтральный становится нейтральным законником и так далее. Нейтральное мировоззрение не имеет никакой противоположности, они остаётся нейтральным. *Амулет противообнаружения* полезен для злых персонажей и доставляет много неприятности добрым.

Найял (Nayal)

CE hm P7

Str 13; Dex 14; Con 13; Int 15; Wis 16; Cha 11

HD: 7d8+7

Init: +2

Скорость: 30 ft.

АС: 18 (+2 Dex, +2 Наручи защиты, +4 кольчужная рубаха)

НР: 45

Атаки: +6 melee (тяжёлая булава)

Урон: 1d8+1/x2 (тяжёлая булава)

Умения и Навыки: Ремесло (оружейник) +5, Основы Магии +8, Лечение +7, Знание (религия) +12, Знание (древняя история) +8, Использование Верёвки +4, Концентрация +10; Уклонение, Железная Воля*, Боевой опыт, Улучшенное Обезоруживание.

SV: Fort +6, Ref+4, Will +10*.

Языки: Всеобщий, орочий, огрский

Магические предметы: Амулет противообнаружения, наручи защиты +2

Домены: Смерть, Разрушение; Изгнание Нежити.

Заклинания: 6/5+1/4+1/3+1/1+1(DC=13+spell level); 0: detect magic(x2), detect poison, light, cure minor wounds (x2); 1st: comprehend languages, obscuring mist, doom, cause fear, summon monster I, deathwatch; 2nd: aid, darkness, hold person (x2), endurance, death knell; 3rd (3): contagion, magic vestment, speak with dead, bestow course; 4th (2): poison, cause critical wounds

Найял - один из наиболее оцененных членов секты. Квалифицированный актер, он особенно талантлив при игре дружественного, неуклюжего и полностью безопасного монаха. Он не столь сильно склонен к насилию, как его помощник, Сепар, но всё же наслаждается разрушениями, которые он создает на службе мертвым богам.

Когда стоящие над ним узнали о награде Саббара за захват Марко Воло, они скоро обнаружили истинную личность Марко и получили сведения об его маршруте. Найял был послан, чтобы занять Дом Большой Матери в Бердуске, исполнить роль аббата и захватить Маркуса. Если РС и монахи полностью будут убиты в процессе, тем лучше - большее количество жертв напомнит об убитых богам и будет жертвами для их возможного возвращения.

Сепар (Separ)

CE hm P5

Str 16; Dex 11; Con 15; Int 10; Wis 15; Cha 8

HD: 5d8+10

Init: +0

Скорость: 30 ft.

АС: 13 (+3 клéпаная кожа)

НР: 45

Атаки: +7 melee (тяжёлая булава)

Урон: 1d8+3/x2 (тяжёлая булава)

Умения и Навыки: Основы Магии +7, Знание (религия) +4, Знание (древняя история) +3, Концентрация +4; Боевой опыт, Концентрация на оружии (тяжёлая булава),

SV: Fort +6, Ref+1, Will +6.

Языки: Всеобщий, орочий, огрский

Магические предметы: Амулет противообнаружения

Домены: Смерть, Разрушение; Изгнание Нежити.

Заклинания: 5/4+1/3+1/1+1(DC=12+spell level); 0: detect magic, detect poison, cause minor wounds (x3); 1st: command, shield of faith, doom, invisibility to undead, cause light wounds; 2nd: speak with animals, spiritual weapon (x2), shatter; 3rd: prayer, cause serious wounds.

Скудная, хилая внешность Сепара обманывает - он весьма силен. Тихий, нервный человек, он имеет глубокую ненависть ко всем, кто не разделяют его веру в мертвых богов. Эта ненависть проявляется в его садистском характере, который заставляет его причинять боль и страдание всякий раз, когда это возможно. Он - умелый и опытный помощник к Найала, который держит сильный характер Сепара под контролем, пока это необходимо.

Труппа Лесных Земель Хейно

Первоначально маленькая группа гномов, живущих как путешествующие артисты, эта труппа получила признание повсюду в Фаэруне под опекой мастера Хейно, талантливого иллюзиониста. Начиная с её формирования, труппа приобрела исполнителей многих различных рас. Артисты Хейно - индивидуалисты, кто не предан ни кому и ничему вне труппы. Они - победители среди проигравших, и рассматривают себя как по-настоящему свободный народ, не связанный заботами 'обычных' людей. Главные участники труппы обсуждены ниже, с лидером группы Хейно, где даны полные статистики.

Хейно (Heino)

CG gm 18

Str 10; Dex 17; Con 12; Int 18; Wis 10; Cha 17

HD: 8d4+8

Init: +3

Скорость: 20 ft.

АС: 16 (+1 размер, +3 Dex, +2 плащ защиты)

НР: 20

Атаки: +8 melee (короткий меч)

Урон: 1d6/19x2 (короткий меч)

Умения и Навыки: Профессия (фокусник) +14; Основы Магии +14; Концентрация +10; Верховая Езда +6; Знание (религия) +10; Знание (история) +10; Алхимия +16; Дипломатия +7; Dodge, Scribe Scroll, Martial Weapon Proficiency (короткий меч); Weapon Finesse (Короткий меч), Spell Focus (иллюзии).

SV: Fort +3, Ref +5, Will +12

Языки: Всеобщий, гномский, эльфийских, дварфийский, орочий.

Магические предметы: Палочка иллюзий, плащ защиты +2

Заклинания: (Запрещённые школы: Прорицание и Некромантия) 4/5/4/4/3 +8 (из школы иллюзий) (DC=14+spell level(+2 к иллюзиям)); 0 (4): dancing lights, prestidigitation, detect magic, light(x2), ghost sound(x3); 1st (5): change self, color spray, Nystul's magic aura, silent image, obscuring mist, animate rope(x2); 2nd (4): blur (x2), invisibility, mirror image(x2), Tasha's hideous laughter; 3rd (4): invisibility sphere, illusory script(x2), dispel magic, displacement, gaseous form; 4th (3): illusory wall, rainbow pattern (x2), hallucinatory terrain, shadow conjuration.

Хейно - дружелюбный и, время от времени, слишком весёлый гном. Он рассматривает себя как самаритянина, помогая в нуждах и заботясь о благосостоянии своих актеров, подобно любящему до безумия отцу. Однако он может быть очень серьезным, и не будет смущаться использовать любые средства, которые могут помочь его исполнителям и компаньонам, если они находятся в неприятностях.

Хейно провёл жизнь в изучении своего ремесла, путешествуя, как исполнитель, со своими двумя братьями. Приблизительно пять лет назад Хейно остался один и водил небольшую группу гномов акробатов и жонглёров. С тех пор группа выросла в размере и влиянии, как и его репутация умелого балаганщика. Два года назад с ним связались Арфисты, и он сделал кое-какое их поручение. Однако он чувствует, что связь с силами порядка ограничило его свободу, которую он оценивает высоко.

DM должен отыгрывать Хейно как кого-то с виду простого, чья внешность балаганщика скрывает личность небольшой глубины. По продвижении событий его истинный характер и значительный ум станут очевидны, поскольку он станет более беспокоиться и интересоваться тяжелым положением РС. Если авантюристы будут не в состоянии вытянуть правду из Маркуса, DM может положить, что между Хейно и Маркусом завязалась дружба, и что гном убедил Маркуса выложить всё начистоту.

Филипп (Philip)

CG hm B4

Самый новый член труппы - человек-бард ограниченного опыта, но значительного потенциала. Одна из его важнейших ролей - просто держать глаза и уши открытыми в тавернах, гостиницах и других общественных местах,

собирая информацию, которая могла бы быть полезна для Хейно и актёров. В другое время он общителен и внешне наивен. Филипп проводит большинство своего времени, практикуясь в игре на лютне и лире, записывая и составляя песни - большинство из которых лучше, чем у Маркуса.

Ина (Ina)

N gf T6

Ина - квалифицированный жонглер, хотя её навыки шпиона и вора спасали труппу в нескольких случаях. Она - сильный и независимый гном, высоко защищённый от Хейно, в которого она была однажды влюблена. Сегодня, хотя их роман закончился, Ина всё ещё любит Хейно как брата. К слову, Хейно всё ещё весьма любит Ину, и оба сохраняют теплые воспоминания об их прежних отношениях.

Шериэл (Shareal)

NG hf P5

Шериэл - клирик на службе Селун, которая видит путешествующую театральную труппу как идеальную возможность обслужить свою богиню. Она помогает Хейно и исполнителям во всех аспектах жизни труппы, излучивая и используя другие заклинания, если это необходимо. Также она - духовный советник для членов труппы. Она - типичный служащий Селун в своих изменчивых и несколько хаотичных мнениях, одеждах и перспективах, но она - истинный и лояльный друг труппы. Если РС покажут себя добрыми и преданными людьми, они найдут её таким же другом и к ним.

Далиор (Dalyor)

CG em F6

Когда их родители отбыли в Эвермит три года назад, Далиор и его брат близнец Ралнор решили остаться, более заинтересованные во множестве приключений, которые можно найти в материке Фаэрун. Далиор и Ралнор - умелые стрелки, исполняя трюки со стрельбой на представлениях и действующие как разведчики труппы, когда компания путешествует на дороге. Они, кажется, имеют волшебную связь, каждый из них знает чувства и эмоции другого.

Далиор внешне беспечен и беззаботен, что люди и ожидают от эльфов, но он тайно лелеет планы присоединиться к своим родителям в отъезде и путешествии к Эвермиту. Секретное побуждение этого желания - его любовь к дикой эльфийской друидессе Аэрилей, которая тоже возвратилась в Эвермит. Любовные эмоции Далиора известны его брату, но Далиор верит тому, что он чувствует от Ралнора - радость брата за него.

Ралнор (Ralnor)

CG em F6

В отличие от своего брата, Ралнор желает остаться в Королевствах, но их волшебное обязательство держит их вместе. Поскольку братья разделяют множество эмоций, Ралнор был должен упорно трудиться, чтобы скрыть от брата тайну, что он тоже любит Аэрилею. К настоящему времени Далиор полагает, что эмоции, которые он чувствует от Ралнора относительно Аэрилеи является результатом счастья Ралнора за радость его брата. Частично скрывающий преуспел, потому что Ралнор счастлив за брата и не желает ему ничего плохого.

Зан (Zan)

CN (G) gm I3

Дублер Хейно - многообещающий молодой иллюзионист. Он имеет сильную независимую черту, однако, и как известно, действовал против пожеланий Хейно просто ради выполнения их. Он чувствует подлинную привязанность к своему наставнику, но имеет несколько раздутое мнение о себе и своих способностях, и чувствует, что обучение у Хейно медленно и заумно. Зан желает стать знаменитым иллюзионистом, и одобряет роскошные и захватывающие эффекты.

Звездный Свет (Starlight)

NG Sprite

Звездный Свет - спрайт-аэробат, чьи воздушные представления очаровали зрителей от Сембии до Западных Глубинных районов. Она - необычный спрайт, наслаждающийся компанией других рас, хотя она ушла из своего племени несколько лет назад и начала тосковать по дому. Она кокетлива и внешне наивна, но интеллектуальна; она может быть весьма серьезна.

Ульв (Ulwe)

CN gm T8

Ульв тратил время в темницах Сембии за воровство перед встречей с Хейно. Теперь, изменившийся, Ульв исполняет трюки на свою гибкость, выбираясь на свободу из цепей, мешков, запертых сундуков и других мучительных устройств. В таланты Ульва также входят вызволение друзей из тюрьмы и уход от нежелательного контакта с законом, хотя его воровские дни теперь уже позади.

Дарна (Darna)

CN hf T4

Эта человеческая женщина - экзотическая 'культурная балерина', выступает на различных представлениях 'только для взрослых' наряду с её чалганским питоном, Трэвором. Она также помогает другим исполнителям - в частности, Дарна служит 'мишенью' для номера Гракса по метанию ножей. Её гибкость, как и танец, легендарны, как и её нежность к мужским товарищеским отношениям. Однако, она редко формирует длительные отношения.

Гракс (Grah)

CN (G) half-orc male F5

Гракс - один из наиболее необычных членов группы. Его действия показывают его как отличного метателя ножей, швыряющего сбалансированные оружие при любой возможности во всё живое и неживое. Дарна - экзотическая танцовщица, обычно служит ему помощницей.

Хотя он - полуорк и внешне довольно некрасив, Гракс имеет душу поэта. Отдыхая среди тех, кому он доверяет, он долго и красноречиво рассуждает о состоянии вселенной, природе богов и муках смертного существования. Его песни и поэмы иногда исполняются труппой, хотя Гракс никогда не читает свои творения непосредственно, чувствуя, что его внешность не слишком приятна для обычной аудитории. Знакомые с ним знают Гракса, как яркого и заботливого индивидуума, который не будет колебаться, если нужно пожертвовать собой ради друзей.

Другие члены труппы

Другие члены труппы включают 'Удивительных Пирамидистов', шесть гномским акробатов, которые работают как борцы, участвующие в различных сделках для патронов, чтобы наблюдать и держать пари. Имеются также 15 человеческих наемных охранников и около 40 гномов, людей и эльфов - семьи и партнеры актёров Хейно.

Труппа путешествует разноцветной процессией идущих охранников, гномов на пони, людей и эльфов верхом на лошадях, с телегами и фургонами (цыганского стиля домики на колесах). Сам Хейно живет в просторном фургоне, наполненном костюмами, рукописями, опорами и другой ерундой.

Глава 1

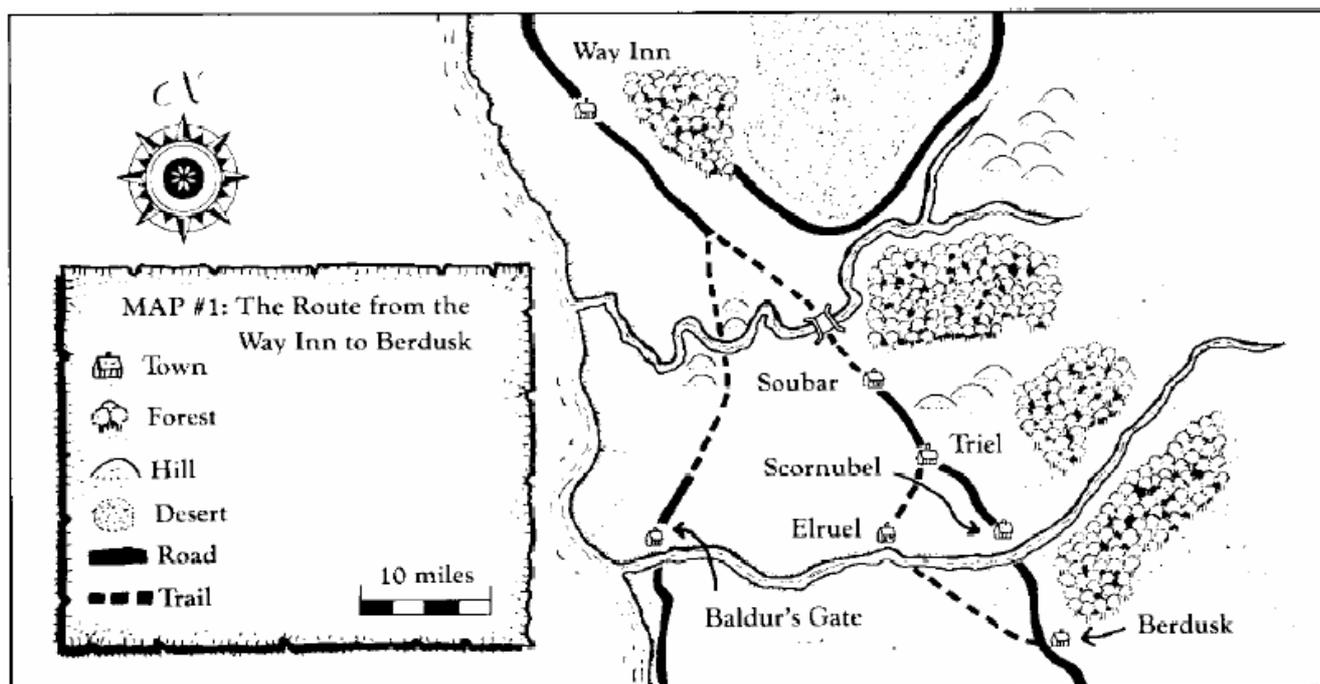
В которой наши герои, распаленные окружением различных врагов, путешествуют к Монастырю Чаунти в Бердуске в поисках защиты. К сожалению для наших авантюристов - и к абсолютно никакой неожиданности для читателя - силы зла направили своё пагубное влияние на монастырь, и, как обычно, вредят путешественникам. Прекрасные напитки, притягательные яства и чудесные сладости использованы здесь, хотя последствия от их употребления будут прямо противоположны.

Марко Воло: Поездка начинается, когда РС, руководствуемые неугомонным Марко Воло (Маркус Вандс), начинают путешествие из Гостиницы Пути. Они отправляются на юг к монастырю Чаунти около Бердуска, где Маскар Вандс посоветовал им поискать помощи. Карта на странице 11 показывает маршрут партии. Никаких значительных столкновений, прерывающих поездку, не происходит, но DM может добавить столкновения по желанию. Подходящие инциденты в пути включают:

- Бандиты-мародеры поджидают партию на дороге от Гостиницы Пути к руинам Драконьего Пика.
- Маленькая группа гуманоидов или демонов всё ещё скрывается около уже разрушенного Замка Драконьего Пика, и партии необходимо охотиться на них для спасения каких-либо невинных жертв.
- Болтливые, упрямые и особо жадные перевозчики требуют огромных сумм за переправу РС через Блуждающие Воды. Необходимо умное ведение переговоров, чтобы перебраться на той стороне.
- Торговые караваны находятся на Торговом Пути между Соубаром и Скорнубелом. Один владелец каравана имеет загадку для решения партии.
- До различных групп дошли слухи о награде Саббара за Марко, и они берут это дело на себя, атакуя или потаясь обмануть партию.

Сам Маркус удивительно спокоен после приключений предыдущего издания. Он наконец-то начинает отвечать на доброе отношение РС к нему и его унижению в Гостинице Пути. Иногда он общается с персонажами в тихой, почти почтительной манере, хотя он всё ещё может причинять неприятности: громко петь, предложить поиграть на деньги с прохожими, или преследовать симпатичных женщин. Однако, один умеренный упрек или замечание от персонажей легко заставляют его прервать эти действия.

DM может предпочесть, чтобы РС проделали поездку к монастырю Чаунти беспрецедентно. Однако если игроки чувствуют, что персонажи находятся в особой опасности, они будут, скорее всего, искать защиты в монастыре, и поэтому скорее поверят монахам, помогая более глубокому развёртыванию сюжета.



Весёлые монахи

Когда партия приближается к Бердуску, напомните им о предложении Маскара остановиться в монастыре Чаунти. Если они решают не так, имейте наготове монаха на лошади, появляющегося и сообщающего РС, что их "ожидают" и сопровождающего их до монастыря. Это может насторожить игроков, но, по правде, это не должно иметь значение.

Монастырь хорошо известен в Бердуске, и РС могут легко получить указания по маршруту к нему. Он расположен приблизительно в пяти милях к северу от Бердуска, на краю Достигающих Лесов. Как только партия приближается к лесу, читайте следующее.

Дорога заканчивается небольшим склоном к Достигающим Лесам. На краю леса - чистая область приблизительно десять акров в размере. Кругом пышная зелень, птицы, мелькающие вокруг и домашние животные, блуждающие тут и там. Вы видите обширные виноградники, сад, полный плодовых деревьев, и несколько надворных построек и навесов. В центре вырисовывается высокое каменное строение - военное укрепление, которое кажется лишним в этом тихом месте.

Когда вы подъезжаете ближе, пара монахов приближается к вам, широко улыбаясь.

"Добро пожаловать, путешественники, в Дом Большой Матери в Бердуске!" - объявляет первый, пухлый человек с большой улыбкой. "Я - Аббат Найал, а это", - он продолжает, указывая своего компаньона, высокого и кислого на вид монаха - "мой главный помощник - Брат Сепар. Поздоровайся, Сепар".

"Привет", - говорит Сепар не заинтересованно.

"Простите грубость моего компаньона", - хихикает Найал. "Он принял клятву серьезности".

Сепар не выглядит удивленным.

"Ну", - говорит Найал. "Следуйте за нами к священному дому и образцу великодушия Большой Матери".

Эти два монаха ведут партию к монастырю. Там они ставят лошадей РС в стойла и принимают их плащи или пальто. Найал и Сепар сопровождают авантюристов в гостевое крыло (карта и ключ к ней на странице 13).

DM должен рекламировать среду вокруг РС: пасторальный и мирный характер монастыря и его земель, счастливые улыбки на лицах монахов, работающих в виноградниках и садах или ухаживающих за животными. Игроки не должны быть слишком подозрительны. Позвольте игрокам удивляться проделкам веселых монахов: это может заставить РС не выставлять охрану на ночь, когда жители монастыря станут злыми.

Что Происходит

РС могут получить информацию, спрашивая местных жителей, что Дом Большой Матери в Бердуске - известное место, стоящее здесь по крайней мере два столетия. Монахи известны своим вином, сушёными плодами и кондитерскими изделиями - особенным их благословением, которое известно в такой дали, как Калимшан и Тэй. Недавно монахи начали производить шоколадные помадки, сделанные из сахара и какао, привозимого из новых земель Мазтики. Помадки стали сенсацией в Уотердипе и Кормире, повышая репутацию монахов и наполняя казну церкви. Монахи также импортируют кофе из Дурпара, используя его для придания аромата своим кондитерским изделиям и употребляя его как стимулирующий напиток.

Однако, с началом истории о Марко Воло дела в монастыре изменились. Предлагаемая награда Саббара попала во внимание Черных Монахов, которые видят в ней возможность расширить власть их ордена и приобрести немного дополнительных денег. Вернувшись в Уотердип, монахи узнали, что за личностью 'Марко Воло' скрывается Маркус Вандс.

Через низкие средства - взяточничество и магический допрос некоторых членов штата домашнего хозяйства Вандсов - монахи узнали, что 'Марко Воло' и его путешествующие компаньоны, как и ожидалось, остановятся в Доме Большой Матери в Бердуске. Получив эту информацию, Черные Монахи приводят свой план в действие.

Замаскированная под путешественников, группа Черных Монахов посетила монастырь и легко победила мирных братьев Чаунти. Реальные монахи были заключены в тюрьму под монастырём и заменены членами злого ордена Черных Монахов, под лидерством с виду безобидного Найала и его помощника Сепара.

План Найала таков: усыпить бдительность авантюристов чувством ложной безопасности, подсыпать наркотик в их еду или вино и, когда они свалятся на ночь, распорядиться как угодно с 'бесполезным багажом' - то есть РС - и тайно похитить неудачника Марко Воло.

Найал и Сепар приняли серьезные предосторожности, чтобы избежать обнаружения. Монахи в темницах хорошо охраняются, и их замены все снабжены *амулетами противообнаружения*. Найал - опытный актер, и играет свою роль счастливого монаха идеально.

Дом Большой Матери в Бердуске

Основанный более чем два столетия назад как крепость для защиты окружающей сельской местности от мародерствующих групп гуманоидов, Дом Большой Матери стал мирным пристанищем для размышлений о природе и щедрости Чаунти. Монахи, бывшие первоначально военным порядком, посвященным вечной борьбе против зла и хаоса, изменили свою миссию, становясь мирными учеными, писцами, виноторговцами и поварами. Недавно использование какао, импортированного из стран Мазтики, и кофе, отправленного к западному Фаэруну из Дурпара, добавило монахам репутацию поставщиков прекрасных кушаний и напитков.

Следующий ключ описывает главные области монастыря и его земель. Нормальный штат монастыря был заменен Черными Монахами. Когда NPC монах требуется для приключения, выбирайте из числа следующих статистик в соответствии со столкновением и силой партии.

Аколит (1st-level priest): CR 1; Medium-size Humanoid; HD 1d8+1; hp 10; Init +0; Spd 20ft.; AC 15 (кольчуга); Atk +2 melee (1d6+1, булава); AL NE; SV Fort +3, Ref +0, Will +4; Str 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Wis 14, Cha 12; Concentration +3, Knowledge (religion) +2, Spellcraft +1, Listen +5, Spot +5; Spells: inflict light wounds, detect good.

Чёрный Брат (3rd-level priest): CR 3; Medium-size Humanoid; HD 3d8+3; hp 17; Init +0; Spd 20ft.; AC 15 (отличная кольчуга); Atk +5 melee (1d6+1, булава); AL NE; SV Fort +4, Ref +1, Will +5; Str 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Wis 14, Cha 12; Concentration +5, Knowledge (religion) +4, Spellcraft +4, Listen +5, Spot +5; Spells: detect good, inflict light wounds (x2), aid, shatter.

Чёрный отец (5th-level priest): CR 5; Medium-size Humanoid; HD 5d8+5; hp 47; Init +1; Spd 20ft.; AC 18 (отличная кольчуга, баклер, +2 Dex); Atk +6 melee (1d6+2, булава); AL NE; SV Fort +5, Ref +2, Will +7; Str 14, Dex 12, Con 12, Int 10, Wis 16, Cha 12; Concentration +7, Knowledge (religion) +6, Spellcraft +5, Listen +6, Spot +6; Spells: detect good, inflict light wounds (x3), aid, shatter, inflict moderate wounds, blindness/deafness, contagion.

1. Виноградники

Здесь монахи выращивают специальную породу темного пурпурно-красного чаунтийского винограда и собирают его для создания вина.

2. Сады

Монахи выращивают яблоки и груши, которые продают торговцам. Плоды также используются в вине, засахаренных фруктах и других кондитерских изделиях.

3. Зерновые поля

На этих полях выращиваются хмель, ячмень и пшеница, используемые в приготовлении хлеба и печенья, а также в производстве известного монастырского пива. Тут также выращивается сахарная свекла для сахара, необходимого в леденцах и напитках.

4. Зернохранилища

Собранное зерно и другие продукты запасаются в этих зданиях. Какао и кофе хранятся здесь в маленьких бочках.

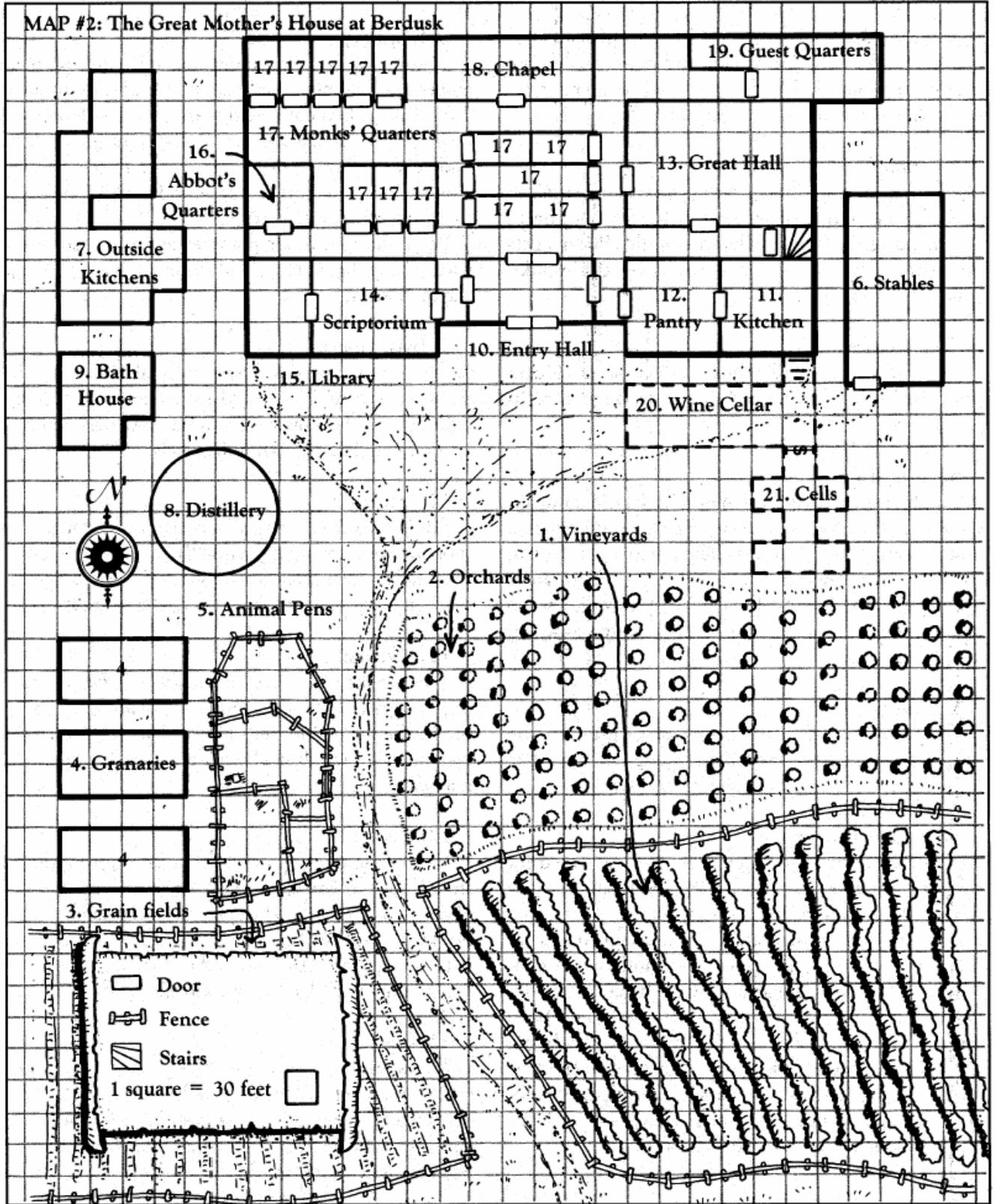
5. Загоны для животных

Братья держат множество домашних животных: коров и коз для молока, овец для шерсти и баранины, и свиней для свинины и бекона. Животных держат в закрытых загонах. Добрые монахи очень нежно относятся к своим животным, и, открыто плачут, когда любимого ягненка или свинью нужно забрать для забоя.

6. Конюшни

Тягловые и верховые лошади, используемые монахами, находятся здесь, наблюдаемые молодыми помощниками. Лошади PC могут быть оставлены здесь бесплатно.

MAP #2: The Great Mother's House at Berdusk



7. Внешние Кухни

Эти обширные здания содержат предметы, используемые для производства и хранения продовольствия, которое монахи продают внешним покупателям. Наиболее известные изделия монахов включают хлеба, сладкие колбаски, засахаренные плоды и самое главное - воздушная белая сладость, сделанная от сахара и яичных белков, часто приправленных орехами. Недавно, когда какао из Мазтики стало доступным в Фаэруне, монахи начали производить шоколадные помадки, которые является теперь последним писком во многих благородных кругах. Монахи также покупают кофейные зерна, импортированные из Дурпара, которые приобрели немногих, но преданных последователей.

8. Винодельня

Вокруг этого здания - винные прессы, в которых кисти винограда складывают, раздавливают и выжимают сок. Сок с дрожжами и ферментами смешивается в больших чанах. Красные вина делают из сока, кожицы и семян, в то время как белые вина изготавливают только из один сока. Затем вино закрывают в дубовые бочки и выдерживают несколько лет, прежде чем разлить его по бутылкам.

Пиво, эль и другие напитки также делают здесь из пшеницы, хмеля, плодов и другого выращенного в монастыре.

9. Купальня

Монахи исполняют это каменное здание для ежедневного мытья. Оно включает индивидуальные палаты, а также сауну достаточного размера, чтобы разместить дюжину человек.

10. Входной Зал

Вход в сам большой Дом - через эту короткую прихожую. Её стены покрыты барельефами, изображающими богиню Чаунти в ее различных ролях матери, учителя, стража и защитника невинных.

11. Кухня

Монахи обедают на удивление богато. Фактически, это замечают как одно из самых главных преимуществ обслуживания в Доме Большой Матери. Пища, подготовленная монахами, известна повсюду в регионе за их кулинарные навыки.

12. Кладовая

Различные запасы, требуемые для приготовления пищи лежат здесь в бочках, кадках, чашах, бутылках и мешках. Ветчины, колбасы и другое мясо висят, зацепленное за потолок. Кофе и какао запасены здесь в больших чашах. (DM должен обратить внимание на последний факт, поскольку это будет важно для приключении позже).

13. Большой Зал

Трапезы и формальные события происходят в этой зале, полной длинными столами и скамьями. Аббат и его штат едят за высоким столом в одном конце комнаты. Статуи Чаунти и различных святых занимают ниши, расположенные вокруг комнаты.

14. Скрипторий

Эта комната отличается высокими узкими окнами, предназначенными для пропуска максимума света, необходимого для переписывания и создания рукописей. Комната полна письменными столами и кабинетами, содержащими чернильницы, перья и пергаменты. Здесь находится Черный Монах, исполняющий роль писца, и несколько подчиненных, притворяющихся, что расшифровывают рукописи.

15. Библиотека

Документы, созданные в скриптории сохраняются здесь или отправляются в другие монастыри Чаунти. Библиотека содержит несколько тысяч документов, от простой корреспонденции до многотомной истории ордена, его основателей и героев. Черный Монах заменил нормального библиотекаря, и не совсем знаком с документами в комнате.

16. Жилище Аббата

Аббату дано несколько более просторных комнат, чем другим монахам за его большие обязанности, но его требования комфорта и роскоши не так велики. Эти комнаты содержат настил, где аббат спит, маленький стол с двумя грубыми стульями, письменным стол, шкаф для церемониальных одежд и кабинет для личных дел. Эта комната используется, когда аббат требует частных встреч с посетителями. Найал в настоящее время исполняет роль аббата, но проводит большинство своего времени, сопровождая РС или тайно следя за ними.

17. Кельи Монахов

Простые монахи живут в маленьких ячейках с единственным настилом, столом, стулом и горшком. Они проводят тут часы, размышляя отношения человечества и Матери Чаунти, читая истории ордена и рассматривая поучительные примеры, совершённые его основателями и героями.

18. Часовня

Алебастровая статуя Матери Чаунти доминирует над этой куполообразной палатой. В этом образе она изображается как зрелая женщина-мать с руками, сложенными в успокаивающей манере. Комната заставлена скамьями. В одном конце - кафедра проповедника, с которой аббат читает проповеди в течение церемоний, проходящие каждый день на рассвете и на закате.

19. Гостевые Комнаты

Здесь размещаются РС, и эти палаты включают все необходимые средства обслуживания для целой партии. Монахи Чаунти признают, что посторонние часто имеют большую тягу к роскоши, чем они сами, так что эти комнаты весьма удобно обставлены и украшены. РС спят на койках с пуховыми матрацами и вполне сносными одеялами. Комната включает удобные стулья и два стола из древесины с милой резьбой. Окна узкие, разработаны как бойницы, но из них открывается приятный вид окружающей сельской местности.

20. Винный Погреб

В подвал монастыря можно проникнуть только через тяжелую дубовую дверь с двойным замком на внешней стороне, окованную на внутренней и магически запертой для дополнительной защиты.

Несмотря на необычайную степень закрытости этой двери, если человек проникает внутрь подвала, он не находит здесь ничего необычного. Стены спрятаны за винными стойками полными бутылками. Секретная дверь дает доступ к камерам.

21. Камеры

Заключенные в тюрьму монахи держатся в этих камерах. Они охраняются пятью Черными Монахами, которых DM выбирает от списка, данного выше.

Братья всё ещё живы, хотя они предназначены для жертвы злым божествам Черных Монахов, как только Марко Воло будет схвачен. Если они освобождены, монахи помогут РС выгнать захватчиков от монастыря. Используйте следующие статистики для заключенных в тюрьму монахов, и отрегулируйте их количество для желаемого баланса сил.

Братья (1st-level monks): CR 1; Medium-size Humanoid; HD 1d8; hp 10; Init +1; Spd 30 ft.; AC 11; Atk +1 melee (1d4, импровизированное оружие); AL CG; SV Fort +2, Ref +0, Will +4; Str 11, Dex 12, Con 10, Int 12, Wis 14, Cha 12; Concentration +4, Knowledge (religion) +4, Spellcraft +4, Profession (фермерство) +4.

Аббат Симон (CG hm P8): CR 8, Medium-size Humanoid (human); HD 8d8; hp 32; Init +0; Spd 30 ft.; AC 10; Atk +7/+2 melee (1d4+1, импровизированное оружие); AL CG; SQ изгнать нежить, заклинания; SV Fort +6, Ref +2, Will +9; Str 13, Dex 10, Con 10, Int 14, Wis 17, Cha 13; Concentration +13, Knowledge (религия) +15, Spellcraft +14, Profession (фермерство) +8.

Сомнительный Банкет

После того, как РС было дано время, чтобы освоиться и освежиться, прибывает молодой помощник, зовя авантюристов на обед. Как только они входят в Большой Зал, читайте следующее.

Зал ярко освещен свечами и факелами и полон шума и разговоров. Монахи, кажется, наслаждаются едой, вином и пивом, громко поют и шутят, поглощая ветчину, фазанов и говядину.

"Проходите, друзья!" - кричит Аббат Найал, который, вместе со своими братьями, занимает высокий стол в главном зале. "Сегодня - особенная ночь - мы празднуем удивительный урожай винограда! Присоединяйтесь к нам!"

РС, присоединяющиеся к банкету, получают в своё распоряжение множество видов блюд - цыпленка, ростбиф, свинину, колбасы, фрукты и овощи и много всего остального. Все блюда имеют превосходный вкус и вид. Персонажам предлагаются соки, пиво, вино и другие хорошие спиртные напитки (но не кофе, хотя DM не должен считать это обязательным). Во всё было тонко введено снадобье, усыпляющее персонажей несколько позже.

DM должен быть осторожен, чтобы не пробудить подозрения у игроков, и управлять банкетом как возможность поучаствовать в обширном ролевом столкновении. Позвольте монахам спрашивать PC относительно их приключений, и разрешите персонажам описать свои подвиги. Позвольте монахам просить PC поучаствовать в пении весёлых песен, разделять шутки или предлагать лакомые кусочки ценной информации. Все время DM должен обращать внимание, сколько и чего ест каждый персонаж. Те из них, кто ест или пьёт больше других, будут иметь БОльшие проблемы в будущем.

Исключением является Маркус, который тихо сидит, ковыряясь в своей тарелке. Если спросить о причине его поведения, он только говорит, что он не очень хорошо себя чувствует - ничего достаточно серьезного, чтобы нуждаться в внимании, но он не очень голоден. Пояснение для DM - он был весьма угнетен относительно событий последнего времени, и начал подозревать, что его старая жизнь возвратилась, часто посещая его. Маркус был пристыжен действиями PC по его защите, и несчастен, что не может разделить радость и трапезу вокруг него.

Он определяет, чтобы сделать для PC, и даже начинает думать о чистогосердечном признании в его истинной личности. Смотрите следующую секцию для большого количества деталей относительно действий Маркуса после банкета.

В продолжение, кутеж постепенно сходит на нет, и Найал сообщает PC, что монахи встают рано утром, чтобы исполнить их ритуалы на рассвете. Сообщите игрокам, что некоторые из них начинают чувствовать утомление (на тех, кто ели много, начинают действовать наркотики). Скажите, что время и им ложиться спать.

Позже этой ночью ...

Некоторые события будут определенно происходить в течение ночи, но детали других инцидентов - и даже, происходят ли они вообще - могут сильно измениться. Сведения ниже предназначены, чтобы обеспечить DM'a общими руководствами к последствиям различных решений игроков. Гибкость и фантазия должны быть поощрены в ответ на побуждения игроков, но DM будет должен держать пульс действия сосредоточенным на главном участке.

Во всю еду и спиртные напитки, представленные на празднике, было введено снотворное замедленного действия, постепенно заставляющее PC заснуть. Монахи хотели просто отравить всех персонажей, но они также желали взять Маркуса живым и не могли убедиться в достаточности фатальной дозы только на PC. Кроме того, они знают, что наиболее смертельные яды очень легки для обнаружения опытными людьми. Наконец - как будто требовались другие причины - Сепар - немного сумасшедший садист, и он хотел получить удовольствие от избиения персонажей лично.



Каждый персонаж должен сделать спасбросок против яда, с классом сложности, основанным на количестве еды и спиртного, употреблённого в течение банкета. Если персонаж употребил большие количества еды (то есть четыре или большее видов спиртных напитков, целого цыпленка, два или три куса говядины и т.д.), то DC - 20. Если персонаж съел умеренное количество (два или три спиртных напитка, половину цыпленка, кусок говядины и т.д.), требуемый DC - 15. Если потребление пищи было легким (одно или не одного вида спиртного, куриная ножка, несколько овощей и т.д.), DC - 10. DM должен понять, что просьба делать броски индивидуально вызовет подозрения игроков.

Те персонажи, что провалили свои спасброски, быстро засыпают, однажды съев наркотик. Они имеют достаточно времени, чтобы раздеться, но вскоре падают без сознания. Им не нужно делать какие-либо броски, когда 'группа захвата' Черных Монахов входит в комнату.

Если партия поручает какому-либо из членов стоять на часах, эти индивидуумы должны также сделать спасброски, но DM должен позволить игрокам самим сделать это. Если бросок неудачен, персонажи на часах найдут очень трудным остаться активным, несмотря на все их усилия. Как всегда, если игрок может предложить возможное оправдание и хорошо продуманное объяснение противоположного, DM должен изменить штраф, чтобы учесть описанные обстоятельства.

Маркус делает свой ход

Персонажи, которые не ели и пили, или которые ели и пили очень немного, не будут должны делать спасброски. Это условие включает и Маркуса, который озабочен кое-какими вопросами и подозревает монахов кое в чём. Сначала его подозрения были просто отражением мысленного самоупрёка, с которым он боролся. Он чувствует виновным, что PC рискуют своими жизнями для него, разделяют его трудности, и все же он имеет тайны от них. Его рассуждение неверно направлено, но его подозрения относительно монахов будут как бы оправданием.

Когда партия удаляется в свои комнаты, Маркус пробует успокоиться подобно остальным. Немного позже становится очевидным, что он слишком беспокоен, чтобы спать, так что он решает выскользнуть из комнаты, чтобы исследовать монастырь. Если какие-либо персонажи в сознании находятся на часах, Маркус сообщает ему, что 'что-то здесь не то', и предлагает исследовать здание вместе. Если PC на часах не согласны, или если все PC спят, Маркус пытается будить их. Когда он убеждается в невозможности сделать это, он понимает, что кое-что тут определенно странно.

Бардовский опыт Маркуса и его жизнь в окружённом интригами семействе Вандсов дали ему хорошее знание ядов и противоядий. Он наблюдал монахов, пьющих кофе ранее, и знает, что оно может противодействовать некоторым снотворным. Держа это в памяти, он берёт свою рапиру и кинжал и поспешно выскальзывает из комнаты. Он возвратится сюда позже, в подходящий момент.

Если PC сопровождает Маркуса, молодой человек объясняет свои рассуждения и торопит своего компаньона следовать за ним.

Нападение сумасшедших монахов

Найал и монахи ждут пару часов, чтобы быть уверенными PC глубоко спят, затем входят в комнату с намерением убийства. Если дверь заперта или заставлена чем-нибудь, сделайте так, чтобы монахи вошли через секретную дверь которую PC 'удобно' пропустили ранее.

Монахи ищут Маркуса, которого они хотят взять живьём. Однако они не понимают, что он покинул комнату несколько мгновений ранее.

Найал и Сепар ведут нападавших, сопровождаемые числом обычных Черных Монахов, которое на два больше числа PC, с уровнями, выбранными DM из статистик выше. Монахи вооружены дубинками, и ожидают просто избить PC до смерти. Персонажи, которые ели или пили немного, должны подвергнуться только одному раунду нападения прежде, чем они могут бороться, и они не должны делать спасбросков. Отравленные персонажи должны подвергнуться 1d4+1 раундам нападений прежде, чем они могут пробудиться для достаточного боя. Как только они были пробуждены, эти персонажи будут сонными, и будут иметь штраф к атаке, соответствующий их DC на бросок от яда. DM может также дать монахам бонус атаки при поражении сонных персонажей (то есть, -2 штраф к атаке PC равняется +2 бонусу атаки монахами).

Поскольку большинство персонажей будет, вероятно, под воздействием наркотика и в спящем состоянии (то есть AC 10), партия будет в неприятном положении - которое и является должным быть на этой стадии. Если кажется, что PC побеждают, прибывает большее количество монахов, чтобы усилить команду Найала. Когда вещи кажутся самыми черными для партии, прибывает неожиданная помощь - к вероятному удивлению персонажей - в виде Марко Воло.

Маркус спешит на помощь

Маркус возвращается с маленьким мешком кофейных зерен, когда он видит монахов, нападающих на сонных персонажей. Он бросает два заклинания сна в монахов, достаёт своё оружие, двигаясь вперёд.

Некоторые РС могут быть вынуждены спастись против заклинаний сна, но ДМ должен положить, что большинство монахов потерпело неудачу в своих спасбросках, оставляя Сепара и Найала внезапно оказавшимися перед сильным противником. Эти двое немедленно отступают, наряду с любыми другими монахами, которые спаслись успешно. Маркус мчится в комнату и захлопывает дверь.

В этом пункте, активные персонажи должны связать или обезвредить спящих монахов. Маркус предложит мешок кофейных зерен, убеждая сонных персонажей пожевать их. Бобы будут противодействовать эффекту яда монахов (персонажи могли бы преуспеть, помня это в будущих приключениях). В пределах нескольких раундов, партия должна полностью оживиться.

Тем временем, конечно, Найал и Сепар мобилизуют подкрепление для всех средств нападения. Однако, какие события имеет место, зависит от игроков: они могли пытаться бежать из монастыря и будут вынуждены прорубить себе путь; они могут укреплять комнату, чтобы отражать нападения Чёрных Монахов; или они могут найти, что 'настоящие' монахи Чаунти не могли быть далеко, и обыскать монастырь в попытке освободить заключенных в тюрьму братьев.

Поскольку персонажи могут взять любой из разнообразных путей побега из монастыря, детали последующего действия для ДМ. Используйте карту на странице 14, чтобы наблюдать за ходом действия в монастыре. Партия может захватить одного или нескольких живых монахов. Если их допросить, монахи начинают кричать обращения к своим мертвым богам. Достаточно скоро, они будут говорить о неизвестном заказчике ордена, который предложил значительную награду за захват некоего Волозэмпа Геддарма. Монахам сказали, что Волозэмп теперь путешествует под именем 'Марко Воло', и это - все, что они знают - дальнейший допрос не даст ничего больше. РС, знакомые с городом Уотердип, будут знать обычные слухи относительно Волозэмпа, и они должны задаться вопросом о 'путанице' монахов между этими двумя личностями.

Только Найал и Сепар знают, что Саббар - тот самый предлагавший награду, и ДМ не должен позволить никому из них быть захваченным. Если персонажи узнают, историю о Волозэмпе, Марко начинает подозревать, что Саббар охотится на него, и что его уловка имела неприятные последствия. Он не говорит всю правду на празднике ранее, однако.

Если РС бегут из монастыря без того, чтобы освободить заключенных в тюрьму братьев, ДМ может решить, что Черные Монахи убили своих заключенных, что свяжет авантюристов с преступлением. Это сделает их жизнь в Кормире даже более сложной, с разветвлениями, которые будут определены мастером.



Глава 2

В которой, избежав злых махинаций Черных Монахов, наша отважная группа сталкивается с дикими гноллами и официальными бюрократами, хотя трудно определить, кто из двух более ужасен. По счастливому стечению обстоятельств наши персонажи встречают Группу Лесной Местности Хейно, группу путешествующих певцов, танцовщиц, акробатов, комиков и трагиков, которые помогают им высвободиться из трудной ситуации. Ещё несколько тайн Маркуса Вандса приоткрываются. Хейно, добросердечный гном и щедрый хозяин, дарит секретный рецепт по жарке дикого кролика.

Дальнейшее продолжение поездки ведёт партию из Бердуска до Эсбравна, затем из Ириэбора к Истингу. От этого пункта дальнейший маршрут зависит от игроков. Если они планируют входить в Кормир с востока, через Штормовые Рога, они захотят пойти по Высокой Дороге к Проскуру. Они могут пожелать путешествовать по долине реки Тан, совершая обход Кормира в целом. Если это так, ДМ сообщает им, что дожди сделали ландшафт болотистым и почти непроходимым. Если партия пожелает совершить короткую поездку на пароме поперек Озера Драконов, они должны будут пройти по Дороге Торговца к Приапурулу, Эльверсалту, и затем или к Илайруру или к Просу. В этом случае партия будет высаживается в Сазаиле, где будет происходить Столкновение С.

События в этой главе происходят независимо от маршрута, принятого партией, или даже если игроки решат взять полностью другой маршрут. Они описаны в порядке так, чтобы их место действия было путеводителем и работало ключом к карте маршрута. ДМ должен не стесняться добавлять столкновения или изменять существующие.

А. Нападение гноллов

(на Сумрачной Дороге между Эсбравном и Ириэбором)

Торговцы и путешественники на дороге могут предупредить РС о группах гноллов, охотящихся на неосторожных. Рано вечером, как раз когда партия рассматривает расположение на ночь, группа гноллов нападает на них из засады. Нападению предшествуют стрельба из луков, затем гноллы и их лидер, флинд Грраликс, высыпают из укрытия.

Флинд Грраликс: CR 3; Medium-size Humanoid (гнолл); HD 4d8+8; hp 24; Init +1; Spd 30 ft.; AC 18 (+1 natural, +2 большой щит, +4 чешуйчатая броня, +1 Dex); Atk +5 melee (1d6+3, флиндбар); AL LE; SA power attack, disarm; SQ Darkvision 60 ft.; SV Fort +6, Ref +1, Will +1; Str 17, Dex 13, Con 14, Int 11, Wis 11, Cha 10; Listen +4, Spot +5.

Гноллы (12): CR 1; Medium-size Humanoid (гнолл); HD 2d8; hp 11; Init +0; Spd 30 ft.; AC 17 (+1 natural, +2 большой щит, +4 чешуйчатая броня); Atk +3 melee (1d8+2/х3, боевой топор) или +1 ranged (1d6, короткий лук); AL CE; SA power attack; SQ Darkvision 60 ft.; SV Fort +4, Ref +0, Will +0; Str 15, Dex 10, Con 13, Int 8, Wis 11, Cha 8; Listen +3, Spot +3.

Это столкновение будет идти немного по-другому из-за большинства монстров, так как Грраликс считает себя имеющим хороших вкус.

После того, как прошло несколько раундов боя, Грраликс внезапно прерывается и говорит на всеобщем, показывая удивительную эрудицию относительно чего-либо, несомого партией. Это может быть предмет одежды ("О небеса! Это шелк?"), оружие ("Жаль вас прерывать, но ваш поднятый топор -

великолепной образец мастерства dwarфов?"), часть их груза ("Секундочку! Это бутылка Арабеллана 66-ого года?"), или что-нибудь в подобной манере. Он приказывает, чтобы его гноллы прекратили бороться и предлагает уйти в обмен на предмет. Если РС соглашаются, Грраликс показывает столь же хорошую честность, и, счастливый, уходит, благодаря партию за её великодушие и восхваляя их хороший вкус. Если они отказываются, Грраликс пожимает плечами и сражение начинается снова.

В. Признание Маркуса

(в Ириэборе или Истинге)

Уже в самом начале поездки наплевательское отношение Маркуса медленно разрушилось. Наблюдая за навыками и храбростью его компаньонов, их готовностью защищать его даже если они и не любят его, заставили Маркуса чувствовать себя виновными и неправым. Борьба с монахами убедила его, что кто-то хочет его смерти, или и того хуже. Если монаха убедили говорить, Маркус теперь подозревает, кто это кто-то. Он понимает, что нуждается в друзьях, которых, кстати, не надо далеко искать.

По дороге Маркус, наконец, решает раскрыть карты - не все, во всяком случае. Если игроки - осторожная партия, это 'раскрытие' не даст им ничего нового, и ДМ должен импровизировать по ситуации. Читайте или перефразируйте следующее.

Маркус смотрит на вас с возбужденным и обеспокоенным выражением лица. "Я хочу сделать признание", - говорит он, наконец. "Мое имя не Марко Воло. Меня зовут Маркус Вандс. Я - племянник Маскара Вандса из Уотердипа. В течение нескольких прошлых лет я блуждал по Фаэруну, пробуя игнорировать тот факт, что я - Вандс. Теперь кто-то желает моей смерти. Кто-то, кто думает, что я - Волозэмп Геддарм".

Он вздыхает и продолжает: "Я думаю, моё безумное прошлое догнало меня, и я, кажется, втягиваю вас в свои проблемы. Это - вся история моей жизни".

Маркус - не был достаточно откровенен с партией, чтобы признать воровство Глаза Короля Драконов. Когда его спрашивают, знает ли он о каких-либо определенных врагах, он всё ещё пожимает плечами, говоря, что нуждается в большем количестве сведений, прежде чем знать наверняка.

Если партия также решает быть откровенной и признаёт, что они знали всё это, Маркус будет сначала удивлён, а затем начнёт понимать, что его дядя снова хочет втянуть его с свои интересы. После того, как бард Филипп найдёт предписание Саббара, что случится позже в этом приключении, личность врага Маркуса будет очевидна для всех.

С. Недоверчивое должностное лицо

(Сазаиль или Тирлук)

Государственные служащие Кормира известны за свою эффективность и тщательность. Молва шла перед партией, описываемой как банда головорезов под предводительством позорного вора, известного как 'Волозэмп', 'Маркус' или 'Марко', ответственная за несколько крупных хищений, разгром монастыря Чаунти и, возможно, убийство его монахов. К счастью для партии, детали их внешности отрывочны, но они достаточны, чтобы пробудить подозрение некоторых из законопослушных кормирских сил правопорядка.

Когда партия прибывает в Кормир, они входят в Тирлук, если они путешествовали по земле, или в Сазаиль, если шли морским путем. На границе они должны будут немедленно подвергнуться осмотру на заставе. Читайте следующие параграфы.

Офицер заставы - шустрый остроносый человек в фиолетово-золотой тунике. Он смотрит на вас так, как будто съел что-то действительно очень кислое.

"Итак", - начинает он, - "имеется ли у вас что-нибудь на опись?"

Цель этого столкновения состоит в том, чтобы запутать РС в бюрократическом "всеуправлении". Это сражение, в котором их мечи и заклинания будут даже хуже, чем бесполезны. Эффективное отыгрывание роли - вот что нужно.

Партия имеет несколько вариантов. Если они спрашивают точно, что означает 'что-нибудь на опись', должностное лицо тяжело вздохнет и начнет следующие объяснения, говоря все слова слитно и едва переводя дыхание.

"Предметы, которые будут описаны", - говорит он с туманным пристальным взглядом - "это те товары, изделия, предметы, объекты, растения, животные, индивидуумы и другое, которое может подвергнуть опасности субъектов, знать, должностных лиц или простых мирных жителей Кормира, или те предметы - чья ценность - такая, что их обладатели ожидают значительную прибыль или выгоду от акта их транспортировки в пределах независимых границ нации Кормир, указанная прибыль рассматривается службой, предусмотренной гражданами Кормира и правительством доброго Короля Азоуна IV, дайте, боги, ему крепкого здоровья и долгой жизни, а также подчиняется обычным налогам, тарифам и оплатам, в зависимости от мнения соответствующих пограничников Его Величества и знати, или же любой предмет считается подчиненным налогам, тарифам, оплатам, et cetera, определяемой должным образом обозначенными должностными лицами".

Если РС решают что-нибудь описать, должностное лицо заставит их заполнить ряд пергаментов, содержащих описание предметов, их число, ценность и намерения РС продавать его или торговать им. Если РС попробуют утаить что-нибудь, офицер призывает множество охранников для обыска персонажей и их имущества. Возможно, охранники найдут трубку для свитков Маскара Вандса, содержащую письмо Лорду Моурнгриму и *палочку чудес*. Поскольку очевидно, что это - официальный документ, кормирцы не будут открывать трубку, но она, конечно, пробудит их подозрения. Если трубка найдена, Маркус увидит её, и будет спрашивать относительно печати семейства Вандсов, в конечном счете, вынуждая партию признать, что они работают на его дядю.

К партии будут также приставать на её маршруте по Кормиру, так как должностное лицо находит авантюристов 'довольно подозрительными'. В ходе путешествия, им становится ясным, что их подозревают в возможном планировании свержения правительства, ввозе политически неприемлемых трактатов, или, возможно, даже написании фикции, все из которых он рассматривают опасно радикальными.

Должностное лицо в конечном счете возьмёт пергамент и перо, и нацарапает из кропотливо точный счет, включающий тариф, который составляет 27 гр, 9 ср, и 6 ср. Если РС оплачивают эту сумму, он позволит им проехать. Он также пошлет сообщение Фиолетовым Драконам через кристаллический шар, и предложит, им изучить РС и их намерения.



D. Жертва жестокости

(вне Сазаля или Тирлука)

Как только партия оставляет первое место остановки, она наталкивается на следующую ситуацию.

На дороге вне города вы видите гнома, убегающего от нескольких людей. Они забрасывают гнома камнями и кричат ему: "Иди туда, откуда пришёл!" "Вон из нашего города, гном!" и другие подобные эпитеты.

Партия, вероятно, вмешается, но если они не сделают этого, Маркус требует, чтобы они всё таки вмешались. Если РС все еще отказываются, Маркус прищипривает свою лошадь и едет в центр сердитой толпы.

Если партия нападает, люди бегут после одного раунда боя.

Атакующие (0-level humans): CR 1/4; Medium-size Humanoid; HD 1d4; hp 2; Init +0; Spd 30 ft.; AC 10; Atk +1 melee (1d4, импровизированное оружие) или +1 ranged (1d4, камни); AL N; SV Fort +0, Ref +0, Will +0; Str 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Wis 10, Cha 10

Когда партия атакует, гном ускользает в подлесок, и убегает далеко прежде, чем партия сможет заговорить с ним. Партия будет, вероятно, недовольна отсутствием благодарности гнома, и затем пойдёт дальше по дороге.

Гном - Зан, ученик Хейно (см. *Главные Персонажи*); он появится снова в следующем столкновении. Труппа Лесной Местности Хейно путешествует несколько позади партии. Если персонажи оглядываются назад по их маршруту, они увидят фургоны Хейно на дороге позади них, но слишком далеко, чтобы их определить.

E. Удар Фиолетовых Драконов

(где угодно)

После получения сообщения о подозрительной группе 'головорезов и хулиганов' во главе с 'Марко Воло', подозрительное должностное лицо в Столкновении С послало известия о местонахождении авантюристов Фиолетовым Драконам. Когда партия приближается к маленькому поселению, они видят следующее.

Впереди вы видите команду всадников. Они одеты в броню и плащи с символом фиолетового дракона Кормира.

"Остановитесь, именем Короля Азоуна!" - объявляет ведущий наездник. "Мы - Фиолетовые Драконы Короля и говорим от его имени! У нас к вам много вопросов!"

Партия может остановиться, бежать или готовиться к битве. Если они бегут, пешие Фиолетовые Драконы появляются позади них, блокируя дорогу.

Если они подчиняются или борются, Фиолетовые Драконы подходят, и офицер предупреждает их не поднимать оружие. Попытка создать некоторую напряженность перед ситуацией перерождается в фактический бой: если партия нападает раньше прибытия Хейно, позвольте им драться и, возможно, ранить некоторых из Драконов, но не позволяйте никому из них умирать. Последняя вещь, которая нужна партии - это ещё большее количество преступных обвинений против них.

Если партия позволяет Драконам приблизиться, офицер спросит у каждого его имя, где они были, и знакомы ли они с монастырём Чаунти в Бердуске, или нескольких кражах, ни об одной из которых партия не знает. В течении допроса офицер становится всё более убежденным, что партия в чём-то виновна; только он не уверен, все же, в чём. При его неустанных распросах партия должна начать нервничать.

В этом пункте читайте следующее.

Из-за ваших спин слышен сердечный крик.

"Вот вы где! Наконец-то мы словили вас!"

Вы оглядываетесь и видите маленький караван из фургонов, везомый тягловыми лошадьми. Люди-охранники, одетые в броню, идут рядом с весело разукрашенными фургонами и многочисленными гномами, едущими на пони, сопровождая караван. Вы замечаете, что один из гномов - тот, кого вы спасли от бросающих камни людей. Говоривший - востроглазый бородатый гном, в одежде ярких цветов. Он подгоняет своего пони, подъезжает и говорит с лидером Фиолетовых Драконов.

"Не слушайте этих дураков, капитан!" - он кричит. "Они - с нами. Они, наверное, сказали вам, что они были простые путешественники. Я думаю, это потому, что они были обеспокоены отделением от нас в Вэлуне".

Командующий Фиолетовыми Драконами выглядит запутанным и немного разочарованным. "Они - с вами?" - переспрашивает он. "Тогда, кто такой - вы?"

Гном спрыгивает с седла и делает сложный реверанс. "Хейно - моё имя - Хейно Колдун, лидер Труппы Лесной Местности Хейно. Мы - группа путешествующих артистов - певцы-песенники, танцоры, исполнители историй, трагедий, комедий, комических трагедий, трагических комедий, опер, оперетт и всех остальных подобных развлекательных вещей. Мы - жонглеры, акробаты, фокусники, эпические поэты ..."

Командующий Драконами поднимает руку. "Я вижу", - говорит он. "И эти ..." - он делает паузу, рассматривая вас с сомнительным выражением - "... жонглеры - часть вашей труппы?"

Хейно кланяется. "Уже в течении нескольких месяцев - охранники, помощники, посыльные. Не то, чтобы я был очень доволен их работой, но они - мои служащие". Он роется в седельных сумках своего пони и берёт оттуда пергаментный документ, покрытый кривыми строками и уставленный внушительно выглядящими печатями. "Смотрите - они внесены в список с переписью наших путешественников". Офицер косится на документ, его губы двигаются, когда он пробует читать это. "Хорошо ..." - говорит он, - "это, кажется, в порядке ..."

"Очень хорошо тогда ", - говорит Хейно, выхватив пергамент из рук Дракона и складывая его. Он возится в кошельке и достаёт горсть монет. "Мы ужасно сожалеем об этом неудобстве, капитан", - говорит он, вручая монеты ошеломленному командующему Драконов. "Возможно, это поможет исправить грубые ошибки моих слуг".

Хейно поворачивается к вам. "Теперь пойдёмте в фургон, мои горе - товарищи. Эй, кто-нибудь, возьмите их лошадей. У меня есть много работы для вас".

Если персонажи не полные дураки - что нельзя исключать - они пойдут на борт фургона. Если нет, то Маркус торопит их сделать так. Если они продолжают отказываться, командующий Фиолетовыми Драконами подозрительно смотрит и предлагает им присоединиться к их 'друзьям'. В конечном счете персонажи будут убеждены присоединиться к Хейно и его артистам.

В дороге с Хейно

Как только персонажи оказываются в фургоне, Фиолетовые Драконы отбывают, хотя и не без нескольких хмурых взглядов из-за плеча. Теперь РС могут знакомиться с Хейно и его людьми.

Хейно объясняет, что Зан рассказал ему о помощи, оказанной партией, и что труппа пробовала перехватить их, чтобы Хейно и Зан вместе могли поблагодарить РС лично. Когда он увидел, что у авантюристов имеются неприятности с Фиолетовыми Драконами, Хейно решили встать на их защиту. Он не сообщает партии, с что он проверил их заклинаниями определения мировоззрения, чтобы удостовериться, что они были 'правильный' тип людей.

Персонажи, если захотят, могут сообщить Хейно об их деле, или они могут придумать какую-нибудь подходящую историю для прикрытия. В любом случае Хейно сообщает им, что его труппа едет выполнять поручение для Лорда Долины Теней Моурнгрима, хотя они будут останавливаться ночью и давать представления по пути. Так как их маршруты идентичны, Хейно предлагает авантюристам путешествовать вместе, чтобы избежать возобновления подозрений Фиолетовых Драконов, которые имеют глаза и уши повсюду.

Как разворачивается остальная часть приключения, зависит от того, принимают ли РС предложение Хейно. Если они не убеждены сопровождать труппу, позвольте им путешествовать в Долину Теней самим, с подходящими столкновениями в пути. Сватка с Фелибарром Блэклансом случается в конце приключения, как положено.

Принимая сопровождение Хейно, РС будут ночевать с труппой и отведают конёк Хейно: жареного дикого кролика с луком-шалотом и базиликом.



Глава 3

В которой наши герои, теперь в компании с Хейно и его благородными артистами, путешествуют через Кормир, избегая неприятного внимания Фиолетовых Драконов и выступая для благодарной публики. Также испытывается оборудование различных гостиниц и таверн, и некоторые модели показывают себя лучшими, чем другие.

Эта глава протекает в менее линейной манере, со сравнениу с другими частями приключения. PC сопровождают группу Хейно, когда она даёт представления в различных местах Кормира.

Ряд столкновений происходит в пределах действий труппы; они описаны в общих терминах ниже. DM должен изложить в деталях те столкновения, которые будут происходить, и вводить их в игру в порядке, который он считает соответствующим. DM может свободно добавлять или удалять что-либо из данного материала, изменять подробных сведения или полностью игнорировать определенные ситуации. Однако, по крайней мере некоторые из ситуаций должны, определено, быть докончены, особенно открытие, что Саббар разыскивает Маркуса. Места, где события случаются, будут зависеть от маршрута путешествия партии, который может быть определён партией, или мастером, действующим от лица гнома Хейно. Карта 3 (страница 26) описывает местность Кормира.

Представления

Гостиницы, таверны и трактиры изобилуют по всему Кормиру, также как и амфитеатры, карнавалы, залы для праздников и дома знати или богатых торговцев, кто желают оплачивать услуги путешествующих менестрелей и актёров. Всё это - подходящие места для странствующих исполнителей, показывающих вечерние выступления.

Хейно и его труппа зарабатывают себе на жизнь, выступая в таких местах. В то время, как персонажи сопровождают труппу, они могут помочь в этих действиях, или даже присоединиться, исполняя номера непосредственно, если они имеют соответствующие таланты. Сам Маркус будет петь и играть для некоторых аудиторий, и даже придумает несколько приличных мелодий.

DM найдет полезные советы для управления этими представлениями в Главе 8 из *The Complete Bard's Handbook*. Здесь может быть найдена информация об определении местоположения показа, размере аудитории, относительном успехе выступлений и вероятном доходе.

Приложение к приключениям *Кормир* детализирует многие из городов, включает карты и информацию об отдельных персонажах и обществе каждого поселения. Это издание особенно полезно для DM, так как оно дает информацию и советы относительно главных городов Кормира и приеме, который труппа, вероятно, получит в каждом из них.

В некоторых случаях персонажам, просто наблюдающим за проделками труппы Хейно, может быть интересно. Сам Хейно представляет каждый акт с большой пышностью и церемониям: "... И теперь, лорды и леди, один из самых прекрасных исполнителей во всём Фаэруне... Певец, чья искусность и страсть заставили рыдать императора Кара-Тура... чьи песни легендарны даже у эльфийских менестрелей далекого Эвермита..." и так далее. Как владелец церемоний, Хейно исполняет простые иллюзии, но никогда не позволяет своими номерами затмевать номера его труппы.

Исполнители Хейно участвуют в своих номерах. Филипп Бард поет эпические сказания любви и войны; Ина жонглирует мячиками, кинжалами и случайными предметами, данными толпой, а под конец жонглирует с

завязанными глазами. Далиор и Ралнор исполняют удивительные трюки по стрельбе из лука, а Зан показывает своё колдовство и иллюзии, но, как известно, иногда оценивает свои способности слишком высоко. Звездный Свет изумляет толпу сложными фигурами в полёте, делает запутанные петли и узлы в воздухе, часто неся факелы или оставляя огненный след из-за заклинания *faerie fire*, наложенного на неё Хейно. Ульв вылезает из оков, цепей, мешков, запертых сундуков и подобных устройств, а Гракс полуорк метает ножи. Поздней ночью, после того, как наиболее молодых членов аудитории просят уйти, Дарна исполняет несколько пикантных танцев. Другие члены труппы, типа гномских Пирамидистов, наняты для борьбы и подобных развлечений.

Помимо этих 'разнообразных' номеров труппа имеет ещё и репертуар пьес, используя эклектичный выбор декораций, костюмов и другого. Пьесы включают комедии, часто с довольно сырым юмором; трагедии, которые заканчиваются всеобщей смертью; и несколько интересных историй, которые, кроме развлечения, не передают даже отдаленно точную картину прошлого. Эти последние включают: "Роман Тристана и Робин", история Муншае Ффолька и войны против Твари и других врагов; "Смерть Короля Заора", об убийстве короля Эвермита и горе его королевы; "Сага о Дриззте", про известного отступника-дроу; и многие другие.

Если РС склонны, они могут участвовать в этих представлениях, помогая музыкой или колдовством, пением в хоре, взятием второстепенной роли в пьесе, метанием ножей в цель и так далее. Также возможно, что они даже захотят организовать собственные номера. Как пойдёт дело - решает DM, который может комбинировать или способствовать этим действиям, чтобы все игроки смогли получить максимум удовольствия.

Толпа становится невыносимой

Аудитория необъяснимо становится недовольной и забрасывает исполнителей едой, пивными кружками и всем другим, что подвернётся. РС могут помочь труппе Хейно избежать такой реакции, а могут только вмешаются и начать ссору и даже драку. Барды и более разумные персонажи смогут заработать очки опыта, разряжая ситуацию без насилия.

Нетерпимость

Расовая ненависть снова показывает свое уродливое лицо в виде агитаторов против гномов, появляющихся на представлении, начинающих кричать ругательства и требовать от гномов (как всегда) 'возвращаться туда, откуда пришли'. РС могут обратиться к насилию, чтобы помочь людям Хейно защититься, или использовать своё красноречие, чтобы оскорбить фанатиков, обратить толпу против враждебно настроенных оппонентов или заставить их убраться.

Полуорк Гракс может быть второй целью для предубеждения, если местные жители настроены против 'орочьих подонков' и, возможно, даже участвуют в актах насилия. Как описано в главе *Главные Персонажи*, Гракс - мирный и чувствительный человек, который предпочел бы бежать, чем драться, так что у авантюристы может возникнуть необходимость защищать его.

Любвеобильный патрон

РС или член труппы типа Дарны выступают, когда нетрезвый патрон зажигается любовными инстинктами и делает довольно нескромное предложение. Если РС делают шаги по выпроваживанию патрона или иначе помогают члену труппы, он или она делает их своими друзьями. Если же всё идёт своим чередом, роман может продолжаться.

Дружелюбная толпа

Толпа исключительно щедра и осыпает исполнителей вдвое большей платой, чем обычно. Единственная проблема заключается в их восторженных требованиях 'ещё одного выхода на бис', продолжающихся до поздней ночи.

Благородный патрон

Дружелюбному дворянину очень понравилась труппа, и он приглашает её на частное представление в его поместье. Это дело может закончиться большим количеством денег, или превратиться в унылое вечернее развлечение скусающей знати. В любом случае дворянин - потенциальный патрон и друг для РС, которого они могут встретить снова через некоторое время в будущем.

Жадный предприниматель

Владелец гостиницы или патрон требуют снижения гонорара труппы, и настаивают на повышенной оплате любой еды и напитков для неё.

выбор участвовать в любых романтических преследованиях, к которым она может принудить его.

В качестве альтернативы Звездный Свет могла бы выпить *микстуру гигантского роста*, делая её того же самого размера, как и объект её привязанности. Независимо от того, что она выберет, Звездный Свет остается, сводит с ума РС в течение некоторого времени, и могла бы периодически обнаруживаться в течение будущих приключений.

Гибельная свадьба

Дворянин или богатый торговец нанимают труппу, чтобы выступить на свадьбе его дочери. Плата хороша, а дворянин дружелюбен и уступчив. К сожалению, дела начинают ухудшаться.

DM может создать столько бедствий, сколько пожелает - вообразив свадьбу, где всё идет не так, как надо. Возможные инциденты включают:

- Невеста ненавидит жениха. Это - политический брак без реальной любви, и она проводит всё время, пробуя выйти из этого положения, она даже притворяется, что влюблена в одного из РС.
- Конкурент за невесту прибывает с группой дружков и бросает жениху вызов на дуэль. РС и артисты действуют в заканчивающейся ссоре.
- Гости выпивают слишком много и между гостями вспыхивает драка.
- Дворянин показывает себя скрягой, вычитая 'расходы' из первоначально справедливой платы труппы.
- Звездный Свет исполняет свои устоявшиеся полёты с факелом и случайно поджигает зал.
- Своенравный гость замечает Гракса и начинает кричать 'Нападение орков!', порождая волнение и возможную панику.
- Жених становится нетрезвым и пристаёт в Дарне или женщине РС, вызывая конфликт с отцом жениха.
- Фиолетовые Драконы производят поиск Маркуса и РС.

Страшное Уведомление

Это столкновение должно быть последним из тех, что происходят в Кормире, и окончится немедленным отъездом труппы в Страны Долин. Это должно случиться на или около северного Кормира, так, чтобы труппа Хейно смогла покинуть страну быстро.

Хейно не бездельничал и не игнорировал тяжелое положение партии. Он попросил своего лучшего посланника, барда Филиппа, изучить вещи. После исчерпывающего и опасного исследования Филипп сумел получить копию контракта Саббара на голову Маркуса.

Одним вечером, когда труппы останавливается на ночь, Зан находит персонажей и сообщает им, что Хейно ждёт их присутствия в своём фургоне. Когда они прибывают, читайте следующее.

Интерьер фургона Хейно тускл, переполнен костюмами, декорациями и другим барахлом. Хейно сидит за столом с бардом Филиппом, их лица освещены оплывшей свечкой.

"Проходите", - говорит Хейно, его голос более серьезен, чем вы когда-либо слышали. "Я боюсь, что у нас для вас плохие новости. Пожалуйста, садитесь".

Вы улаживаетесь за столом, и Зан передаёт по кругу бутылку вина.

"Филипп", - говорит Хейно, - "пожалуйста, прочитай документ, который ты нашёл".

Филипп, выглядящий столь же мрачным, как голос Хейно, разворачивает свиток и начинает читать.

"Внимание независимым авантюристам, охотникам за сокровищами и путешественникам. Да будет известно, что преступник Волозэмп Геддарм, известный также под псевдонимами 'Марко Воло' и 'Маркус Вандс', серьезно оскорбил благороднейшего мага Саббара до такой степени, что вышеупомянутый маг желает отомстить. Также будет известно, что по такому случаю Саббар предлагает сумму в 10,000..."

Филипп прерывается. "Здесь цифра 10,000 было зачёркнута и вписано - 20,000", - говорит он, затем продолжает. "Двадцать тысяч уотердипских драконов за пленение или смерть Волозэмпа, и доставку этого человека или его трупа волшебнику Саббару или его агентам".

Филипп останавливается снова. "Здесь есть приложение, написанное другой рукой", - говорит он. Филипп читает: "Так называемый 'Марко Воло' путешествует с компанией блуждающих менестрелей во главе с неким, известным как Хейно Гном".

Хейно говорит спокойно. "Я думаю, это заставляет нас", - говорит он, - "оставить Кормир немедленно. Филипп, сообщи другим. Мы поедим на север к следу Каменной Стрелы, не заезжая в Тильвертон". Он смотрит на вас. "Не волнуйтесь. Мы исправим всё это в Долине Теней".

Лагерь прорывается в потоке деятельности, поскольку члены труппы готовятся уезжать. Маркус реагирует на новости с ужасом, и смотрит безучастно, если РС задают ему вопросы относительно этой ситуации. Несколько часов спустя, когда труппа путешествует по следу Каменной Стрелы, Маркус наконец признается полностью. Когда он делает это, читайте или перефразируйте следующее.

"Я думал, что я - опытный плут", - говорит Маркус печально. "Я хотел бродить свободным, жить жизнью вора, петь для дворян, соблазнять красивых женщин и стать известным по всему континенту. Боги, но какой я был дурак!

"Примерно год назад я узнал, что волшебник по имени Саббар вновь появился в Фаэруне после многолетнего отсутствия. После небольших трудностей я нашел, где находится дома мага, который он арендовал вне Селгаунта. Я проник туда и украл кое-что - какую-то палочку, которая, как я думал, выглядела ценной. Тогда непонятная штука типа горгульи, страж Саббара, пришла за мной, и я убежал.

"Я спасся, но был очень испуган. Я думал, что Саббар узнает, кто я, и выследит меня. Так что я написал письмо, сообщающее Саббару, что это Волозэмп Геддарм украл палочку. Я знаю, что большинство магов ненавидит Воло, так как он попробовал опубликовать их тайны несколько лет назад. Боги, мне жаль, но я был в панике ...

"Я использовал заклинание со свитка, украденного у моего дяди, чтобы скрыть палочку в Лесу Спайдерхант, к югу от Долины Теней. Я думал, что возвращусь после того, как обстановка остынет, затем продам палочку кому-нибудь.

"Прошли месяцы, и никто не преследовал меня. Я начал думать, что я в конце концов в безопасности. Когда вы предложили мне эту работу, я ухватился за это, предполагая... убрать вас в Лесу и забрать палочку".

Маркус тяжело вздыхает. "Теперь, кажется, моя заумная схема рассыпалась на моих глазах. Да, Саббар думает, что Волозэмп украл палочку - так что я немного преуспел". Он грустно ухмыляется. "Но он думает, что я и есть Волозэмп! Должно быть, потому что я использую этот идиотский псевдоним. Я выбрал его, потому что он звучал подобно прозвищу Геддарма - я думал, что женщины будут больше заинтересованы мной таким образом..."

Его ладони сжимаются в кулаки. "Мой дядя прав, я - ничего не стоящая пустышка. Я ни о ком не забочусь, только о себе самом. Но вы помогли мне и дрались за меня.... Что я наделал? Я втянул вас в неприятности, растратил деньги дяди, подверг опасности Хейно и его друзей. Руки Чаунти! Я даже ответствен за тех монахов..."

Маркус выглядит несчастным, как будто вся любовь в мире не смогла бы убрать чёрный камень с его сердца.

"Что мы делаем сейчас?" - спрашивает он спокойно. "Что мы делаем?"

Действительно, что? Труппа продолжает идти по дороге к Долинам, и к заключительной главе *Поездки*.

Глава 4

Какие муки окружают наших героев! Маркус Вандс, полный стада за свои дела, - безутешен, и наши отважные путешественники должны найти решение его дилеммы. В конце своей поездки авантюристы и их друзья должны всё же бороться с другой смертельной западнёй, и - надемся - избавят мир от зла Фелибарра Блэкланса. Еда и питьё - дорожная провизия, но она вполне удовлетворяет голод и жажду.

Партия оставляет Кормир без инцидентов, под прикрытием темноты, и путь в Долину Теней кажется чистым. Однако Саббар всё ещё ищет Маркуса, а увеличенной награды ищут ещё больше убийц и других негодяев. Прежде, чем они смогут отдохнуть, РС должны сразиться со своим старым врагом - магом Фелибарром Блэклансом.

Фелибарр на Следе

Злой Фелибарр Блэкланс не бездельничал, после с его прошлой встречи к авантюристам. Он потерял их след, когда РС победили его агентов около Гостиницы Пути, но с тех пор он старательно искал их.

Возрастающий гнев и расстройство заставили Фелибарра требовать, чтобы Саббар поднял его плату с 15,000 до 30,000 золотых. С этим стимулом Фелибарр удвоил свои усилия. Кое-какие слухи, наконец, достигли его ушей, слухи о группе, соответствующей описанию партии, сопровождающей труппу путешественников менестрелей в Кормире.

Дальнейшая разведка раскрыла маршрут труппы. Теперь, с укрепленной группой последователей, Фелибарр идёт по горячему следу. Узнав, что труппа Хейно направляется в Долину Теней, Фелибарр сначала делает засаду на Проезде Лунного моря. Когда разведчики сообщили, что Хейно едет к Следу Каменной Стрелы, он перемещает засаду, чтобы перехватить авантюристов глубоко в глуши Каменной Стрелы.

РС будут, конечно, на чеку, но Фелибарр всё с тонкостью продумал. След Каменной Стрелы намного трудней для перехода, чем постоянно используемый Проезд Лунного моря, и от партии будет требоваться от трёх до пяти дней, чтобы достигнуть Теневой Впадины, от которой они могут видеть конец поездки. В предгорьях Громовых Пиков и появляются Фелибарр и его союзники.

Перед вами громоздятся могучие Громовые Пики, присыпанные кое-где снегом. Ледяной ветер дует с гор, пробираясь холодными пальцами под плащи и капюшоны; серые облака грозят дождём. Две темных фигуры появляются на скалистом пласте впереди; каждая вооружена длинным луком. Когда они приближаются, вы видите, что это - орки или полуорки в темных кольчугах.

"Стойте!" - кричит один. "Мы просим переговоров!"

Если партия прекращает говорить, читайте следующее. Если они нападают, немедленно переходите к *Счетам*.

Вы бросаете взгляд на другие фигуры позади ближайших скал. Вы не можете сказать, кто это - орки, люди или другие гуманоиды. Затем вы слышите медленный стук копыт, вперед выезжает лошадь. Всадник на ней - ненавистный Фелибарр Блэкланс.



Он улыбается; но это - улыбка, вырезанная из льда. "Приветствия!" - объявляет он. "Я боялся, что мы уже увидим друг друга. Наша последняя встреча была так кратковременна, что я должен был найти вас и предложить свои поздравления".

Он легко прыгает с седла. "Я предлагаю вам всё обсудить, потому что у меня нет никакого желания убивать вас. Не то, чтобы я не нашел это приятным, но это отклонит меня от моей истинной цели". Он делает паузу и смотрит на Маркуса строгим пристальным взглядом. "Вы находитесь в компании этого человека, называющего себя 'Марко Воло'. Вы, может быть, будет интересно узнать, что его настоящее имя - Маркус Вандс, и он - один из самых испорченных и высокомерных молодых дворян Уотердипа. Мне рассказывали, что он также называет себя 'Волозмп Геддарм', и он причинил неким могущественным людям много неприятностей.

"Вы видите", - мурлычет он, осматривая свои ногти с отчуждённым видом, - "он взял кое-что. Кое-что, что не принадлежало ему. Вы защищаете обычного, грязного воришку. Я не уверен, что вы действительно лучше него?"

Фелибарр обстреливает вас презрительными пристальными взглядами. "Вы думаете, что я злой? Я заканчиваю работу уотердипской стражи. Я мог убить вас всех, и никто бы не обвинил меня. Но, несмотря ни на что, я - разумный человек. Сдача Воло - или как там его зовут - вполне удовлетворит меня. Это стоит 5,000 золотом в любых наименованиях. Отдайте его мне, и продолжайте свой путь".

Он снова улыбается. "Я уверен, что вы пойдёте этим разумным путём, друзья. Что вы говорите? Сдайте мне воришку и получите свои деньги".

Если РС отдадут Маркуса Фелибарру, приключение заканчивается, и вы можете забыть о *Марко Воло - Прибытии*. Хейно и его труппа будет укорять трусливым поведением персонажей, а Маскар Вандс получит личный интерес в достойной плате партии за её дело. По всей вероятности, однако, персонажи не доверяют Фелибарру относительно того, насколько далеко они могут бросить фургоны Хейно - также справедливо, так как Блэкланс не имеет никакого намерения платить РС, как только он получает Маркуса.

Если персонажи делают разумный поступок - то есть отклоняют предложение двуличного Фелибарра - читайте следующее вслух.

Фелибарр вскидывает голову и хохочет. "Как я и думал", - говорит он. "У воров есть привычка держаться вместе. Я ожидал этого - и ждал расчёта с тех пор, как мы боролись в Уотердипе. Итак, к оружию, мои друзья. Я буду рад ограбить ваши тела".

Счета

Борьба с целой армией Фелибарра, вероятно, будет хлопотной, так как и Блэкланс, и РС теперь имеют союзников: Фелибарр ведёт наемников и своих злых компаньонов; и Труппа Лесной местности Хейно будет стоять на стороне РС. Отступление - не выбор, так как фургоны Хейно и всадники блокируют дорогу. Попытка повернуть фургоны создаст полный беспорядок, позволяя Фелибарру напасть безнаказанно.

Труппа Хейно, лояльная в прошлом, будет драться рядом с РС. Некоторые из слуг Фелибарра будут бороться с людьми Хейно, с действием, идущим на заднем плане - DM может только сообщать игрокам, как идёт эта часть схватки.

Конечно, Фелибарр заинтересован Маркусом и персонажами. Эта часть битвы должна быть описана подробно, выставя против РС Фелибарра и следующие силы.

Наемники орки

Фелибарр нанял приблизительно 30 орков и полуорков наемников. Половина из них будет бороться с РС, в то время как другая половина будет бороться с силами Хейно.

Орки-наёмники War1 (30): CR 1/2; Medium-size humanoid (Orc); HD 1d8+2; hp 6; Init +0; Spd 20 ft; AC 14 (touch 10, flat-footed 14); Atk +5 melee (1d12, секира) или +1 ranged (1d6, короткий лук); SQ Darkvision 60 ft, light sensitivity; AL LE; SV Fort +2, Ref +0, Will -1; Str 15, Dex 10, Con 11, Int 10, Wis 8, Cha 8; Climb +2, Jump +3, Listen +2, Spot +1.

Злые Люди

Некоторые из людей-компаньонов Фелибарра присоединились к нему в этой миссии, надеясь на получить плату и ограбить кого-нибудь. РС будут должны драться с несколькими индивидуумами, все они верхом. ДМ должен выбрать из следующего списка подходящих для схватки с партией РС.

Носк (CE hm Ftr6): CR 6; Medium-size humanoid (человек); HD 6d10+12; hp 51; Init +5*; Spd 20 ft.; AC 16 (+1 Dex, +5 панцирь); Atk +10/+5 melee (1d10+6, бастард) или +8 ranged (1d8, длинный лук); SV Fort +7, Ref +3, Will +2; Str 17; Dex 12; Con 15; Int 8; Wis 10; Cha 7; Лазанье +2, Плавание +2, Прыжки +0; Специализация на оружии (бастард), Концентрация на оружии (бастард), Владение экзотическим оружием (бастард), Бег, Могучий Удар, Улучшенный Натиск, Улучшенная Инициатива.

Носк - злой наемник, работавший с Фелибарром несколько раз. Он - на мели и нуждается в деньгах, так что он борется отчаянно.

Каза (LE hm Ftr5): CR 5; Medium-size humanoid (человек); HD 5d10+10; hp 40; Init +2; Spd 20 ft.; AC 18 (+2 Dex, +5 кольчуга, +1 баклер); Atk +6 melee (1d8+1, тяжёлое рыцарское копье) или +7 melee (1d8+1, отличный длинный меч) или +7 ranged (1d6+1, лёгкий арбалет); SV Fort +6, Ref +3, Will +2; Str 12; Dex 14; Con 15; Int 9; Wis 13; Cha 9; Верховая Езда +10; Специализация на оружии (длинный меч), Верховая Стрельба, Верховой Бой, Выхватить Оружие, Выстрел в Упор, Железная Воля.

Каза - бывший воин пустыни из Анаурока. Она - умелый всадник, способный к стрельбе из арбалета без штрафов верхом. Она беспощадна и любит мучить свою добычу с надеждой ухода перед их смертью.

Драхзалар (CN hm W6): CR 6; Medium-size humanoid (человек); HD 6d4; hp 15; Init +1; Spd 30 ft.; AC 13 (наручи защиты +2, +1 Dex); Atk +3 melee (1d6-1, посох); SV Fort +2, Ref +3, Will +6; Str 8; Dex 12; Con 11; Int 18; Wis 12; Cha 10; Основы магии +12; Профессия (книжник) +8; Концентрация +9; Знания (магия) +12, Обнаружение +5*; Тонкий Слух +5*; Бдительность, Написать свиток, Призвать фамилиара, Концентрация на оружии (посох), Концентрация на заклинании (превращение, призывание); Тихое заклинание, Неподвижное заклинание.
Заклинания: 4/4/4/3 (DC=14+spell level); 1st (4): sleep, mage armor, magic missile (x2); 2nd (4): invisibility, fog cloud, Melf's acid arrow(x2); 3rd (3): blink, fireball, hold person

Маг - изменник, работавший с учеными Кэндклипа, Драхзалар, был выгнан за нападение на молодого писца. Сегодня он - алкоголик, кто берет любую работу, до которой может добраться. Фелибарр знает, что Драхзалар может остаться трезвым достаточно долго, чтобы выполнить любые требуемые задачи.

Маглад (LE hm W5): CR 5; Medium-size humanoid (человек); HD 5d4+5; hp 18; Init +2; Spd 30 ft.; AC 12 (+2 Dex); Atk +2 melee (1d4, кинжал); SV Fort +2, Ref +3, Will +4; Str 10; Dex 15; Con 12; Int 20; Wis 10; Cha 12; Основы магии +12; Поиск +5, Знание (знать) +7, Концентрация +12*; Знания (магия) +10, Написать свиток, Призвать фамилиара, Уклонение, Концентрация на умении (концентрация), Концентрация на заклинании (созидание); Продлить заклинание.
Заклинания: 4/4/3/2 (DC=15+spell level); 1st (4): sleep, ray of enfeeblement, magic missile (x2); 2nd (3): Melf's acid arrow (x3); 3rd (2): haste, lightning bolt

Маглад - партнер Саббара, посланный, чтобы помочь Фелибарру словить Маркуса. Он холоден и расчётлив, но никогда не бывает бессмысленно жестоким, предпочитая покинуть противников, чем умирать. Он будет торопить Фелибарра устранить РС настолько быстро, насколько это возможно. Он практичный и прагматичный, и сдастся, если увидит, что силы Фелибарра проигрывают. Он заключит сделку на свою жизнь, предлагая сообщить то, что он знает относительно Саббара, включая факт, что предмет, украденный Маркусом, был мощным артефактом из иного измерения, известный как Глаз Короля Драконов.

Воруна (LE hm Pr6 (Ловиатар)): CR 6; Medium-size humanoid (человек); HD 6d8+6; hp 33; Init +0; Spd 20 ft.; AC 17 (+3 большой алмазтитовый щит, +4 чешуйчатая броня); Atk +7 melee (1d6+2/x4, тяжёлый чекан); SA могучий удар; SQ изгнание нежити; SV Fort +6, Ref +2, Will +8; Str 15; Dex 10; Con 12; Int 11; Wis 17; Cha 8; Устрашение +5*, Основы магии +4, Концентрация +6; Знания (магия) +3, Знания (религия) +4, Концентрация на умении (устрашение), Концентрация на оружии (тяжёлый чекан), Могучий удар, Разоружение.

Заклинания: домены: смерть, зло; 5/4+1/4+1/2+1 (DC=13+spell level); 0 (5): detect magic, light (x2), read magic, create water; 1st (4+1): doom, cure light wounds, sanctuary, cause fear, protection from evil; 2nd (4+1): cure moderate wounds (x2), hold person (x2), death knell; 3rd (2+1): bestow curse, summon monster III, animate dead

Воруна служит Ловиатар, Деве Боли, и теперь работает исключительно с Фелибарром, чтобы принести агонию в ряды противников её богини. Она планирует пожертвовать часть доходов своему храму. Ее средства причинения боли весьма методические - Ловиатар больше всего довольна, если жертвы страдают прежде, чем умирают. Она использует свою способность болевого прикосновения, если возникает возможность, но предпочитает выжидать и бросать заклинания *cause light wounds* в противников. DM может решить, что облачной погоды во время битвы достаточно для Воруны, чтобы использовать ее заклинание *call lightning*. Подобно многим священникам Ловиатар, она имеет высокую терпимость к боли, и не будет ошеломлена серьезными ранами. Она может выносить любое количество пыток, но не выдаст информацию.

Скарр (CE hm T5/Barb3): CR 8; Medium-size humanoid (человек); HD 5d6+3d12; hp 45; Init +3; Spd 40 ft.; AC 18 (+3 Dex, +4 кольчужная рубаха, +1 баклер); Atk +9/+4 melee (1d6+1, рапира) или +9 ranged (1d6, длинный лук); SA Внезапная атака +3d6; SQ Ярость 1/день, Увертывание, Невероятное Уклонение (премия Ловкости к AC); SV Fort +4, Ref +8, Will +3; Str 12; Dex 17; Con 10; Int 14; Wis 12; Cha 10; Прятаться +11, Тихое Передвижение +9, Поиск +10, Обнаружение +11*, Слух +13*, Обирание Карманов +11, Блеф +8, Сломать Устройство +10; Ремесло (ловушки) +10, Лазанье +7; Фехтование оружием (рапира), Уклонение, Мобильность, Бдительность.

Скарр - недавнее пополнение к мрачной банде Фелибарра, присоединившийся в Тильвертоне после того, как услышал о плате за дело. Фелибарр не доверяет ему, и с серьезным основанием, что Скарр планирует украсть что-нибудь и скрыться. Однако он будет драться хорошо.

Рау'Триэль Луэн (CE drow f W7): CR 12; Medium-size humanoid (дрой); HD 7d4; hp 26; Init +3; Spd 30 ft.; AC 20 (кольцо защиты +4, плащ защиты +3, +3 Dex); Atk +6 melee (1d6+3, посох +2); SA Заклинательные умения; SQ иммунитет ко сну, SR 18, darkvision (120), световая слепота, +2 к Воле против очарования, +2 к Воле против заклинаний и закл. умений; SV Fort +4*, Ref +5, Will +6; Str 13; Dex 16; Con 10; Int 18; Wis 12; Cha 10; Основы магии +14; Концентрация +11; Лечение +4, Алхимия +10, Знания (магия) +14, Знания (религия) +9, Знания (измерения) +9, Поиск +4, Обнаружение +2; Тонкий Слух +4; Написать свиток, Призвать фамилиара, Уклонение, Исключительная Стойкость, Проникающее заклинание, Максимизировать заклинание,

Заклинания: 4/5/4/3/2 (DC=14+spell level); 1st (5): summon monster I, spider climb, shield, magic missile (x2); 2nd



(4): invisibility, blindness/deafness, web, summon swarm (пауки); 3rd (3): gust of wind, fly, haste; 4th (2): fear, dimension door.

Заклинательные умения: 1/день-dancing lights, darkness, faerie fire. Эти способности работают как заклинания, брошенные колдуном с уровнем персонажа (т.е. для данного случая – 7-ого уровня).

Световая Слепота (Ex): Резкое подвержение яркому свету (типа солнечного света или заклинания daylight) ослепляет дроу на 1 раунд. Кроме того, они переносят обстоятельственный штраф -1 всем броскам атаки, спасброскам, и проверкам при действии на ярком свете.

Одна из нескольких женщин - 'поклонниц' Фелибарра, дроуская волшебница Рау'Триэль Луэн, также присоединилась к его компании в простой надежде принести немного разрушения. Если Фелибарр убит, и Рау'Триэль спасается (она будет держать заклинание *dimension door* в резерве для таких случаев), она поклянется отомстить РС и, если DM пожелает, сможет появиться в будущих приключениях.

Последствия

Вероятно, после сражения Фелибарра больше не будет. Даже если он убежит, он поймёт, что игра не стоит свеч и исчезнет из приключения.

Лагерь Фелибарра находится недалеко от участка сражения. Там авантюристы находят оружие, одежду и броню, и сундук, содержащий золото, которым Фелибарр заплатил бы своим отрядам. Сундук - запертый магией - содержит 4,500 gp, 6,000 sp и 20 драгоценных камней (1 x 1,000 gp; 4 x 500 gp; 10 x 100 gp и 5 x 50 gp). Камни были предназначены, как премии за исключительную службу.

Наконец, путь в Долину Теней открыт. Шериэл предложит РС отдохнуть здесь, и она займётся первой помощью и заживлением. У Хейно есть немного (это определяется мастером) *микстур заживления*. Полное противное дело будет заключено в заключительной части трилогии, *Марко Воло - Прибытие*, в котором Маркус ведет РС к потайному месту Глаза Короля Драконов. Там он найдет, к своей тревоге, что артефакт имеет собственное мнение, а также, что злой Саббар, наконец, тоже принял личную роль в этом вопросе. Кроме того, незаконно обвиняемый Волозэмп Геддарм и другие заинтересованные партии появляются в последней части истории о Марко Воло.