



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

Содержание:

Наша история так длинна.....	3
Основные персонажи.....	4
Глава 1.....	15
Глава 2.....	25
Глава 3.....	33
Эпилог.....	35

Credits

Design: Anthony Pryor
Editing: Elizabeth T. Danforth
Cover Art: John and Laura Lakey
Interior Art: Elizabeth T. Danforth
Cartography: David Sutherland
Typesetting: Nancy J. Kerkstra
Production: Paul Hanchette

9455XXX1501

ISBN 1-56076-890-8

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, and FORGOTTEN REALMS are registered trademarks 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.

The TSR logo is a trademark owned by TSR, Inc.

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.

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



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

От переводчика...

Это перевод третьей, и заключительной части, трилогии приключений *Марко Воло*. В общем, всё, что я хотел сказать, сказано в моих предисловиях к двум предыдущим частям, вот только там забыл я упомянуть одно: книжки-то по игровой механике, упомянутые в этих трёх приключениях, для 2-ой редакции правил D&D, для 3-ей есть только *FORGOTTEN REALMS Campaign Setting*. И ещё – большинство артефактов я не переводил в 3-ередакционные эквиваленты, так что если не найдёте нигде пилу могучего расчленения из 3-ей главы, придумайте ей подходящую замену.

Приятной игры и да поможет вам Мистра!

Алькерк Мартин

P.S. Спасибо за помощь и поддержку Demonand'у, Ozz'у и группе Мельница.

Наша история так длинна

В которой, теперь уже в последний раз, автор напоминает читателям сюжет, который, благодаря стараниям автора, перерос во внушающий комплекс.

В *Марко Воло: Отъезд* РС познакомились с надоедливым плутом, называющим себя 'Марко Воло'. Впоследствии оказалось, что Марко - Маркус Вандс, неудачливый племянник Маскара Вандса, патриарха могучего семейства Вандсов. В связи с неприятностями племянника Маскар убеждает авантюристов нанять Маркуса как проводника в Долину Теней для доставки письма Лорду Моурнгриму.

Без ведома своего дяди и персонажей, Маркус находится в бегах от волшебника Саббара, у которого он украл редкий артефакт, называемый Глазом Короля Драконов. Маркус подставил некоего Волозэмпа Геддарма, обвинив его в краже, но сам он всё ещё в опасности, так как безумный Саббар решил, что он (Маркус) на самом деле - Волозэмп. Наёмные убийцы Саббара теперь пускаются в погоню.

Руководителем этих преследователей был маг и убийца Фелибарр Блэкланс, которые напал на партию, как только она покинула Уотердип. Позже РС противостояли множеству прислужников Саббара в Гостинице Пути, а затем их чуть не уничтожили злые Черные Монахи в Бердуске. Спасённые своевременным вмешательством Маркуса, РС бежали из Бердуска и присоединились к Хейно и его Труппе Лесной Земли, группе путешествующих артистов.

Агент Хейно, бард Филипп, раскрывает личность преследователя Маркуса, побуждая группу бежать из Кормира. И, наконец, сам Маркус тоже раскрывает своё подлинное лицо.

На Следе Каменной Стрелы Фелибарр и его помощники настигают авантюристов. В последующей битве Фелибарр погибает, и его слуги терпят поражение, открывая путь к Долине Теней.

Курс этого приключения

Марко Воло: Прибытие включает трилогию о Марко Воло. Эта часть начинается на юге Долины Теней, в компании Маркуса Вандса и труппы Хейно.

Здесь Маркус настаивает, чтобы группа повернула к Лесам Паучьего Логова, где он спрятал Глаз Короля Драконов. РС сопровождают его, и, кроме того, партия может включить несколько NPC из труппы Хейно.

Сумасшедший Саббар стал даже более огорчённым и безумным, чем он был сначала. Волшебник тоже идёт в Леса Паучьего Логова, надеясь перехватить Маркуса. Другие также заинтересованы: в частности, плутоватый Волозэмп Геддарм собственной персоной. После двух неудачных покушений на него Геддарм весьма заинтересован в 'небольшой дружеской беседе' с Маркусом.

Между тем, Глаз Короля Драконов - артефакт с собственным мнением, и он имеет планы относительно Фаэруна. Он создал вокруг себя кристальную крепость, взял под свой контроль несколько наиболее могучих существ Лесов Паучьего Логова, и телепортировал к себе кое-каких слуг из иного плана. В этом пункте приключение проходит в более знакомом стиле - исследовании подземелий. Однако концовка, описывающая появление нескольких важных богов и раскрытие родословной и судьбы Маркуса, может прибывать неожиданности в утомительное лазанье по подземельям.

Как только с врагами РС покончено, Маркус понимает, что он должен вести себя перед миром более ответственно. Партия путешествует к Долине Теней для выполнения задания труппы Хейно. Вот так завершается это приключение.

Другие издания, которые могут быть полезны для проведения *Марко Воло: Прибытие* - *Dalelands*, *Book of Artifacts* и, конечно же, *FORGOTTEN REALMS Campaign Setting*, особенно буклет *Shadowdale*. Художественные произведения также рекомендуются - *Три Мушкетера*, и работы Карла Эдварда Вагнера (Karl Edward Wagner) и Стивена Браста (Stephen Brust) - для приспособления к этому приключению. Наконец, некоторые кинофильмы, например *The Princess Bride* Роба Рейнера (Rob Reiner) и *Time Bandits* Тэрри Джиллиама (Terry Gilliam), являются идеальными для понимания атмосферы приключения. Последнее будет особенно полезно для организации идеи для столкновения Н в Главе 1.



Основные персонажи

В которой автор представляет новых актёров нашей драмы, и освежает знакомство читателей со старыми.

Со следующими персонажами, вероятно, вы столкнётесь в ходе игры. Персонажи типа Хейно и Маркуса повторены здесь для удобства, но с ограниченным описанием, в то время, как новые персонажи описаны более подробно.

Маркус Вандс (Marcus Wands)

(также известен как Марко Воло (Marco Volo))

CN (G) hm B6

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

HD: 6d6+12

Init: +3

Скорость: 30 ft.

АС: 13 (+3 Dex)

HP: 31

Атаки: +8 melee (рапира +1)

Урон: 1d6+1 (рапира +1)

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

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

Языки: всеобщий, эльфийский, дварфийский

Магические предметы: рапира +1, эльфийские сапоги

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

Маркус был полностью описан в *Отъезде*, и читателю советуется изучить это издание для большей детализации. Здесь же достаточно напомнить мастеру, что Маркус считает себя разбитным красавцем, объявленным вне закона, любимцем всех без исключения леди. По правде говоря, он также упрям, несколько раздражая кое-какого члена благородного семейства Вандсов.

Жизнь Маркуса стала намного больше сложной, когда приключения привели его к скрытому убежищу безумного волшебника Саббара. Там Маркус украл привлекательно выглядящий артефакт, изучаемый Саббаром, и убежал. К сожалению, Саббар - мстительный волшебник. Несмотря на то, что он решительно псих, Саббар очень упорен, и решает вернуть сокровище.

Хейно (Heino)

CG gm I8

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)

HP: 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.

Первоначально путешествуя артистом со своими двумя братьями, Хейно остался один пять лет назад, и начал водить маленькую группу гномских жонглеров и акробатов. Его группа выросла в размере и влиянии с тех пор, и его репутация балаганщика распространилась повсеместно. 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 мог бы позволить Хейно или другим членам его труппы сопровождать партию в Лесах Паучьего Логова. Поскольку лес скрывает гигантских пауков, эттерекапов и другие ядовитые существа, Хейно мог бы порыться в своих запасах зелий и волшебных вещей и поискать такие полезные предметы, как *микстуры живучести*, свитки с *neutralize poison* или подобными заклинаниями, или *амулет противоядия*, чтобы противодействовать ядовитым нападениям. Неиспользованные микстуры и постоянные волшебные предметы должны быть возвращены Хейно после приключения, если PC желают остаться с ним в хороших отношениях.

Саббар (Sabbar)

CE hm W17

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

HD: 17d4 -34

Init: +1

Скорость: 30 ft.

АС: 15 (+1Dex; +4 наручи защиты)

HP: 26

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

Урон: 1d4-1 + яд (отравленный кинжал)

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

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

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

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

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

Саббар - безвестный путешественник между измерениями, исчезнувший несколько лет назад. Долго считавшийся мёртвым, он возвратился на Фаэрун после своих дальних странствий, при этом смена измерений сделали его хаотическим злым и привели к полному безумию. В своём путешествии он добыл важный предмет - артефакт из другого плана, известный как Глаз Короля Драконов. После своего возвращения он обосновался в Сембии и приготовился использовать Глаз для своей собственной выгоды - если бы его не украл один удачливый вор. Этим

вором и был Марко Воло (Маркус Вандс), но Саббар убежден, что Волозэмп Геддарм - реальный преступник. К сожалению для Маркуса, Саббар также убежден, что Марко Воло и неуловимый Волозэмп - один и тот же человек.

Саббар предложил солидную награду за захват 'Воло'. Будет ли Маркус мертвым, или живым, для Саббара несущественно: он может легко использовать *speak with dead*, чтобы вырвать у трупа сведения о месте, где спрятан артефакт.

Волозэмп Геддарм (Volothamp Geddam)

CG hm W5

Str 12; Dex 15; Con 15; Int 17; Wis 11; Cha 16

HD: 5d4+10

Init: +2

Скорость: 30 ft.

АС: 12 (+2 Dex)

НР: 16

Атаки: +6 melee (отличная рапира);

Урон: 1d6+1/18-20 (отличная рапира)

Умения и Навыки: Основы магии +7; Концентрация +5; Знание (магия) +8; Знания (знать) +10; Знание (городская жизнь) +10, Знание (география) +9, Дипломатия +6; Создать свиток, Мастерство в Оружии (рапира), Фехтование оружием (рапира), Уклонение, Тихое заклинание.

SV: Fort +3, Ref +3, Will +4

Языки: Всеобщий, эльфийский, дварфийский, халфлингский.

Магические предметы: брошь разговора с животными (даёт возможность общаться с животными; см. *Elves of Evermeet*), кольцо защиты против некромантии (см. *Tome of Magic*), эльфийские ботинки

Заклинания: 4/4/3/2; 1st (5): change self, color spray, Nystul's magic aura, charm person; 2nd (3): blur, invisibility, minor image; 3rd (2): dispel magic, fireball (x2), clairvoyance, gaseous form.

Плутоватый фокусник, известный своей аккуратно урезанной бородкой, элегантным беретом и острым языком, Воло - особенность по всем Королевствам. Возможно, такая небольшая черта, как прямое разглашение чужих профессиональных тайн, часто создаёт у него разногласия с местными торговцами, стражниками и магами. Он написал множество работ, включая популярный ряд городских путеводителей, и *Руководство Воло по Всем Волиебным Вещам*, работу, имеющую дело с волшебством 'для обычных людей'. Публикация этой книги была подавлена мощными магами, не желающими делиться своими тайнами.

Воло оставался невидимым на заднем плане нашей истории до настоящего времени. Однако он пережил несколько покушений на его жизнь, связанных с контрактом Саббара, и понял, что вовсе не он был истинной целью. Он приступил к решению этой тайны. После обширного расследования он узнал истинную личность 'Марко Воло' и договорился обсудить этот вопрос с Маскаром Вандсом. Несмотря на полную ненависть патриарха к Геддарму, Маскар был обеспокоен безопасностью своего племянника в большей мере, чем в желании схватить Геддарма за опубликование его писем, и объяснил ситуацию.

С тех пор Волозэмп использовал свою широченную сеть контактов, чтобы следовать по следам партии; он встретится с ними в Лесах Паучьего Логова. В данном приключении Воло обеспечивает РС жизненной информацией относительно истинной родословной Маркуса Вандса и некоторых тайн Глаза Короля Драконов. По усмотрению DM'a он может сопровождать партию как NPC.

Рыцари Неизбежного Правосудия

Паладины известны в Фаэруне как сторонники совершенства и честной игры. К сожалению, они также известны как надоедливые моралисты, которые никогда никому не позволяют просто повеселиться. Паладины Страны Долин, известные как Рыцари Неизбежного Правосудия, типичны для этого стереотипа.

Приведенные в готовность из-за зла, растущего в Лесах Паучьего Логова, Сэр Талвис, лидер Рыцарей, и группа его последователей направились туда для решения этой проблемы. РС встретят их в лесу, и можно ожидать, что они сделают жизни авантюристов ещё труднее. Они могли бы появиться к концу приключения, чтобы помочь (неосторожно), но их присутствие прежде всего предназначено свести РС с ума.

Сэр Талвис (Sir Talvis)

LG hm P10

Str 17; Dex 12; Con 15; Int 12; Wis 16; Cha 18

HD: 10d10+20

Init: +1

Скорость: 20 ft.

АС: 20 (+1 Dex, +8 пластинчатая броня +2)

НР: 72

Атаки: +18/+13 melee (святой мститель)

Урон: 1d8+8 (+1d6 святого урона по злым существам) (святой мститель)

Специальные Атаки: Обнаружение Зла, Наложение Рук, Излечить болезнь 3/неделя, Покарать Зло, Изгнать нежить

Специальные Способности: Иммуитет к болезням, Аура Отваги

Умения и Навыки: Верховая Езда +10, Знание (религия) +7, Знание (знать) +7, Лечение +8, Дипломатия +12, Ремесло (доспехи) +6; Лидерство(14), Верховой Бой, Концентрация на оружии (длинный меч), Верховой Прорыв, Верховая Атака.

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

Языки: Всеобщий, эльфийский.

Магические предметы: Пластинчатая броня +2, длинный меч +5 (святой мститель) (см.DMG)

Заклинания: 2/2; 1st (2): cure light wounds (x2); 2nd (2): delay poison, resist elements.

Сэр Талвис - необычный человек. Рожденный в далеком Чалте, он путешествовал к Фаэруну блуждающим маршрутом, узнавая различные стили борьбы по пути. Из-за высокой культуры законника Талвис выбрал дорожку паладина после того, как он помог спасти группу путешественников от набега дроу на Побережье Меча. Он обосновался в Стране Долин и собрал группу паладинов и законных добрых бойцов. Его символ, меч на золотой звезде, и его оружие, святой мститель Клинок Солнца, известны повсюду вокруг.

Хотя, в любом случае, замечательно - Талвис символизирует строгого и упорного паладина. Он не выносит незаконного поведения, настаивает, чтобы врагам всегда дали шанс сдаться, 'дерётся по правилам' даже если его противник дерётся бесчестно, и неодобрительно смотрит на роскошь или ненужные удовольствия, принятые его компаньонами. 'Ненужные' удовольствия включают питье чего-либо, не похожего на воду, сон в кроватях, употребление в пищу чего-либо кроме самой основной еды, ношение драгоценностей или вызывающих одежд, пение, танцы и т.д.

Сэр Талвис и его последователи вступили в Леса Паучьего Логова с намерением истребить зло, что теперь терроризирует этот регион в результате пагубного влияния Глаза Короля Драконов (см. ниже). Рыцари пересекутся с РС несколько раз и, хотя они могут быть головной болью, Рыцари могут также прибыть для спасения партии, если авантюристы находятся в опасности быть разбитыми. Талвис сопровождается дюжиной паладинов и законных бойцов, поэтому следующая статистика является типичной.

Рыцари Неизбежного Правосудия (F5): CR 5; Medium-size humanoid; HD 5d10; hp 25; Init +0; Spd 20 ft.; AC 18 (+6 пластинчатая броня, +2 большой железный щит); Atk +8 melee (1d8+5, длинный меч); AL LG; SV Fort +4, Ref +1, Will +3; Str 16; Dex 10; Con 11; Int 13; Wis 14; Cha 11; Верховая Езда +10; Специализация на оружии (длинный меч), Верховой Бой, Концентрация на оружии (длинный меч), Верховой Прорыв, Боевой Опыт, Бой Вслепую.

Драконы Долины Перьев

Не каждая группа авантюристов составлена из строгих старых бойцов, опытных волшебников, лукавых воров и т.п. Некоторые менее внушительны - всё, в конце концов, когда-то начиналось. Драконы Долины Перьев типичны для этого последнего вида, группа наивных и неопытных сельских юнцов, ищущих приключений. Они служат двойной цели в *Марко Воло: Прибытие*: смущать и раздражать РС их искренними попытками быть 'настоящими' авантюристами и, более серьезно, накликать беду своей неуместностью и вынудить РС спасти их. Партия может попробовать отговорить Драконов Долины Перьев от выбранного ими занятия.

Терувен Вайтфилд (Theruvan Whitefield)

LG hm F2

Str 14; Dex 11; Con 15; Int 8; Wis 8; Cha 12

HD: 2d10+4

Init: +4

Скорость: 30 ft.

АС: 13 (+3 клёпаная кожаная броня)

НР: 12

Атаки: +4 melee (длинный меч)

Урон: 1d8+2 (длинный меч)

Умения и Навыки: Ремесло (кузнец) +2, Верховая Езда +3, железная воля, выхватить оружие, концентрация на оружии (длинный меч), улучшенная инициатива.

SV: Fort +5, Ref +0, Will +1

Языки: всеобщий.

Теруven - сын богатого фермера Долины Перьев. Несколько месяцев назад он решил, что жизнь на ферме стала слишком уныла, и собрал из группы друзей свою собственную версию группы авантюристов. Назвавшись Драконами Долины Перьев, они отправляются в Страну Долин в поисках опасностей, сокровищ и героических сражений. Пока что они только приобрели фальшивую 'карту сокровищ' от доверенного человека, заблудились в Веларвуде и чуть не утонули при попытке искупаться на стремнине около Падения Пера.

Теруven - высокий, внешне искренний молодой человек с несколько свободным выражением лица и глубоким желанием быть похожим на героев романов, волнений и приключений. К сожалению, всё, что он знает об этих вещах, идёт только от чтения книг и слушания рассказов блуждающих бардов. У него мало реального знания того, как нужно идти, чтобы их нашли.

Он был бы приятным товарищем, но у Терувена есть фатальные недостатки - его чрезвычайная самонадеянность и неспособности принять чужие советы. Пока ни один из его друзей не был убит его непримиримостью, но это, может быть, только вопрос времени, пока неопытность Терувена не приведёт их к беде. Если они желают продолжить свои усилия, чтобы стать подлинной группой авантюристов, Терувену и его друзьям нужны учёба, компетентные наставники и намного больше терпения. Конечно, ни один из них не будет серьёзно признавать Терувена. Пример, установленный РС, поможет Терувену заново продумать свой подход, но его будет очень трудно убедить. Худший вариант, если он интерпретирует дружеский совет как 'ревность' или попытку одного из РС устранить потенциально успешного 'конкурирующего авантюриста'.



Сидала Санривер (Sydala Sunriver)

CG hf W1

Любимая Терувена, Сидала узнала несколько заклинаний от своей бабушки, деревенской мудрой женщины и торговли травами около Долины Перьев. Сидала предана Терувену и последует за ним хоть на край света. В последнее время, однако, она начала сомневаться в Терувене и его методах. Всякий раз, когда она подвергает сомнению его решения, он злится или меняет тему разговора.

Дариал Пик (Darial Pike)

NG hm P1

Дариал получил кое-какой минимальный навык в излечении от местных священников Чаунти, и надеется когда-нибудь присоединиться к храму этой богини. Поэтому он работает как священник 1-ого уровня, и полностью занят лечением повреждений, принесенных энтузиазмом Терувена. Подобно Сидале, Дариал начинает сомневаться в компетентности их лидера.

Друвус (Druvus)

N hm F1

Друвус был лучшим другом Терувена на ферме, и последовал за ним на поиски приключений. Он не очень образован (а по правде, глуп фактически - Int 4) и защищает Терувена от любой критики. В своей невежественной лояльности он будет угрожать избить любого, кто не соглашается с его лидером.

Ринда Падающая Тень (Rynda Fallshadow)

CN hef T1

Разведчик и 'вор' партии - дочь семейства полуэльфов. Она, вероятно, наиболее расчетливый и подкованный член Драконов Долины Перьев, и полностью обратилась против Терувена. Она остаётся с группой из беспокойства за Сидалу, одну из самых близких её друзей.

По усмотрению мастера Драконы Долины Перьев могут включать дополнительно несколько молодых и горячих подростков-фермеров. Большинство будут или людьми 0-ого уровня или бойцами 1-ого уровня, хотя другие классы также возможны.

Тарекана (Turekana)

Эта оборотень-медведь была назначена 'стражем' Паучьего Логова Лордом Моурнгримом. Она усердно заботится о сохранении мира в лесу, хотя это место - диковато и, вообще, рассматривается как логово злых сил.

Тарекана (форма человека) (CG hmf Rng8): CR 8; Medium-Size Humanoid (человек)\Shapechanger; HD 6d10+6; hp 64; Init +2; Spd 30 ft; AC 16 (+2 Dex, +2 natural, +2 стёганая кожа +1); Atk +5 melee (1d6+1, метательный топор) и +5 melee (1d6+1, метательный топор) или +8 melee (1d6, метательный топор); AL CG; SQ bear empathy, track, избранный противник (насекомые +2, мутанты +1); SV Fort +8, Ref +4, Will +5; Str 12, Dex 14, Con 12, Int 10, Wis 12, Cha 9; Взаимопонимание с Животными +8, Лазанье +4, Знание (природа) +5, Слух +12, Поиск +9, Обнаружение +11, Знание Дикой Местности +7; Бдительность, Выстрел в Упор, Уклонение, Подвижность.

Заклинания: DC=12, 1st (2): delay poison.

Тарекана (форма медведя): CR 8; Large Shapechanger; HD 6d8+30; hp 64; Init +3; Spd 30 ft; AC 21 (-1 size, +3 Dex, +7 natural, +2 стёганая кожа +1); Atk +13 melee (1d8+9, когти (x2)), +10 melee (2d8+4, укусы); AL CG; SA improved grab; SQ bear empathy, scent, damage reduction 15/silver; SV Fort +14, Ref +7, Will +5; Str 28, Dex 16, Con 20, Int 10, Wis 10, Cha 10; Взаимопонимание с Животными +8, Лазанье +4, Знание (природа) +5, Слух +17, Поиск +14, Обнаружение +15, Знание Дикой Местности +7; Бой вслепую, Мультиатака, Могучая Атака, Бдительность, Уклонение, Подвижность.

Глаз Короля Драконов

И последний основной актёр нашей драмы - действительно необычен. Глаз Короля Драконов - разумный артефакт, принесённый из своего родного плана Саббаром и затем украденный Маркусом Вандсом. Следующая цитата, написанная известным мудрецом Элминстером, обсуждает то, что известно о Глазе и его природе:

"Глаз Короля Драконов известен на многих различных кристаллических сферах, причём под разнообразными именами: Глаз Гибели, Глаз Хаоса, Глаз Горя, Глаз Зла, Глаз Злодея, Глаз Тьмы, Глаз Ночи и т.д. и т.п. Факт, что нигде Глаз Короля Драконов нигде не называют 'Глазом Счастья' или 'Глазом Радости' тоже может сообщить внимательному читателю кое-что об его природе.

Физически Глаз Короля Драконов похож на короткую палочку или скипетр, с большим желтоватым драгоценным камнем на одном конце. Когда сила устройства активизируется, в камне появляется черная щель, похожая на зрачок, из-за чего оно и получило своё имя.

Глаз, возможно, обладает злым интеллектом, и может содержать выжившую сущность злого бога, демона или какой-либо другой мощной сущности. Очевидно неразрушимый, Глаз предоставляет своему обладателю невиданную власть, но неизменно развращает и уничтожает его. Он привлекает низменных существ, желающих управлять им, и, в конечном счете, сам побеждает силу воли хозяина. Обладатель становится пустой оболочкой, подчиненной прихотям Глаза Короля Драконов.

К счастью для Фаэруна - да и вообще для Торила в этом отношении - проклятый Глаз появлялся только в отдаленных планах или других кристаллических сферах, и всё же может распространять своё злое влияние по нашему миру. Учитывая зло, которое проявляется в ниши времени в Фаэруне, лучше, чтобы никто не добавлял к нему ещё и появление здесь Глаза Короля Драконов".

Конечно, самые пессимистичные опасения Элминстера были осознаны. После обнаружения Глаза в каком-нибудь отдаленном мире, безумный волшебник Саббар попал под его злое влияние и принес его в Фаэрун, надеясь раскрыть все его тайны. Но планы и Саббара, и Глаза были расстроены, когда Маркус Вандс украл артефакт. Сначала сам Глаз не возражал - хотя он и предпочитает властвовать над могучим магом, а не над бардом-неудачником. Однако он обнаружил, что, по некоторым причинам, неспособен доминировать или управлять Маркусом. По причинам, которых он не мог понять, Глаз скоро стал глубоко бояться Маркуса, особенно после своей неудачи захватить его разум.

Однако, быть спрятанным глубоко в недрах бездорожных лесов - вовсе не та ситуация, в которой Глаз желал бы оказаться. В отсутствие Маркуса он начал брать вещи под свой контроль, максимально используя обстоятельства, в которых оказался. Он собирает монстров и злых последователей Лесов Паучьего Логова, где Маркус спрятал его.

Что касается Саббара, он никогда не был очень уравновешен с самого начала. Войдя в контакт с Глазом, он подписал себя приговор. Теперь он - полностью сумасшедший и доведён до одержимости желанием вернуть Глаз.

Тайны Глаза

Глаз Короля Драконов действительно заключает в себе душу невероятно древнего и злого бога, истинное имя которого было забыто. Его популярное прозвище, 'Король Драконов', живет и в названии предмета. Будут лучше, если истинное имя бога будет забыто, поскольку, если его когда-либо узнают и произнесут, бог будет освобожден и его злостное влияние ещё раз распространится на сферы. Как часть своего наказания, из собственной памяти бога его имя было вычеркнуто. Таким образом, он неспособен освободить себя, или помочь тем, кто сделал бы это.

Побежденный силами добра и закона, бог был, однако, слишком силен для полного уничтожения. Он был заключен в тюрьму в Глазу, а сам Глаз был отдан на хранение Дому Солнечного Посоха, лидера борьбы против бога. Божества закона предоставили благо для этого Дома - семейство и его потомки будут невосприимчивы ко злу Глаза Короля Драконов и его узника. Однако, спустя столетия, Глаз был потерян Домом и исчез в пространстве, где и вносил хаос и разрушение в различные кристаллические сферы.

Как DM вероятно уже предположил, Маркус и семейство Вандсов в полном составе - последние потомки Дома Солнечного Посоха, выжившие из которых мигрировали на Торил из своего родного мира много столетий назад. История Глаза Короля Драконов и его власти давно была забыта, но судьба, наконец, возвратила Глаз своим законным стражам.

Глаз Короля Драконов - артефакт, описанный в *Book of Artifacts*. Из-за его пагубного влияния Глазу нельзя позволить войти в кампанию. Однако, это приключение заканчивается возвращением Глаза в руки его обозначенных сторожей, что может обеспечить направление и стимул для будущих приключений.

Специальное Примечание. Ни одна из сил, внесенных в список ниже, не влияет на членов семейства Вандс. Члены этого семейства также иммунны к проклятию Глаза, и к всем отрицательным волшебным эффектам, являющимся результатом владения Глазом.

Глаз Короля Драконов имеет следующие способности.

Постоянные. Владелец Глаза получает сопротивление к магии 50 %, и его Харизма становится равна 18.

Глаз также привлекает чудовищных последователей, в зависимости от того, как долго он пребывал в данной сфере. Он не привлекает никаких монстров в течение первых трех месяцев. От трёх до шести месяцев - он привлекает монстров как *summon monster I*, раз в неделю. От шести месяцев до года - он вызывает существа как заклинание *summon monster I*, раз в день. От одного до двух лет - он привлекает существ, равно как *summon monster II* раз в день. От двух до трех лет - он привлекает существ эквивалентно *summon monster III* раз в день, и так далее. Этот эффект проявляется независимо от того, имеет ли Глаз хозяина или нет. Если Глаз имеет владельца, монстры будут слугами владельца, по крайней мере, пока владелец не полностью во власти Глаза. Если никакого владельца нет, Глаз управляет монстрами сам.

Призывательные. Когда им владеют и активируют, Глаз позволяет своему обладателю бросать *domination* три раза в день, и *power word stun*, *blind* или *kill* три раза в день (общее количество - три раза, а не три раза каждое).

Случайные. Две из Таблицы 10: Отказы; одна из Таблицы 11: Катаклизмы; две из Таблицы 12: Бой. Отрицательные эффекты происходят случайно по желанию DM'a.

Проклятия. Каждый месяц персонаж, владеющий Глазом, должен сделать спасбросок Воли. После первого месяца этот бросок имеет DC 15. Если бросок – неудачен, владелец теряет 1 пункт Конституции. Следующий бросок идёт со штрафом 16 и так далее, каждый месяц штраф увеличивается на 1, даже после неудачи. Как только Конституция владельца уменьшается до 0, он - безжизненная оболочка под полным доминированием бога, заключенного в тюрьму Глаза. Мировоззрение бога - СЕ, и он не посвящен ничему, кроме постоянного разрушения, завоевания и кровопролития. Только wish или подобное заклинание могут восстановить индивидуума, потерянного таким способом.

Возможные способы разрушения. Глаз, скорее всего, неразрушим, но он, очевидно, может быть удалён в место, где он не сможет угрожать Главному Материальному Плану. Такие места - Отрицательный Материальный План, или глубины таких недоступных планов как Баатор или Абисс. К сожалению, вероятность, что артефакт будет найден мощной сущностью и будет использоваться для разрушения или завоевания, или, что бог будет освобожден, всё ещё существует, так что, вероятно, лучше всего, чтобы Глаз оставался во владении Вандсов. Единственный возможный способ уничтожить Глаз - освободить бога, заключённого в Глазе и уничтожить его. Поскольку это - трудная задача, в лучшем случае, вряд ли это случится в ближайшее время.

Союзники Глаза

Несколько существ присоединились к силам Глаза в Лесах Паучьего Логова - некоторые - добровольно, некоторые - через магическое принуждение Глаза. Следующие союзники и рабы наиболее вероятны для столкновений РС, они внесены в список ниже.

Трандраккс (Thandraxx)

Это - могущественный лич, проживавший в Паучьем Логове в течение нескольких столетий, и узнавший о присутствии Глаза, когда Маркус спрятал его там. Слишком сильный для Глаза, чтобы им доминировать, Трандраккс вместо этого стала его союзником, надеясь использовать его в будущем для собственных желаний - завоевания и власти.

Пока что, она - ценный союзник, хотя она начала задаваться вопросом относительно истинных намерений Глаза. Если ей можно показывать, что Глаз планирует широко распространенное разрушение, Трандраккс может пойти против своего бывшего союзника. Это не идёт против её благородных побуждений, потому что в её желания - помимо завоевания, правления и власти - не входит уничтожение. Кроме того, она действительно не хочет противостояния.

Трандраккс (NE lich female W10): CR 12; Medium-size undead; HD 10d12; hp 55; Init +1; Spd 30 ft.; AC 20 (+1 Dex, +5 natural armor, +2 кольцо защиты, +2 амулет сопротивления); Atk +4 touch melee (1d8+5[Will DC 16 half] плюс парализация, прикосновение лича); SA аура страха; SQ парализующее прикосновение, сопротивление к изгнанию +4, иммунности, DR 15/+1, нежить; SV Fort +3, Ref +4, Will +10; Str 8; Dex 12; Con -; Int 23; Wis 16; Cha 14; Чувство Правды +16, Слух +11, Прятаться +14, Тихое Передвижение +14, Обнаружение +11, Поиск +19, Блеф +7, Дипломатия +7, Сбор Информации +7, Представление (танец, лютия, пение) +7, Алхимия +24, Основы магии +24, Концентрация +16, Знание (измерения) +24, Знание (история) +24, Знания (магия) +24; Написать свиток, Призвать фамилиара, Концентрация на заклинании (созидание, превращение, призывание), Колдовство в Бою, Изготовление Зелий; Усилить Заклинание, Продлить заклинание.

Заклинания: 4/5/5/4/4/3 (DC=21+spell level); 1st (5): summon monster I, mage armor, magic missile (x2), sleep; 2nd (5): blindness/deafness, flaming sphere, web, Melf's Acid Arrow (x2); 3rd (4): summon monster III, fireball (x2), haste; 4th (4): confusion, dimension door, fear, ice storm; 5th (3): cloudkill, stoneskin (продлено), lightning bolt (усилено).

Иммунности личей (Ex): Личи иммунны к холоду, электричеству, полиморфизму и воздействию на разум атакам.

Аура Страх (Su): Liches are shrouded in a dreadful aura of death and evil. Creatures of less than 5 HD in a 60-foot radius that look at the lich must succeed at a Will save or be affected as though by fear as cast by a sorcerer of the lich's level.

Эттерекапы

Несколько стай этих грязных существ попали под контроль Глаза, и служат пехотой и рабочими в лесу. Они объединились в группы, большие, чем обычно, заполнили лес своими хитрыми западнями: паутиной, ямами, ловушку и так далее. Глубоко в лесу эттерекапы будут следить за партией в тени, пока один из РС не попадёт в западню. Тогда они нападают, используя свой яд, чтобы вывести из строя тех, кто не был пойман.

Эттерекап: Medium-Size Aberration; HD 5d8+5; hp 27; Init +3; Speed 30 ft., climb 30 ft.; AC 14 (+3 Dex, +1 natural); Atk +3 melee (1d8+яд, укусы) или +1 melee (1d3, когти (x2)); SA паутина, яд; SQ: low-light vision; SV Fort +2, Ref +4, Will +6; Str 10, Dex 17, Con 13, Int 6, Wis 15, Cha 8; Climb +8, Craft (что-нибудь) +2, Hide +3*, Listen +10, Spot +10*; Мультиатака.

Паутина (Ex): эттерекап может бросать паутину восемь раз в день. Это похоже на атаку сетью, но имеет максимальный диапазон 50 футов, с приращением диапазона на 10 футов, и эффективно против целей до Среднего размера. Паутина останавливает цель на месте, не позволяя никакого движения. Запутанное существо может выбраться при успешной проверке Мастера Побега (DC 20) или разорвав паутину успешной проверкой Силы (DC 26). Паутина имеет 6 хитов и получает двойной урон от огня. Эттерекапы могут также создавать листы липкой паутины от 5 до 60 футов площадью. Они обычно помещают их, чтобы поймать летающие существа, но могут также попробовать заманить в ловушку на земле. Приближающиеся существа должны преуспеть в проверке Обнаружения (DC 20), чтобы заметить паутину, или быть пойманными в неё, как при успешной атаке паутиной. Те, кто пытается выбраться или разорвать паутину, получают +5 бонус, если они имеют что-либо, на что можно опереться или схватить и подтянуться. Каждая 5-футовый квадрат площади имеет 6 хитов и получает двойное повреждение от огня. Эттерекап может двигаться по своей собственной паутине со своей скоростью лазанья и может определять точное местоположение любого существа, затрагивающего паутину.

Яд (Ex): Укус, спасбросок Стойкости (DC 13); первичное повреждение 1d6 временная Ловкость, вторичное повреждение 2d6 временная Ловкость.

Благородные Всадники

Этот высокий титул - название одной из наиболее специфических групп гоблинов Паучьего Логова, которых здесь много. Их король, Артемис, очевидно, читал много человеческих литературных романов перед принятием такого названия. Король Артемис легко попал под власть Глаза Короля Драконов, и немедленно предоставил всё своё племя в распоряжение артефакта. Большинство других Всадников присоединилось с энтузиазмом. С тех пор они наносят ущерб лесу.

Всадники удивляют несколько необычным одеянием - для гоблинов, так или иначе. Они одеваются в человеческом стиле - нарядные шляпы с плюмажем, бархатные или атласные туники с кружевными воротниками, богатые ботинки с пряжками, перевязи и т.д. Большинство этих изделий было отобрано у путешественников, и они не всё используют по назначению. Благородные Всадники также говорят в неестественном, псевдо-литературном стиле, и подражают манерам модников, дуэлянтов и авантюристов. Типичные фразы Всадников включают:

"Хо, варлет! Так получите!"

"Стойте и деритесь как мужчина, трус! "

"Это лучшее, на что вы способны, me bucko?"

"Ха! Вы думаете, что я боюсь? Принимаю, но подумайте снова, мой дорогой человек!"

"Вы убили моего отца; так готовьтесь к смерти".

Благородные Всадники - относительно благородные бойцы. Они избегают луков и другого стрелкового оружия, предпочитая скрестить мечи с противниками и проверить их характер. Они, однако, сохраняют несколько традиционных тактик гоблинов, например засаду и нападение с тыла.

Благородные Всадники: CR 1/4; SZ S (гоблин); HD 1d8; hp 4; Init +1; Spd 30 ft.; AC 15 (+1 Size, +1 Dex, +3 клёпаная кожа); Atk +1 melee (короткий меч или другое оружие) или +3 ranged (короткий лук или другое оружие); SV Fort +1, Ref +2, Will +3; AL LE; Str 8, Dex 13, Con 11, Int 10, Wis 11, Cha 8. Блеф +1, Прятаться +6, Мастер Побега +3, Слух +1, Тихое Передвижение +6, Обнаружение +1.

Телохранители Ftr2: CR 2; SZ S (гоблин); HD 2d10; hp 10; Init +2; Spd 30 ft.; AC 17 (+1 Size, +2 Dex, +4 кольчужная рубаха); Atk +4 melee (1d8+1, длинный меч); SV Fort +3, Ref +2, Will +2; AL LE; Str 12, Dex 14, Con 10, Int 10, Wis 12, Cha 8; Блеф +2, Прятаться +6, Слух +2, Тихое Передвижение +7, Обнаружение +3; Уклонение, Боевые Рефлексы, Концентрация на оружии (длинный меч).

Король Артемис (LE male goblin Ftr3): CR 3; SZ S (гоблин); HD 3d8-3; hp 16; Init +6; Spd 30 ft.; AC 19 (+1 Size, +2 Dex, +5 кольчужная рубаха+1, +1 баклер); Atk +5 melee (1d6+1, рапира); SV Fort +2, Ref +3, Will +1; AL LE; Str 14, Dex 14, Con 8, Int 13, Wis 11, Cha 10; Блеф +3, Прятаться +7, Слух +4, Тихое Передвижение +7; Уклонение, Концентрация на оружии (рапира), Могучий удар, Улучшенная Инициатива.

Гитиянки

Глаз Короля Драконов использует множество этих существ, обычных для астрального плана, как телохранителей. Номинально лояльный к их таинственной Королеве-Личу, эти гитиянки - почти полностью под управлением Глаза и обслуживают его без вопросов. Те гитиянки, с которыми сталкиваются PC, имеют следующую статистику.

Гитиянки боец (f3): CR 4; SZ M (Outsider); HD 3d10+3; hp 20; Init +5; Spd 30; AC 16 (+5 breastplate, +1 Dex); Atk +5 melee (2d6, отличный великий меч); SQ Псионика*, сопротивление силе 8; AL LE; SV Fort +4 Ref +2 Will +0; Str 10, Dex 12, Con 13, Int 11, Wis 8, Cha 10; Craft (Оружейник) +3, Craft (доспешник) +3, Поиск +3; Weapon Focus (великий меч), Combat Reflexes, Improved Initiative

Гитиянки маг (w4): CR 5; SZ M (Outsider); HD 4d4+4; hp 12; Init +2; Spd 30; AC 14 (+2 Dex, +2 magic items); Atk +1 melee (1d6-1, посох); SA Заклинания; SQ Заклинания, псионика*, сопротивление силе 9; AL LE; SV Fort +3 Ref +3 Will +7; Str 9, Dex 15, Con 12, Int 16, Wis 12, Cha 10; Spellcraft +8, Concentration +9, Craft (оружейник) +4, Scrying +6, Search +4, Знание (магия) +7; Combat Casting, Scribe Scroll, Enlarge Spell.

Заклинания: DC=13+spell level: 0(5): detect magic, daze (x2), ray of frost (x2), resistance; 1st(4) magic missile (x2), mage armor, burning hands; 2nd(3): magic missile (увеличенная дальность) (x2), darkness.

Гитиянки боец/маг (f2/w2): CR 5; SZ M (Outsider); HD 2d10+2d4+4; hp 24; Init +2; Spd 30; AC 13 (+2 Dex, +1 стёганные доспехи); Atk +5 melee (2d6, отличный великий меч); SA заклинания; SQ псионика*, заклинания, сопротивление силе 9; AL LE; SV Fort +4 Ref +2 Will +3; Str 10, Dex 14, Con 13, Int 15, Wis 10, Cha 11; Основы Магии +8, Ремесло (оружейник) +5, Ремесло (доспехи) +5, Концентрация +7, Поиск +5; Weapon Focus (великий меч), Combat Casting, Combat Reflexes, Expertise.

Заклинания: DC=12+spell level: 0(4): detect magic, daze (x2), ray of frost; 1st(3) magic missile (x2), true strike.

Гитиянки сержант (f6): CR 7; SZ M (Outsider); HD 6d10+6; hp 40; Init +5; Spd 30; AC 16 (+5 breastplate, +1 Dex); Atk +6/+1 melee (2d6, отличный великий меч); SQ псионика*, сопротивление силе 11; AL LE; SV Fort +6 Ref +3 Will +1; Str 10, Dex 12, Con 13, Int 11, Wis 8, Cha 10; Craft (оружейник) +6, Craft (доспешник) +7, Search +7; Weapon Focus (великий меч), Combat Reflexes, Improved Initiative, Weapon Specialization (великий меч), Железная Воля, Бой Вслерую, Выхватить Оружие.

Гитиянки варлок (w6): CR 7; SZ M (Outsider); HD 6d4+6; hp 20; Init +2; Spd 30; AC 17 (+2 Dex, +5 magic items); Atk +3 melee (1d6, посох+1); SA Заклинания; SQ Заклинания, псионика*, сопротивление силе 11; AL LE; SV Fort +3 Ref +4 Will +10; Str 9, Dex 15, Con 12, Int 16, Wis 12, Cha 10; Spellcraft +12, Concentration +11, Craft (оружие)

+4, Scrying +7, Search +8, Sense Motive +6; Combat Casting, Scribe Scroll, Iron Will, Craft Wondrous Item, Empower Spell.

Заклинания: DC=13+spell level: 0(5): detect magic, daze (x2), ray of frost, resistance; 1st(4) magic missile (x2), mage armor, sleep, ray of enfeeblement; 2nd(4): mirror image, Melf's acid arrow (x3); 3rd(3): stinking cloud, fireball, haste.

Гитиянки рыцарь (f8): CR 7; SZ М (Outsider); HD 8d10; hp 50; Init +6; Spd 30; AC 17 (+5 breastplate, +2 Dex); Atk +12/+7 melee (2d6+4, серебряный великий меч +3); SQ Псионика*, сопротивление силе 13; AL LE; SV Fort +6 Ref +4 Will +5; Str 13, Dex 14, Con 10, Int 11, Wis 12, Cha 10; Craft (Оружейник) +12, Craft (Доспешник) +12, Search +6; Weapon Focus (великий меч), Combat Reflexes, Improved Initiative, Weapon Specialization (великий меч), Уклонение, Подвижность, Атака с Ходу, Железная Воля.

***Псионика (Sp):** Активируются свободно (по желанию) - Clairaudience/Clairvoyance, Telekinesis и Dimension Slide. После продвижения к 8-ому уровню в любом классе (или комбинации классов), гитиянки может использовать Plane Shift один раз в день. Эти эффекты - как силы, активированные псиоником 16-ого уровня.



Глава 1

В которой утомленные герои, наконец, приближаются к безопасности Долины Теней. К сожалению, страшные слухи заставляют их отказываться от этого маршрута, и они входят в мрачные глубины Леса Паучьего Логова. По пути они встречаются с опасностями Паучьего Логова и с молодыми и искренними, но в некоей мере раздражающими начинающими авантюристами. Ещё мы выясняем, почему никто не находит приятными паладинов. Использовано небольшой объём еды, да и тот лишь сносного качества.

Марко Воло: Прибытие начинается немедленно после заключительной битвы партии с Фелибарром Блэклансом. РС, наряду с Маркусом Вандсом и Труппой Лесной Земли Хейно, находятся в Теневой Впадине, в двух или трёх днях езды на юго-запад от Долины Теней. Следующий пункт - Леса Паучьего Логова, примерно в дне езды на север. Если игроки хотят сразу же идти в лес - прекрасно. Если партия обсуждает свой следующий ход, Маркус говорит.

“Извините”, - говорит Маркус - “но та палочка, что я украл у Саббара, находится в лесу к северу отсюда. Если мы пойдём и заберём её, мы могли бы предложить отдать её обратно Саббару. Тогда, возможно, он отзовет своих псов”.

Надеемся, этого будет достаточно, чтобы послать партию к Паучьему Логову. Если авантюристы просят Хейно помочь, он отвечает, что его труппа должна быть в Долине Теней для выполнения своего задания, и что он не желает подвергать опасности семьи и мирных членов его труппы в Паучьем Логове. Если ДМ пожелает, Хейно может позволить одному или нескольким добровольцам из его труппы сопровождать авантюристов в лесу. Эти индивидуумы могут быть выбраны из NPC, внесенных в список в *Марко Воло: Поездке*. Даже сам Хейно мог бы сопровождать партию, на время путешествия актёров в Долину Теней передавая труппу на попечение Инне или барду Филиппу.

Что в Лесу?

Леса Паучьего Логова были не самым прекрасным из мест в лучшие времена, и находятся в ухудшающейся форме сегодня. После кражи Глаза Короля Драконов Маркус спрятал его глубоко в лесу. Там злобный интеллект Глаза пришёл в действие, поработав могучих существ области и строя массивную кристаллиновую решётку вокруг себя. Глаз поглощен взятием под свой контроль как можно большего числа жертв и разворачиванием всей силы своего разрушительного действия на весь Фазрун.

Несколько групп гоблинов и эттерекапов прислуживают Глазу, наряду с личем Трандраксс, которая слишком сильна для поработки Глазом. Лич предложила ему союз, как одно из удобств, и может обратиться против Глаза, как только его истинные планы станут очевидны. Перечитайте главу *Основные Персонажи* для получения сведений об этих и других союзниках Глаза.

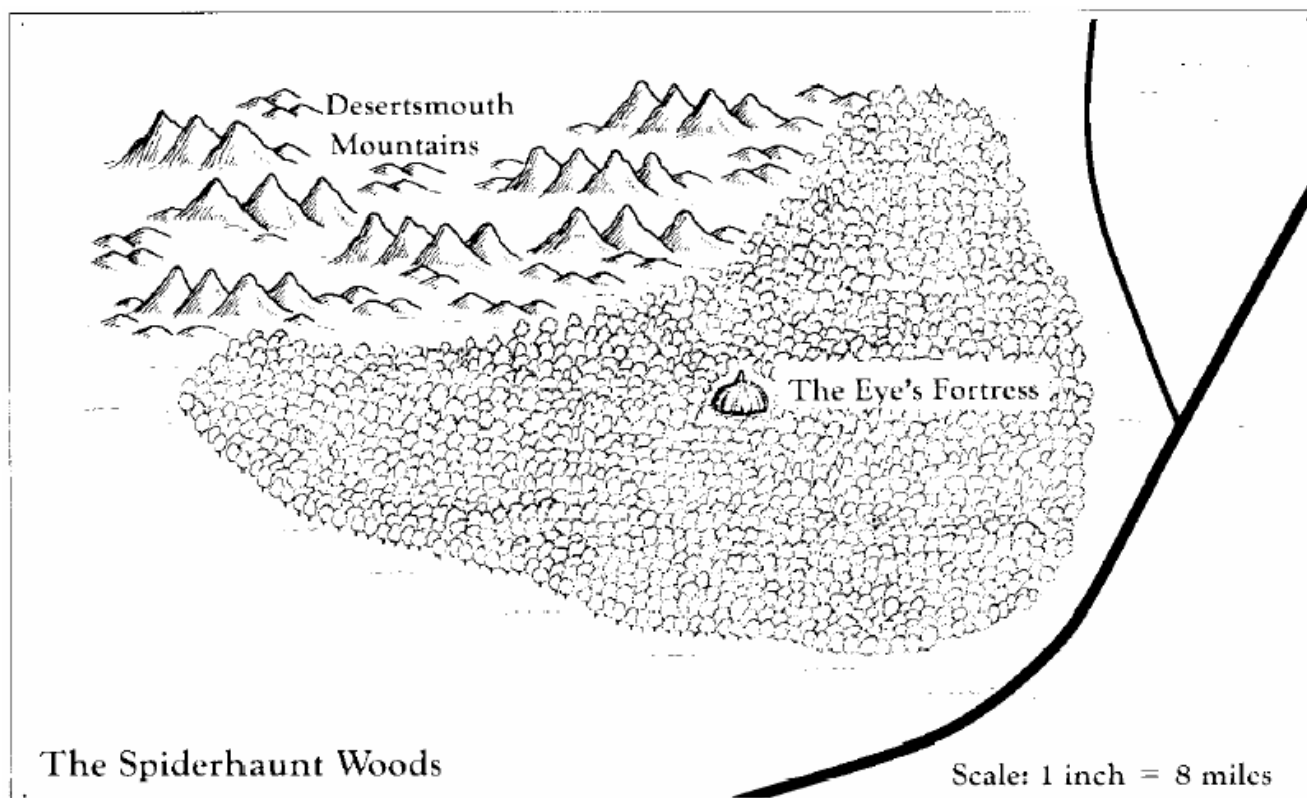
Планы Глаза - все еще на ранней стадии развития. Он намерен способствовать социальному и политическому конфликту в Стране Долин, в то время как конфликт преумножит его силы. Позже он развязал бы с помощью своей армии кампанию завоевания. Победит он или нет, вопрос несущественный - степень зла Глаза настолько высока, что ему требуются только разрушение и кровопролитие - победа или поражение значения не имеют.

Возрастание зла в лесу не прошло незамеченным для местных властей. Страна Долин полна отставными героями, честолюбивыми авантюристами и благодетелями всех видов, так что это - только вопрос времени, что кто-то начал исследовать слухи о новом виде зла в Паучьем Логове. Теперь Рыцари

Неизбежного Правосудия, братство посвященных (и полностью невыносимых) паладинов, рыщут по лесу, разыскивая источник зла. Они, очень вероятно, пересекутся дорожками с РС.

Столкновения

Карта 1 показывает Леса Паучьего Логова и окрестности. Следующее столкновения случаются в различных местах повсюду в лесу, как отмечено.



А. Слухи

(по дороге)

Когда партия едет по дороге в Паучье Логово, они встречают группу путешественников. Как партия приближается, читайте следующее.

Впереди на дороге вы видите небольшую группу путешественников. Вы видите торговый фургон, нагруженный товарами, два молодых священников на пони и нескольких крестьян, идущих пешком. Торговец, крупный человек средних лет, приветствует вас.

"Приветствия!" - кричит он. "Вы направляетесь в Долину Теней? Тогда на вашем месте я был бы настороже".

Если персонажи побеседуют с путешественниками, они узнают некоторые слухи:

- Гоблины и другие твари совершают набеги из Лесов Паучьего Логова.
- Злой вождь или лич занял Паучье Логово с намерением захватить Страну Долин.
- Крепость, полностью сделанная из человеческих и эльфийских костей, возникла в центре леса.
- Несколько групп авантюристов вступили в лес в поисках источника зла, и ни одна из них не вернулась.
- Группа могучих паладинов направилась в лес.

Слухи могут быть повторены любым из NPC, и могут изменяться небольшими деталями. Некоторые NPC могут, фактически, спорить со слухами: "Они говорят, что это - лич в лесу!" "Ну, этот их волшебник мощнее чем сам Чёрный Посох!" "Это - лич, я же вам говорю!" "С меня хватит этой болтовни!" и так далее.

Столкновение закончится полными благих намерений, но искренними предупреждениями не приближаться к Лесу Паучьего Логова.

В. Контрольное Свидетельство

(около леса)

Когда PC разошлись с караваном Хейно и покинули дорогу, они осторожно приближаются к лесу. Там авантюристы находят свидетельства сражения. Читайте следующее.

Около маленькой рощи вы видите почерневшее пятно дерна. Когда вы приближаетесь, вы видите несколько трупов, лежащих на земле. Здесь десять человеческих тел и четыре лошади, все мертвы, утыканных стрелами и искромсанных кинжалами или короткими мечами. Броню и оружие, очевидно, сняли с тел, но несколько сломанных мечей и перерубленных копий лежат рядом. Вы также находите несколько луж гоблинской крови, но их трупов здесь нет.

Осмотр участка сражения покажет много следов гоблинов лошадей и людей. Имеются также несколько странных, не опознаваемых следов - это пара гитиянки, сопровождавшая партию гоблинов. Квалифицированные следопыты будут способны восстановить сражение; люди верхом на лошадях, попали в гоблинскую засаду в роще, и были обстреляны из луков. Затем гоблины вылезли из укрытий и пошли в нападение. Имеются признаки использования огня и разрушительных волшебных заклинаний типа *magic missile*. Все трупы путешественников были полностью ограблены, а от гоблинов ни осталось никаких прямых свидетельств. Не осталось также никакого полезного снаряжения.

С. Дом Лесоруба

(край леса)

На самой опушке Леса Паучьего Логова партия натывается также на другой участок трагедии.

Вы видите дымящиеся руины бревенчатого домика лесоруба или охотника. Стрелы просто покрывают бревна, в доме всё перевернуто, а маленькая надворная постройка развалена на щепки. Вы видите две мертвых лошади и мертвую корову в развалинах загона, в то время как семейство, которое когда-то жило здесь - женщина, её муж, и сын - подросток - лежат, окровавленные, поблизости. Женщина слабо шевелится - она всё ещё жива.

Женщина ранена до -9 хитов, и умрет за один раунд, если ей не помогут первой помощью или заклинаниями лечения. Если она излечена, она расскажет следующую историю.

"Это были гоблины", - говорит женщина голосом, полным муки и боли. "Они обычно оставались глубоко в лесу - они не нападали годами. Иногда мы даже торговали с ними. Но они напали на нас. Они носили странную одежду, как у дворян. И с ними были некие существа, которых я никогда раньше не видела - высокие, бледные, в странной броне. Роланд пробовал увести нас подальше, но они стреляли - о, боги... Они убили всех и разрушили дом..."

Женщина, чьё имя - Элсет, поправится, если заботится о ней, но она должна быть послана в Долину Теней. Если PC возвращаются к дороге, они найдут партию путешественников, желающих сопроводить Элсет в Страну Долин. Авантюристы могут также оставить её здесь на попечении NPC или двух, или (если они не особенно заботливые) послать её назад по дороге одну. Она переживет любой путь, хотя лучшая забота помогла бы заработать PC очки опыта, по выбору DM'a. Точно так же, черствое поведение может стимулировать мастера оштрафовать PC.

Следующее столкновения происходят после того, как PC вступили в Леса Паучьего Логова. Вообще, события могут происходить, как пожелает DM. Однако глава должна закончиться обнаружением кристаллической крепости Глаза.

Д. Шпионы в Лесах

По усмотрению ДМ'а, РС могли бы иметь несколько обычных столкновений, чтобы оживить действие, как только они входят в лес. После часа, или около того, путешествия, они будут иметь следующее столкновение.

Скажите РС сделать проверки Обнаружения. ДМ может сделать проверки за NPC членов партии, если пожелает. Те, чьи броски преуспевают, видят множество маленьких гуманоидов, скрывающихся в чаще перед партией. Это - разведчики племени гоблинов Благородные Всадники, у которых распоряжение наблюдать, но не вступать в бой. Если они понимают, что их заметили, гоблины будут бежать. Они могут убегать или не по усмотрению мастера, но если их захватят, они будут говорить, только что они - "Благородные Всадники" и сторожат от вторжений 'свою' землю.

Если никто не видит гоблинов, члены партии могли бы услышать разведчиков, когда они пробираются через подлесок. В этом случае партия будет неспособна преследовать их и гоблины исчезают.

Е. Драконы Долины Перьев

Терувен Вайтфилд и Драконы Долины Перьев услышали слухи о большом зле и не менее большом сокровище, которые скрываются в Паучьем Логове. Боясь, что он теряет контроль над 'своей' группой авантюристов, Терувен ведёт их в глубины леса, не учитывая опасности. РС сталкиваются с Драконами в момент отдыха и обнаруживают ошибки в их обустройстве лагеря. Читайте следующее вслух.

Впереди вы видите фигуру размером с человека. Вы продвигаетесь ближе, но фигура никак не реагирует. Вы понимаете, что это молодой человек в различных предметах разных доспехов, вооруженной широким мечом. Он уткнулся спиной в дерево, закрыв глаза. Вы слышите его храп.

Этот человек - Друвус, скорее всего, стоящий на часах, но, фактически, это очень лёгкая возможность обезвредить его. РС имеют несколько вариантов. Если они разбудить Друвуса, он немедленно достаёт свой меч и сообщает РС, что они являются его тюремщиками. Если персонажи идут с ним, он сопровождает их до своей лагерной стоянки, где они встречают Терувена и других Драконов Долины Перьев, как описано ниже.

Если РС игнорируют Друвуса и продолжают свой путь, он пробуждается с криками "Орки! Гоблины! На помощь! К оружию!" Это заставляет Терувена и других Драконов Долины Перьев вылезти из лагеря с намерением немедленного сражения с РС.

Как только он понимает, что РС не являются ни орками, ни гоблинами, ни демонами-злодеями, ни другими пагубными существами, Терувен пробует обвинить персонажей, поставляя некоторые из следующих комментариев.

"Кто вы, и что вы делаете здесь? Вы знаете, в этом лесу - ужасное зло".

"Вы должны быть более осторожны. Мы чуть не перебили вас всех".

"Лучше всего оставьте исследование этого леса опытными авантюристами. Это опасно для любителей".

"Итак, что вы предлагаете? Конечно, мы опытные авантюристы. Мы что, напоминаем ораву детей с фермы?"

"Гляньте, я уже утомился от вашего зазнавшегося отношения! Почему вы не оставляете нас одних?"

Терувен становится всё более взволнованным, поскольку становится очевидным, что он, действительно, неопытный мальчик с фермы, который не понимает того, что он делает. Если его спросить о 'зле' в лесу, он отвечает неопределенно и уклончиво, так как он действительно не знает, что там. Тем не менее, он думает, что это мог бы быть лич или, возможно, дракон.

Другие Драконы Долины Перьев относятся к беседе по разному. Сидала сначала соглашается с Терувенем, но потом предлагает, чтобы он послушал РС и пересмотрел вход в опасный лес. Дариал молчит, но его взгляд взволнован. Друвус соглашается с всем, что говорит Терувен, с энтузиазмом кивая головой словам своего лидера, и обсуждая какие-нибудь советы партии. В конечном счете, даже Терувен советует Друвусу помолчать. Ринда смотрит на лидера с отвращением, и под конец сообщает Терувену, что он - полный идиот.

Что случается с Драконами Долины Перьев после этого, решает ДМ в зависимости от того, будут ли эти неопытные авантюристы вступать в эпопею РС. Терувен может решить, чтобы эта экспедиция в Паучье Логово была ошибкой и направиться со своими друзьями домой; или ДМ мог бы отсрочить это заключительное решение, если он хочет снова видеть Драконов в этой истории. Драконы могут неоднократно обнаруживаться в этом приключении, чтобы раздражить партию несвоевременным вмешательством, например, быть пойманными Рыцарями Неизбежного Правосудия или заключенными в тюрьму в Крепости Глаза, требуя спасения в любом из случаев.

Г. Рыцари Неизбежного Правосудия

Сэр Талвис и его команда фанатических паладинов вступили в Паучье Логово и провели последние несколько дней, борясь с гоблинами, гитиянки, эттерекапами и другими членами окружения Глаза. Понятно, что они начеку и осторожны, и, в любом случае, довольно фанатичны в своём следовании закону и правосудию. Когда они встречают партию, они будут делать задание РС настолько сложным, насколько это возможно по их исключительным требованиям.

Это столкновение произойдет в момент отдыха - после битвы или когда авантюристы делают лагерь. Читайте следующее игрокам. DM может позволить персонажам сделать проверки Слуха, чтобы обнаружить подходящих рыцарей, но событие всё равно случается, независимо от их реакции на ситуацию.

Высокая фигура, одетая с ног до головы в сверкающую броню, выходит к вам из кустов. Она несёт большой серебряный меч, с выгравированными угловыми рунами. Забрало шлема поднято, показывая мрачное мужское лицо. Появляются ещё несколько бойцов, каждый из которых одет подобно первому.

"Кто вы?" - задаёт вопрос человек. "И какие дела у вас в этом логове зла?"

Если РС атакуют, они получают серьезную битву. Статистика для Сэра Талвиса и дюжины паладинов и бойцов, сопровождающих его, может быть найдена в главе *Основные Персонажи*. По всей вероятности, однако, РС будут реагировать разговором на появление и слова Талвиса, и держать бой на потом.

Рыцари Неизбежного Правосудия находятся в лесу, чтобы отыскать зло и крайне убеждены, что боги находятся на их стороне. Недостаток членов в партии РС со злым мировоззрением ничего не означает для них - они знают, что любой может быть развращен силами зла.

Соответственно, они мучают партию расспросами об их действиях начиная со входа в лес, и поводах для прихода сюда. Они отказываются снабжать РС любой информацией об их собственных исследованиях, и вместо этого сообщают персонажам, что если они не желают рассматриваться как часть лесного зла, то должны уехать немедленно. Подходящие комментарии для рыцарей включают:

"Что принесло вас в это место, держитесь подальше от греха?"

"Вы принадлежите к темным силам этого леса? Что они имеют к вам?"

"Почему я должен верить вам? Даже самые крепкие сердца могут быть развращены злом!"

"Что вы скрываете? Такие как вы не можете долго избежать чистого белого пламени правды!"

"Только дураки или союзники тьмы остались бы в этом лесу. Кто из них - вы?"

"Какие зло вы видели здесь? Говорите только правду, сударь, или отвечайте за последствия!"

Если какой-либо член партии называет истинную миссию - найти и вернуть Глаз Короля Драконов, паладины или не будут верить им (самый легкий выбор для DM), или немедленно потребуют отвести их у Глазу, чтобы они смогли 'обезвредить' этот злой артефакт. Вторая альтернатива немного более хитрая. Талвис настаивает, чтобы он стал лидером группы, и будет вообще делать неприятности для себя. Лучший способ выйти из этого специфического положения состоит в том, чтобы отделить рыцарей от РС в течение более поздней схватки, предоставляя персонажей самим себе ещё раз. Наконец, рыцари могут просто решать, чтобы РС были инструментами зла и напасть на них, что может закончиться довольно нежелательной схваткой. Она могла бы быть хорошей возможностью урезать чрезмерно мощную партию до нужного состояния.

Г. Шут

Несколько недель назад охотящаяся партия сембийского дворянина вступила в лес в охоте на монстров. За один день гордая и высокомерная знать была превращена в испуганных загнанных зверей постоянными нападениями Благородных Всадников, гитиянки, эттерекапов, гигантских пауков и других жителей леса. Единственный оставшийся в живых, шут по имени Юлф, теперь блуждает в лесу, полностью потерянный. Но нет большой разницы - здравомыслия у Юлфа явно не хватает, и он имеет только неопределенные воспоминания обо всём, что случилось с ним. Встреча партии с Юлфом предназначена, чтобы увеличить их неловкость и предостеречь о лесе и его злых жителях. Читайте следующий вслух.

Из близлежащей чащи вы слышите пронзительный дикий смех и ужасный треск.

"Это - я!" - кричит голос, вперемишу с хихиканьем. "Я - это я! Я должен прямо тут заставить вас смеяться и прыгать по восторгу! Я не забавен? К вам не пришло удовольствие? Удовольствие Мастера - желание моего сердца. Не стесняйтесь наказывать меня, если мои скачки и проделки не оправдают ожидания, поскольку я - ваш слуга во всём!"

Партия, вероятно, будет хотеть познакомиться; если они не делают этого, Юлф будет ходить по пятам за ними, осыпая их подобными замечаниями, привлекая монстров и вообще показывая себя больших вредителем. Если персонажи приближаются и пытаются выловить Юлфа из чащи, читайте следующее.

С шумом и ломанием веток из чащи появляется фигура. Это человек - грязный, разбитый, его глаза широкие и зоркие. Это, кажется, мужчина, но вы не можете сказать точно. Он одет в грязных тряпки, которые когда-то могли бы быть предметами богатой одежды. Лохмотья трёхрогой шляпы, заношенной и грязной, одеты набекрень на его голову. Единственный медный звоночек остался целым и сверкающим, в отличие от грязной внешности этого человека. Одна из его рук сжимает короткую палочку, украшенную человеческим лицом искося смотрящим комично.

"Я - Юлф!" - объявляет он, его глаза бегают туда-сюда. "Самый прекрасный шут во всей Сембии! Я это знаю, поскольку мой мастер часто говорил мне. Я, кажется, потерял мастера. Он был несколько отвлечен, когда я последний раз видел его. Я уверен в этом, потому что он потерял голову; её не было. Его друг, Сэр Марвол тоже казался несчастным... Вы видели их где-нибудь, не так ли?"

Если попытаться поговорить с Юлфом серьёзно, то встречаешь только кучу ерунды. Он неспособен к рациональной мысли в его настоящем состоянии. Он назовет различных друзей и компаньонов, спрашивая персонажей, знают ли они о них. Затем он начинает лепетать при 'маленьких всадниках', которые имели разногласия с Сэром Марволом и мастером Юлфа, бароном Грундером. Он также упоминает пауков, 'больших жучков' (эттерекапы), и 'тонких весельчаков' (гитиянки). В целом, однако, он может снабдить некоторой полезной информацией.

Безумие Юлфа столь серьезно, что он требует, чтобы клирик вылечил его heal или подобным заклинанием лечения - по всей вероятности, заклинанием слишком высокого уровня для авантюристов. Если поступить, как он просит, он восстановит здравомыслие, хотя он уже не будет никогда беззаботным шутком, которым был раньше. Если он вылечен, Юлф рассказывает партии о бедствиях в лесу, и о том, как его компаньоны были один за другим убиты гоблинами, гитиянки, эттерекапами и другими существами, и как он блуждал по лесу днями, единственный оставшийся в живых. Если вылечен, Юлф может присоединиться как NPC член партии, действуя как вор 1-ого уровня.

Если он не вылечен, Юлф останется со партией, только если он физически удержан, без сознания или иначе выведен из строя. Если его не ограничили в действиях, он, в конечном счете, вскакивает и убегает в лес. DM может сделать так, чтобы персонажи встретили его на их пути из лесов и взяли его с собой в Долину Теней на лечение, или мог бы только предположить, что он исчезает и никогда не появляется снова.

Н. Саббар атакует

DM должен помнить злого мага Саббара, и иногда, вероятно, задавался вопросом, что он делал в то время, как происходят все другие события. Безумно озлобленный после неудач своих многих агентов в захвате Маркуса, он шёл по следу Фелибарра Блэкланса к месту его сражения с авантюристами. Оттуда, он проследил путь партии в Леса Паучьего Логова. Несмотря на слабоумие, Саббар - всё ещё смертельно опасный противник, что и обнаружили на своих шкурах несколько эттерекапов, гигантские пауки и другие жители леса.

Так как Саббар играет важную роль в заключительной конфронтации с Глазом Короля Драконов, его контакт с РС будет ограничен, но



должен и волновать игроков. Прежде всего, он послал множество иллюзорных клонов себя, блуждающего по лесу, стонущих "Верните то, что вы украли! Верните то, что не было вашим! Верните это мне или будете уничтожены!" и другие подобные заявления. Эти клоны эквивалентны иллюзиям, сбросок от них 'автоматический', и блуждают они без помощи Саббара, имеющего необходимость концентрироваться на них. Партия будет видеть одного или более этих клонов и, с некоторой атмосферной ролью, позволяющей увеличить опыт, должна уйти несколько испуганный, когда их стрелковое оружие, заклинания и т.п. оказываются неэффективны.

Чтобы ещё более усложнить дела, Маркус будет паниковать при первом виде клона, крича: "Это - он! Он пришёл, чтобы убить меня!" Маркус будет в панике и пробует убежать в чащу. Честолюбивый DM мог бы переработать этот случай в приключение, например, что Маркуса захватили гитианки или гоблины и посадили в тюрьму в крепости Глаза, откуда он позже будет освобожден персонажами.

Саббар также мог бы напасть на человека, бросая ложное заклинание и крича: "Верните мне украденное!", и исчезая в лесу. Объединяя обе эти встречи, DM может, вероятно, довести игроков до безумия.

Саббар, однако, не будет бороться до смерти и не позволит пленить себя. Он чувствует пронзительный зов Глаза Короля Драконов, тянущий его к крепости. Он прибудет туда перед РС, и будет пойман в ловушку Глаза ещё раз. Саббар должен быть наготове в заключительном сражении.

I. Враги Глаза

Другие жители Лесов Паучьего Логова преследовались Благородными Всадниками и другими союзниками Глаза Короля Драконов. Другие племена гоблинов, всегда сильно ненавидевшие Всадников за их удачливость и негoblinское поведение, расположены особенно негативно. Из-за ухудшающихся для них условий они даже желают идти с предложением немного помочь авантюристам в их деле. Читайте следующее вслух:

Тонкий голос отзывается эхом поблизости.
"Привет?" - говорит он на гортанном всеобщем, с страшным акцентом. "Мы хотим поговорить, пожалуйста, не нападайте на нас. Мы обещаем не причинять вреда вам..."

Если РС отвечают, читайте следующее вслух. Если они не делают этого, гоблины пытаются говорить ещё несколько раз и, в конечном счете, исчезают.

К вам приближается нервничающий гоблин, сжимающий обрезок белой ткани.
"Приветствие", - мямлит он снова, - "вы не будете бить меня, не так ли?"

Гоблин - представитель нескольких племён Паучьего Логова: Кровавые Руки, Сломанные Кинжалы, Беспощадные Убийцы и Маленькие Уродцы. (Члены последнего племени очень расстроены, что все хорошие имена уже были взяты другими). Его имя - Гликс, и он просит РС помочь им убрать 'нового босса'. Этот 'новый босс' имеет мощных союзников и завербовал Благородных Всадников - которых Гликс называет 'Неженки'.

Гликс предлагает провести РС к кристаллической крепости Глаза. Он имеет доступ к нескольким зельям лечения, а также к нескольким дозам специального противоядия от яда эттерекапов, которые гоблины варят из местных трав. Если РС соглашаются на предложение, Гликс даст им несколько микстур и честно поведёт их к крепости. Другие столкновения, однако, всё ещё будут происходить.

Если РС отклоняют предложение Гликса, он начинает плакать, всхлипывать, просить и скулить, чтобы им помогли - даже цепляется за ногу сочувствующего персонажа, плача и вопя всё время. Если РС всё ещё не соглашаются, он уходит в кусты, рыдая и сопя. Персонажи поступают очень бессердечно.

J. Сторож

Поскольку персонажи забираются всё глубже в лес, они слышат звуки драки - лязг оружия, нечеловеческие крики и глубокий гортанный рев. Если они интересуются этим, читайте следующее.

Вы видите пугающую картину на близлежащей полянке. Группа из восьми гоблинов, одетых в шелковые и кружевные наряды, яростно бьётся с гигантским бурым медведем. Вы видите - медведь сильно ударяет массивной лапой по одному из нападающих, посылая гоблина в двадцатифутовый полёт, где он расшибается о дерево. Другой гоблин мчится к медведю с копьём наперевес. Копье, кажется, только ещё больше разъяряет медведя, и тот ударяет снова, приканчивая другого гоблина.

Если РС вмешиваются, гоблины бегут. Если персонажи всего лишь наблюдают, читайте следующее.

Внезапно два странных существа входят на поляну. Они высоки и тощие, как скелеты, с грубой желтой кожей и блестящими черными глазами. Они одеты в сложную броню, и несут черные двуручные мечи. Первое существо полосует медведя, и его оружие наносит уродливую рану. Медведь кричит от боли и поворачивается к новым врагам.

Существа - гитиянки бойцы, вооруженные *мечами +1*, способными поразить медведя-оборотня. Если РС не вмешиваются, гитиянки убивают медведя. Далее, если РС нападают, гоблины ободряются прибытием своих союзников, и все отчаянно дерутся.

Как только гоблины и гитиянки повержены, читайте следующее.

Медведь пристально смотрит на вас разумным взглядом, потом резко съёживается, быстро превращаясь в мускулистую рыжеволосую женщину.

"Моя благодарность", - говорит она. "Я могла бы уложить их сама - но я, тем не менее, ценю вашу помощь. Мое имя - Тарекана. Я - страж этого леса".

Смотрите в главе *Основные Персонажи* полную статистику Тареканы. Она будет благодарна за помощь, и обеспечит РС информацией относительно ситуации в Лесах. Она знает, что гоблины и эттерекапы работают вместе; и что таинственная кристаллическая структура появилась глубоко в лесу. Она расскажет, как пройти к крепости Глаза, хотя и не будет сопровождать РС туда, так как там 'пахнет колдовством', чем-то, чего она стремится избегать.

К. Благородные Всадники

С входа в лес авантюристы были под наблюдением различных союзников Глаза Короля Драконов. Поскольку они пробираются ближе к центру леса, РС попадут под прямое нападение наиболее раздражающих партнеров Глаза, племени гоблинов, известного как Благородные Всадники. Читайте следующее вслух.

Перед вами слышится шелест в подлеске, и появляется странная фигура. Вы узнаете в ней гоблина, но он одет странно - в прекрасной бархатной тунике с кружевными воротничком и рукавами, шелковых штанах, высоких сапогах с шпорами и широкой шляпе с плюмажем.

"Приветствия, путешественники!" - объявляет гоблин на щегольски акцентированном общем. "Какие проблемы привели вас в область Благородных Всадников, образцов гоблинской галантности?"

По всей вероятности, персонажи нападут, но если они продолжают разговор с гоблином, он продолжится некоторое время, используя часть следующего диалога:

"Если вы прибыли, чтобы скрестить мечи с нами, судари, вы должны получить урок в смирении! "

"Мы, Всадники, были бы ничем, если бы не были благородными - я даю вам шанс уехать сейчас, чтобы вы не встретитесь с неприятными последствиями".

"Если вы отказываетесь уезжать, боюсь, мы должны считать вас самыми неджентльменскими и подлыми!"

"Ха! Бродяги! Хулиганы! Ну, проверьте вашу сталь на нас, если вы не боитесь!"

"В АТАКУ!!!!"

Партия будет должна бороться с 20-ю или около того Благородными Всадниками - фактическое число может быть отрегулировано мастером, чтобы обеспечить подходящий баланс сил. Как отмечено выше, Всадники предпочитают благородные поединки, один на один с мечами, но несколько из их числа могут кружиться вокруг и нападать на партию исподтишка, пока она занята их товарищами. По усмотрению DM'a они могут сопровождаться несколькими эттерекапами.

Всадники имеют очень крепкую мораль, но если исход схватки обратился против них, они отступят с колкостями и издевками - "Вы думаете, что побили нас? Ха! Только ждите, судари! Мы встретимся вновь, my bucko!" и так далее.

Л. Засада Эттерекапов

Злые эттерекапы, прислуживающие Глазу Короля Драконов, установили множество западней и ловушек, чтобы поймать неосторожных, приближающихся к кристаллической крепости. Персонажам-ворам позволено сделать бросок на обнаружение западней прежде, чем партия входит в любые области, скрывающие ловушки эттерекапов.

Если западни не обнаружены, то каждый член партии должен сделать успешную проверку Ловкости, чтобы избежать их. Те, кто терпят неудачу, оказываются под падающими бревнами, падают в глубокие ямы, пойманы в сети эттерекапов и т.д. Как только все РС, которые терпят неудачу, пойманы, 2-6 эттерекапов нападают, делая попытку вывести из строя не пойманных персонажей своим ядом. Так как яд эттерекапа может быть фатальным, DM должен обеспечить доступ к волшебным изделиям или заклинаниям от яда, если РС ещё не имеют их.

М. Что ОНИ здесь делают?

Это столкновение должно случиться непосредственно перед тем, как РС находят кристаллическую крепость Глаза. После победы над Всадниками, союзники Глаза понимают, что авантюристы - реальная угроза. Стражи Глаза - группа гитиянки, обычно живущих на астральном плане. Зная опасность для их мастера, гитиянки намереваются напасть на РС, уничтожить или прогнать их. Гитиянки командует злая лич Трандраксс.

Карта 2 на этой странице показывает расположение и ландшафт сражения. Следующие ключи детализируют вовлеченные воюющие стороны и их стратегии.

а. Трандраксс

Лич открывает сражение, бросая *fireball*, *lightning bolt* или подобное заклинание в партию, и затем обеспечивает огневую поддержку дальнего действия, когда схватка прогрессирует. Трандраксс не будет рисковать физическим участием, полагаясь на волшебные нападения.

б. Гитиянки Маги

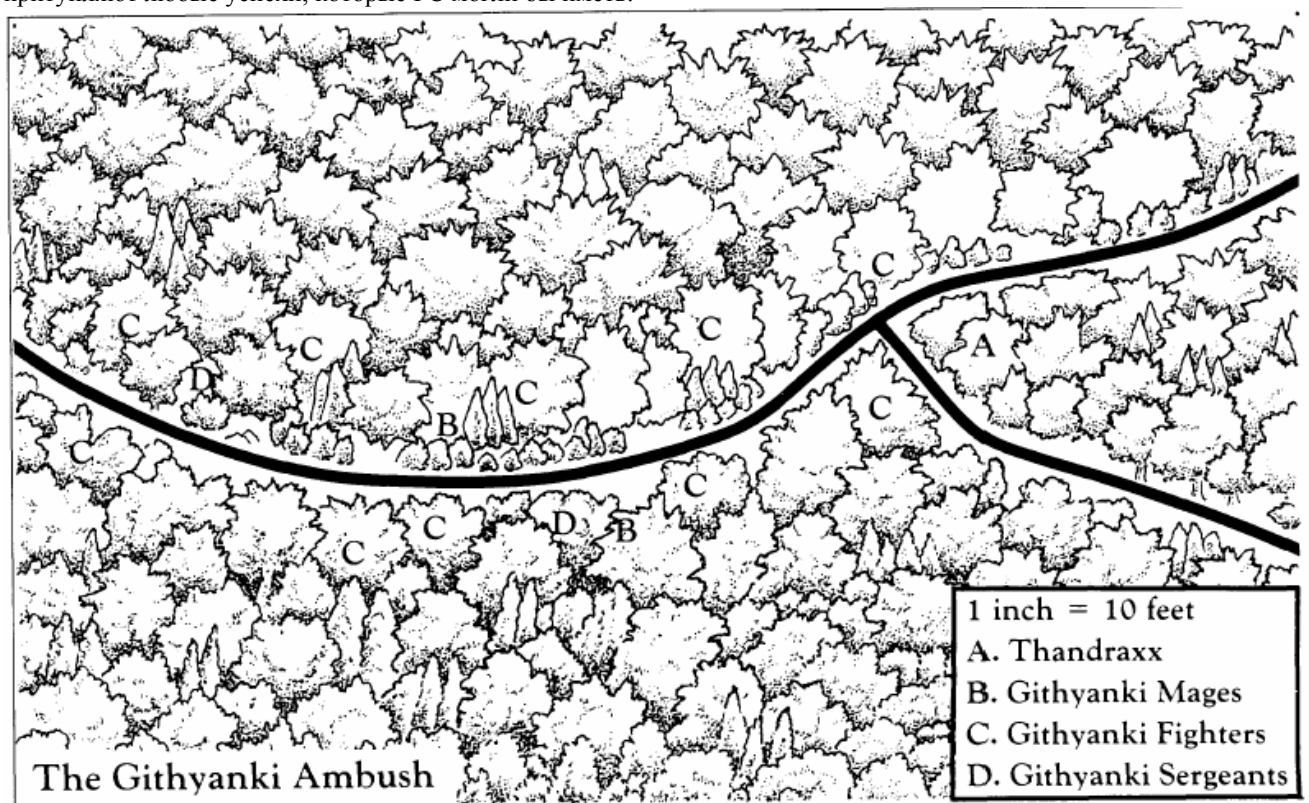
Два гитиянки-волшебника помогают личу с *magic missile* и другими наступательными заклинаниями начиная с первого раунда. Подобно личу, они остаются вне поля боя.

в. Гитиянки Бойцы

Десять гитиянки-бойцов нападают со всех сторон, когда партия страдает от магической атаки. Число бойцов может быть отрегулировано в зависимости от состояния партии.

г. Гитиянки Сержанты

Воинство сопровождается двумя гитиянки-бойцами более высокого уровня, которые остаются сзади, отдавая распоряжения. Если РС, кажется, побеждают, сержанты идут в бой, чтобы поддержать мораль подчинённых, и притупляют любые успехи, которые РС могли бы иметь.



Каждый убитый гитиянки боец несет комплект выживания, состоящий из 3d8 сухих пайков (каждый обеспечивает пищу на один полный день), серебряного ножа и *зелья лечения*. У сержантов - тот же самое, плюс каждый имеет ещё одно *зелье лечения*. Эти микстуры работают на не-гитиянки.

N. Кристаллическая Крепость

(центр леса)

После борьбы с гитиянки, партия, наконец, достигнет массивной кристаллической конструкции, созданной Глазом Короля Драконов. Читайте следующее вслух.

Свет сияет из темного леса впереди. Приблизившись, Вы видите множество упавших и расколотых деревьев. На их месте искрится в радуге цветов запутанная сверкающая сеть высоких прозрачных колонн.

Колонны возвышаются до неба, столь же высоки и окружающие деревья. Среди колонн вы видите низкие купола из мерцающего материала и, на расстоянии, несколько маленьких гуманоидных фигур, носящихся и исчезающих среди колонн. Дух опасности, кажется, витает вокруг вас, и вас охватывает непонятное чувство неловкости и ужаса.

"Он - здесь", - говорит Маркус тихим голосом, полным мрачного предчувствия. "Я могу чувствовать его. Не спрашивайте меня как. Я знаю, что он - здесь".



Глава 2

В которой, с помощью известного Волозэмпа Геддарма, открывается множество тайн - фактически, слишком много, чтобы детализировать их в этом коротком резюме. Хотя её интеллектуальное содержание впечатляет, эта глава содержит и достаточное количество фехтования и магии, чтобы удовлетворить даже самого утомленного читателя. Увы, вряд ли еда или напитки нужны в кристаллической крепости дьявольского артефакта.

Эта глава идёт несколько нелинейным образом, в зависимости от решений мастера. Партия могла бы сделать попытку разведать местность вокруг крепости, прокрасться в неё, напасть непосредственно, или попробовать что-нибудь другое. DM должен быть полностью знаком с расположением крепости, и готовиться ко всему. Глава заканчивается конфликтом с Глазом Короля Драконов и конфликтом Маркуса Вандса с его окончательной судьбой.

Встреча с Воло

Важный элемент этой главы - столкновение партии с Волозэмпом Геддармом, неким путешественником и писателем, которого Маркус пробовал обвинить в воровстве Глаза Короля Драконов. Эта встреча может случиться в любом из нескольких мест. PC могут повстречать его вне крепости, когда работают разведчики партии; в коридорах крепости; или как заключенного в охранной палате в пределах крепости после того, как персонажи были захвачены.

Независимо от места столкновение должно случиться, чтобы PC получили жизненную информацию относительно того, как нанести поражение Глазу Короля Драконов. Читайте вслух абзацы в рамках, если необходимо.

Вы видите красивого мужчину-человека. Он одет в свободную рубашку, когда-то белую, кожаный жилет, штаны и изодранный бархатный берет с печально выглядящим пером, свисающим с одной стороны.

"Привет", - говорит он. "Я искал вас".

Он глядит на Маркуса гневными горящими глазами. "Я - Волозэмп Геддарм. Я верю, сэр", - говорит он, - "что несколько из последних покушений на мою жизнь - результат ваших проделок".

Маркус выглядит виноватым. "Я полагаю, что это так, сэр. Я приношу свои извинения; мне очень жаль".

Волозэмп закатывает глаза и сердито говорит. "Жалость не оплачивает счета, мальчик! Разве вы не думаете, что достаточно волшебников охотятся за моим скальпом и без того, что вы спихнули на меня ограбление этого сумасшедшего Саббара? Дайте мне хоть одно серьезное основание, почему я не должен стереть вас с лица земли!"

PC могут поговорить с Волозэмпом какое-то время, или разрешить ему пнуть Маркуса (который будет терпеть наказание без жалоб), или удержать его и успокоить. В конечном счете Волозэмп сможет достаточно спокойно обсудить все вопросы.

"Я выяснил, что ещё один маг хочет моей смерти", - рассказывает Волозэмп. "Не то, чтобы это было настолько необычно, заметьте, но я не был знаком с Саббаром. Я кое-что разузнал и выяснил, что, на этот раз, я был полностью невинен. Я не крал Глаза у Саббара".

В этом пункте, РС, вероятно, спросят Волозэмпа, что он понимает под 'Глаз'. Если они этого не делают, то сделает Маркус.

Волозэмп опять впивается взглядом в Маркуса. "Глаз? Я подразумеваю тот мусор, что вы украли у Саббара, грязный маленький карманный! Это называется Глаз Короля Драконов, так как вы, очевидно, даже не знали, что крали!"

Глаза Маркуса внезапно расширяются.

"Глаз Короля Драконов?" - говорит он. "Я слышал о нём прежде. Это было в детской песенке, моя мать имела обыкновение петь её мне, когда я был ребенком". Он хмурится, затем рассказывает по памяти:

*Когда огонёк в глазах померкнет безвозвратно
Три раза вперед и три раза обратно.
Давай, рыцарь, и совьётся петля
Вокруг Глаза Драконьего Короля.
Небо выше нас, земля под нами.
По круглой дорожке ходите кругами
И зовите богов, чтоб разверзлась земля
Вокруг Глаза Драконьего Короля.*

"Я никогда не слышал её с тех пор", - продолжает Маркус. "Она сказала, что только наше семейство пело её, и пело многие поколения".

"Ха!" - подаёт голос Волозэмп. "Я говорил с Элминстером относительно Глаза, и ваше семейство не имеет никакого отношения к этому. Он сказал мне, что Глаз Короля Драконов был отдан семейству, называемому Солнечный Посох, на сохранение, и что они даже не аборигены Торила".

Выражение лица Маркуса становится ещё более изумлённым. "Но 'Солнечный Посох' является одной из наших семейных реликвий! Он обычно лежит в хранилище, но моя дядя забирает его для специальных церемониальных случаев. Он сказал, что он было в нашем семействе столетиями, как символ нашего имени".

РС могут теперь обсудить вопрос с Маркусом и Волозэмпом и, надеюсь, ужасная правда, в конечном счете, дойдёт до них: Вандс - прямые потомки древнего семейства Солнечного Посоха, и они переселились в Торила столетия назад. Это, конечно, причина того, что Маркус способен обращаться с Глазом без неприятных эффектов. Если РС не вычисляют этого, Маркус должен идти по 'круглой дорожке' вокруг Глаза. Это не будет, однако, столь же легко, как Маркусу, просто берущему Глаз, что станет очевидным позже.

Это столкновение должно вести к заключительному конфликту с Глазом Короля Драконов, как описано в части 8 ниже.

Крепость Глаза

После того, как Маркус спрятал Глаз Короля Драконов в лесу, злой интеллект артефакта пришёл в действие. Сначала он создал защитную решетку из зачарованного кристалла вокруг себя, а затем привлекал различных существ, чтобы они присоединились к нему в его желании завоевания и кровопролития. РС будут должны войти в крепость, чтобы нанести поражение Глазу.

DM мог бы разнообразить исследование крепости, введя несколько столкновений со слугами Глаза - Благородными Всадниками, эттерекапами, гитиянки и различными существами с других планов, типа находящихся в комнате 5 ниже по тексту.

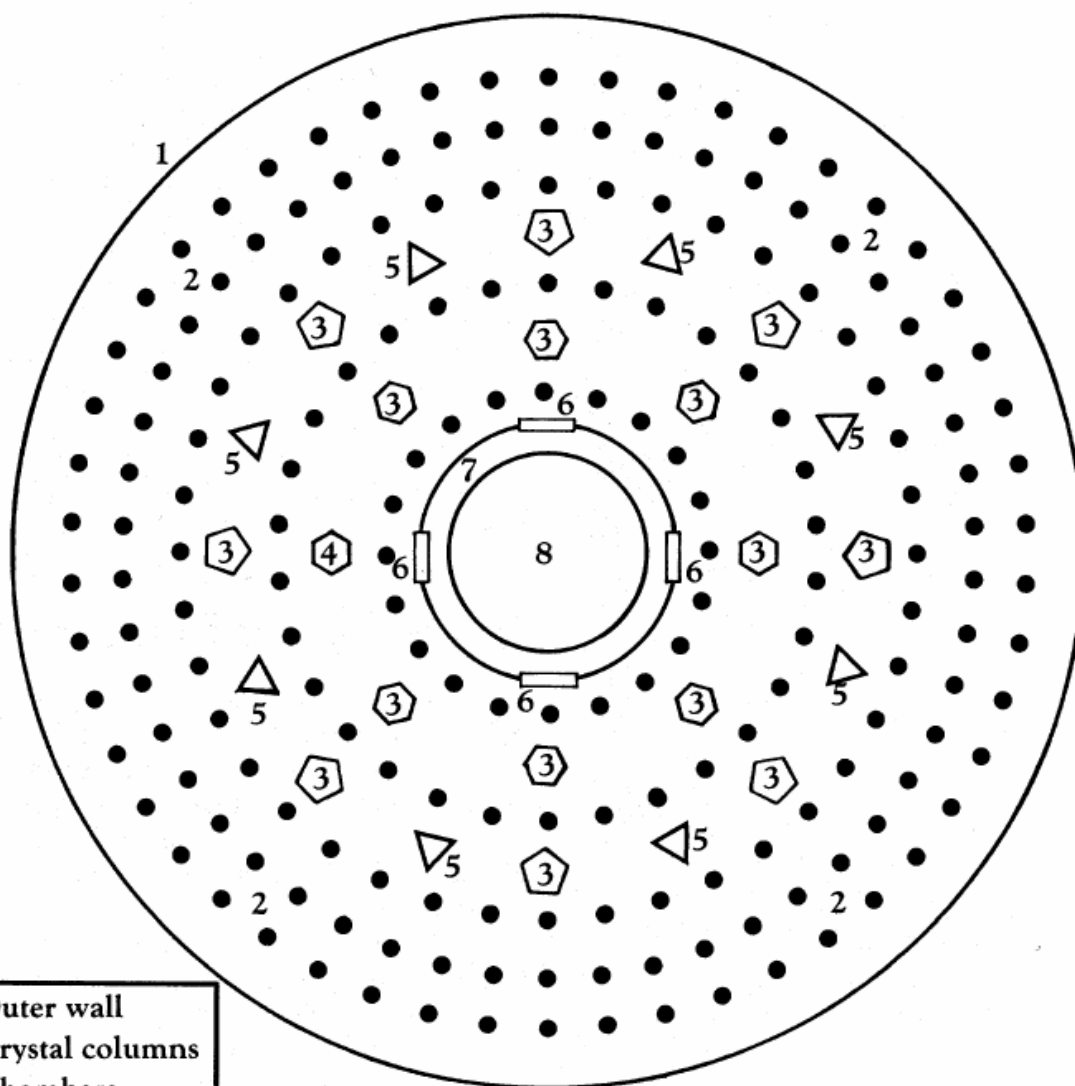
1. Внешняя Стена

Стена, окружающая крепость обманчиво тонка. Сделанная из прозрачного кристаллического вещества, она требует броска Поиска, чтобы быть замеченной. Те, кто не увидят стену, вероятно, наткнутся на неё, не получая серьезного повреждения, но, скорее всего, смущаясь.

Во внешней стене не имеется никаких очевидных ворот и отверстий. Только существа, находящиеся под прямым управлением Глаза, или, которые поклялись в лояльности ему, могут пройти сквозь стену без помех.

Имеются несколько путей прохода через стену. Она - 12 футов в высоту, и её можно перелезть или перелететь. Персонажи не смогут использовать умение Лазанья из-за её гладкой поверхности. Кошка и веревка могут быть заброшены на вершину стены, позволяя персонажам вскарабкаться туда.

The Eye's Fortress



1. Outer wall
2. Crystal columns
3. Chambers
4. Key room
5. Transport gem
6. Gem doors
7. Outer hallway
8. Inner chamber

Стена очень прочна, но отверстие размера, достаточного для того, чтобы пролезть человеку, может быть создано, при нанесении 100 пунктов повреждения любым видом дробящего оружия. Это будет, конечно, вызывать шум и привлекать защитников. Число и тип этих существ зависят от DM'а, хотя это, вероятно, будут эттерекапы и Благородные Всадники.

2. Кристаллические Колонны

Сама крепость не закрыта. Это - открытая решетка прозрачных колонн, которые возвышаются зубчатыми пиками среди деревьев. Эти колонны мерцают и искрятся различными цветами, особенно если внешний свет светит на них. Подобно стене, они очень прочны, и смогут противостоять большому количеству повреждения, чем партия может нанести в разумных пределах. Колонн могут быть сломаны, однако, на это нужно время и значительное усилие.

3. Палаты

Несколько комнат были сформированы среди решетки кристаллических колонн. Они - полностью открытые купола непрозрачного материала, подобного составляющему пол. Каждый имеет один или больше входов, похожих на огромные многогранные драгоценные камни, окруженные кольцами меньших камней. Большинство дверей открывается свободно, если коснуться одного из меньших самоцветов. Другие, включая охраняемую палату ниже и любых других, которые DM желает защитить, требуют определенной комбинации камней, которых нужно коснуться в некоторой последовательности, чтобы открыть проход. Как только РС дошли до этого, DM должен определить процентный шанс для данного персонажа вычислить правильную 'комбинацию', затем сказал игрокам бросить процентные кости. Интеллект персонажа, пытающегося открыть дверь, может быть добавлен к броску.

Палаты имеют разнообразное содержание и жителей, специфические особенности которых могут быть определены мастером. Некоторое предложенное содержание:

- 4-20 гоблинов Благородных Всадников. Каждый гоблин будет иметь 3d6 серебряных монет.
- 4-20 гоблинов Благородных Всадников, 2-8 гоблина-телохранителя и, по усмотрению DM'а, король Артемис собственной персоной. Артемис хранит награбленное его племенем здесь 'для сохранного хранения'. Это - 4,000 sp, 2,000 sp, *руководство по могучего навыка в оружии* (никто из гоблинов не умеет читать), и *кольцо сопротивления огню*.
- 2-8 эттерекапов. Любая комната, занятая эттерекапами будет затянута паутиной, которая замедлит или остановит РС, когда они нападают. Из-за ограниченного интеллекта эттерекапы не имеют сокровищ, о которых стоило бы говорить.
- Бараки гитиянки. Они содержат 3-12 бойцов и, по усмотрению DM'а, магов, бойцов/магов и сержантов. Они будут иметь магические изделия, соответствующие их уровням, и каждый будет нести 2d10 gp, 10d6 pp, и 2d4 драгоценных камней.
- Гитиянки-рыцарь, 2 варлока, и 3-18 бойцов. DM может добавить сержантов, магов и бойцов/магов, если желает. Эта встреча может быть очень сложной битвой, и нужна только, если партия идёт слишком легко и должна быть сокращена до нужного размера. Некоторые гитиянки несут сокровище, внесенное в список выше; главный склад сокровищ находится в центральной палате Глаза.
- Поскольку Глаз Короля Драконов привлек разнообразных экстра-планарных существ, некоторые из них могли бы быть найдены в различных палатах в его крепости. DM может сгенерировать случайных существ, используя таблицу в описании комнаты 5.
- Лич Трандраксс был вместе Глазом Короля Драконов в течение нескольких месяцев, но начал задаваться вопросом о побуждениях артефакта. Если РС входят в палату, содержащую ее жилые покои, читайте следующее вслух:

Интерьер палаты скучный, только маленькая каменная платформа в центре. На платформе - нечто в плаще, который поднимается, когда вы входите. С ужасом вы понимаете, что это - лич, с которым вы боролись вне крепости. Фигура поднимает руку.

"Перемирие!" - кричит оно голосом, который мог бы однажды быть женским. "Я желаю поговорить с вами".

Трандраксс искренне хочет поговорить с партией. Она начала подозревать, что побуждения Глаза идут далеко вне завоевания Фаэруна. Она теперь полагает, что чрезвычайное разрушение, чистое и простое, является его окончательной целью - целью, которую Трандраксс находит весьма неприятной. Если партия соглашается говорить с ней, Трандраксс спрашивает об их поисках, и что они знают относительно Глаза Короля Драконов. Если Волозэмп - путешествует с партией, он может обеспечить информацию подобной той, что в описании Элминстера. Если РС убеждают Трандраксса, что

намерение Глаза действительно - простое разрушение и, более важно, что он видит её как заложника и потенциального раба, то лич будет использовать свои силы против Глаза. Если РС поддаются, она предложит временный союз.

- Палата хранения, используемая для хранения запасов типа еды, оружия, одежды и добычи, отнятой у путешественников и караванов. Если РС захвачены и заключены в тюрьму, их будут держать в такой палате, с очень трудной комбинацией камней в замке. Если РС еще не встретили Волозэмпа Геддарма, он будет найден здесь.

Драконы Долины Перьев могли бы также быть найдены в такой палате, после того, как оказались заключенными засадой Благородных Всадников. Терувен остается столь же высокомерным, как когда-то, но все его компаньоны полностью разочарованы.

4. Комната Ключей

Двери к внутреннему куполу, где расположен Глаз, требуют драгоценных камней, подобного 'ключам', найденным в этой комнате. Они походят на прозрачные восьмигранники, размером где-то с кулак человека. Эти ключи должны быть получены прежде, чем РС смогут войти в центральную палату. Каждый самоцвет-ключ стоит 1,000 gr. Эта комната доступна через комбинацию ключей-самоцветов (см. выше), и охраняется пятью гитиянки бойцами. Помимо этих четырех ключей, комната также содержит десять золотых слитков, стоящих 250 gr каждый, и мешок с 16 драгоценными камнями (5x10 gr, 5x50 gr, 3x100 gr, 2x500 gr, 1x1,000 gr).

5. Транспортные камни

Эти короткие, трехсторонние обелиски - волшебные 'транспортеры', используемые Глазом, чтобы перенести экстр-планарных союзников на Торил. DM может просто оставлять транспортные камни как загадку для решения персонажей, или может решить, что камень активируется, когда партия приближается к нему. Если драгоценный камень активен, он будет магически призывать одного из следующих существ, определенных случайным образом.

Бросок 2d10	Существо
2-3	Баатезу, Чёрный Абишай
3-4	Имп, Огненный Мефит
5-6	Баатезу, Красный Абишай
7-8	Имп, Ледяной Мефит
9	Кошмар
10	Гитиянки
11	Слаад, Красный
12	Слаад, Синий
13-14	Имп, Пылевой Мефит
15-16	Баатезу, Зелёный Абишай
17	Элементаль, Саламандра
18-19	Баатезу, Спинагон
20	Рыцарь Смерти

6. Двери Самоцветов

Глаз Короля Драконов полностью закрыл себя в прозрачном цилиндре в сердце своей крепости. Доступ к его палате - только через большие самоцветные двери, как описано выше. Каждая внутренняя дверь имеет нишу размером с кулак в центре, в которую должны быть помещены ключи-самоцветы (найденный в комнате 4), чтобы дверь открылась. Двери могут быть открыты по одной - другими словами, все четыре драгоценных камня не должны быть помещенными во все ниши для любой данной двери, чтобы открыться. Однажды помещённый в нишу, камень соединяется с поверхностью и не может быть удален, кроме как по желанию Глаза Короля Драконов.

7. Внешняя Прихожая

Эта круглая прихожая окружает внутреннюю палату. Большое количество дверей-самоцветов позволяет пройти к месту, где находится Глаз.

8. Внутренняя Палата

Когда партия входит в внутреннюю палату, читайте следующее вслух.

Зал - полностью закрытый купол желтого и черного кристалла, с полом из черного, глянцевого вещества. Всё в интерьере пылает золотым светом. В центре - круглое возвышение, и над ним, в колонне белого света, висит в воздухе человек с ввалившимися глазами в одеждах мага, держащий скипетроподобный предмет горизонтально перед собой.

Маркус глядит, и громко шепчет: "Это - он! Это - Саббар!"

Нарастающий голос, исходящий от волшебника, отвечает: "Саббара больше нет! Этот дурацкий смертный - всего лишь раб моей воли! Я - то, что вы называете Глазом Короля Драконов. Вы хотели уничтожить меня, но теперь, если кто и умрёт, то это - вы!"

Сокровище гитянки также находится здесь, хотя РС, вероятно, придется подождать, чтобы забрать его. Оно состоит из 9,000 sp, 12,000 sp, 16,000 gp, 15 драгоценных камней (4x10 gp, 4x50 gp, 3x100 gp, 2x500 gp, 1x1,000 gp, и 1x5,000 gp), эликсира здоровья, двух зелий лечения, кольца метеоров, пилы могучего расчленения и каменной лошади.

Колонка света - последняя линия защиты Глаза: непроницаемая, она может быть разрушена лишь 1,000 пунктами волшебного повреждения. Маловероятно, что РС смогут причинить так много повреждений за время, которое им доступно, так что они будут должны возвратиться к детскому стишку Маркуса, описанному при столкновении с Волозэмпом Геддармом выше.

Значение рифмовки - то, что потомок древнего семейства Солнечного Посоха (типа Маркуса) может аннулировать силы Глаза и вызывать богов, которые сделали его, пройдя три раза вперед и три раза назад вокруг Глаза, затем вызывая богов любым способом. Другие строки (пение черного и белого и так далее) - простое оформление, и не нужны для завершения ритуала.

Если РС неспособны вычислить это, Маркус или Волозэмп предлагают решение. Сам Маркус будет должен пройти вокруг Глаза три раза в одну сторону - за три раунда - затем три раза в другую, тратя шесть раундов.



Когда Маркус начинает идти вокруг Глаза, тот немедленно понимает происходящее. Двери-самоцветы внутренней палаты исчезают, и все союзники Глаза вызываются для атаки. РС будут должны удерживать нападающих в течение девяти полных раундов прежде, чем ритуал закончится. Если они переманили Трандраккс на свою сторону, она поможет РС; если нет, лич будет среди нападающих.

Кроме того, каждый раунд Глаз мечет напоминающие молнию снаряды через глаза Саббара, когда он вращается, подобно карусели. Он нападает как боец 20-ого уровня, причиняя 10d4 пункта повреждения. Глаз не может повредить Маркуса, но направляет свою ярость против партии, в то время как его слуги пробуют добраться до Маркуса.

DM может выбрать нападающих из числа союзников Глаза, как описано в Основных Персонажах. Это будут, главным образом, эттерекапы и гитиянки; гоблины вряд ли будут эффективны против персонажей. Возможно, что Глаз способен привлечь даже более мощных существ, типа тех, что призваны транспортными камнями в крепости, и что они также нападут на авантюристов.

Если РС находятся в опасности быть разбитыми, DM может привести на помощь Рыцарей Неизбежного Правосудия, кричащих героические лозунги типа "Изыди, отродье Зла!" "Правда должна восторжествовать!" "Смерть Хаосу!" и "Оуууу!" Этого подкрепления может быть достаточно, чтобы отвлечь силы Глаза и позволить Маркусу закончить ритуал.

Как только Маркус успешно заканчивает ритуал, читайте следующее вслух.

Вы слышите исходящий из Глаза Короля Драконов звук, который можно описать только как крик агонии. Колонна света, кажется, накрывается, трескается, и разрушается подобно стеклу. Волна ослепительного сияния омывает вас, и вы чувствуете себя разорванными ветрами всех ураганов. Вас поднимает в воздух и уносит прочь из кристаллической крепости Глаза.

Как долго вы путешествуете? Вы не можете дать ответ. Всё, что вы знаете - это то, что вы приземляетесь с резким ударом на обширной, серебристой равнине. Повсюду вокруг вас - высокие формирования из облаков, и вдалеке вы видите дуги молнии, прыгающих с одного облака на другое. На небе нет какого-либо солнца, но всё же здесь светло как днём.

Вы стоите в том же расположении, как когда вы были в крепости Глаза. Поблизости - Маркус, болезненно поднимающийся на ноги. Тут мощный голос привлекает ваше внимание.

"СВОБОДА!" - гремит он. "ВЫ - ДУРАКИ! ВЫ ОСВОБОДИЛИ МЕНЯ! КОРОЛЬ ДРАКОНОВ СВОБОДЕН!"

Там где был Глаз Короля Драконов возвышается огромная и ужасающая сущность. Неопределенно напоминающая человека, она походит на большого, восьминогого дракона с простирающимися темными крыльями. У его ног лежит слабо стонущий маг Саббар. Зло и отчаяние волнами расходится от этого чудовища. Он смотрит на вас ненавидящим взглядом.

"Никчемные черви!" - рычит он голосом, который вы слышите в самых тайных глубинах вашей души. "Я заставлю вас умолять меня о смерти!"

Маркус смотрит на существо, затем на вас.

"Я думаю", - говорит он, "у нас неприятности".



Глава 3

Наши герои неосторожно освободили силу всепоглощающего зла? Возможно, они верят в это, но автор уверен, что читатель знает лучше. В этой предпоследней главе, решаются множество проблем, среди них и конечная судьба злого Саббара, и истинная природа Глаза Короля Драконов, и точное происхождение Маркуса Вандса. Боги играют далеко не последние роли, хотя их позорное высокомерие очевидно для всех. Немного еды или питья использованы, так как наши авантюристы, вероятно, не сильно хотят есть.

Позвольте Королю Драконов угрожать РС в течение нескольких секунд. Хотелось бы надеяться, что они будут готовить оружие и броню для последнего противостояния, а не побегут, как малодушные трусы. После вышибания пота из игроков читайте следующее вслух.

Другой голос, даже громче и мощнее, чем голос Короля Драконов, грохочет по равнине.

"ТИШИНА! ВАШИ СУДЬБЫ НА ПОДХОДЕ!"

Вздвогнув, Король Драконов смотрит в мутнеющее небо.

"Нет!" - кричит он. " Нет! Я свободен! Вы не можете! Вы не будете! НЕТ!"

Все его протесты впустую. Могущественный и внушающий страх Король Драконов внезапно начинает сжиматься, окруженный мерцающей золотой сферой. Его крик гнева и боли становится всё более и более слабым, наконец, он уменьшен до крошечной, прозрачной сферы, прикрепленной к короткому пруту. Это - Глаз Короля Драконов, возвращенный в своё прежнее состояние.

Вдруг появляются три гигантские фигуры, возвышающиеся над вами подобно горам. Всё ещё лежит Саббар, его одежды, грязные и изодранные, он кричит в ужасе и закрывает лицо.

Первая фигура походит на высокого, красивого воина, одетого в светлую броню. Его правая рука отсутствует, а на его чешуйчатых доспехах выгравированы весы, стоящие на боевом молоте. С удивлением вы понимаете, что это не кто иной, как Тир, Раненный Бог.

Компаньоны Тира не менее удивительны. Секунда, и появляется высокая и красивая женщина с огненно-рыжими волосами: это - Сан, богиня любви и страсти. Заключительный посетитель вам незнаком - эльфийская фигура неизвестно какого пола, одетая в серебряную броню, с тонким длинным мечом, висящим на боку.

Эльфы и знакомые с эльфийским пантеоном узнают в третьей фигуре Кореллона Ларетиана, лидера Сельдарин.

Заключение приключений *Марко Воло* довольно длинно, и DM должен рассмотреть перефразирование следующей информации в рамках, подбирая уместную информацию для передачи игрокам. Это позволит РС участвовать в обмене, который является наиболее желательным результатом. Позвольте им задавать вопросы и общаться с богами.

Иначе, DM рискует наскучить игрокам, бессмысленными чтениями всего этого. (Не забудьте, что первый принцип игры - развлечение!) Если Волозэмп всё ещё с партией, он может участвовать также, засыпая богов вопросами, и отчаянно набрасывая заметки игольной ручкой в маленькой записной книжке, которые он сделал чёрт знает где.

Тир поднимает руку, и Глаз Короля Драконов поднимается и висит в прозрачном воздухе, застыв на месте.

"Такова судьба выступающих против правосудия!" - гремит он.

Личико Сан морщится. "О, потише, Тир". Она подмигивает вашей партии, затем обращается к Кореллону. "Он может быть весьма утомителен, не так ли?"

Кореллон не отвечает, но кивает слегка. В свою очередь Тир смотрит мрачно и с негодованием.

Сан обращает свои пристальный взгляд на Маркуса, который немедленно падает к её коленам.

"Вы сослужили для нас хорошую службу, Маркус из дома Вандс, когда-то дома Солнечного Посоха", - говорит она. "Я покажу вам ваше предназначение".

Глаза Маркуса расширяются. Он смотрит через плечо на вас с восхищённой, почти глупой, улыбкой на лице. "Вы слышали это? Вы слышали то, что она только что сказала?" - спрашивает он. "У меня есть предназначение!"

Чтобы удовлетворить каждого в скорости истории, DM может позволить PC видеть видение древних событий, описанных Сан в следующих абзацах.

Сан улыбается вам, отвечая на широкую усмешку Маркуса. "Бесчисленные поколения назад, в мире, далеком от Торила, существо, известное вам как Король Драконов - его истинное имя никогда не должно быть произнесено смертным языком вновь - угрожало уничтожить большую и мирную цивилизацию. Добрые существа того мира, объединенного для нанесения поражения Королю Драконов, с помощью нашей триады богов. Его власть была настолько велика, что он не мог быть уничтожен. Вместо этого он был заключен в тюрьму в артефакте, который находится теперь перед вами. Глаз Короля Драконов был дан дому Солнечного Посоха, самого великого защитника закона и правосудия тех земель. Семейство должно было наблюдать за Глазом, и чтобы позволить им нести эту службу, им предоставили это благо: злые силы Глаза стали навсегда бессильны против них и всего их потомства.

"Однако, через столетия, Глаз был потерян для смертного знания. Порабощая существ, больших и малых, он шёл из мира в мир, принося лишь разрушение. Наконец, волею судьбы и случая, Глаз прибыл в Торил. В конце истории он, всё же попал в руки своих законных стражей. Потомки семейства Солнечного Посоха прибыли на Торил давно, их имя с тех пор превратилось в Вандс. Однако зло Глаза Короля Драконов всё ещё бессильно против них".

Сан глядит на Маркуса строгим взглядом. "Теперь вы - страж Глаза Короля Драконов, Маркус Вандс-когда-то-Солнечный-Посох. Ваше семейство должно стеречь Глаз, чтобы он не смог причинить вреда, и предотвращать его попытки когда-либо снова распространить смерть и отчаяние в сферах!"

Глаз Короля Драконов плывёт по воздуху, ложась в протянутые руки Маркуса.

"Случилось то, что должно", - говорит Кореллон мягким и мелодичным голосом, - "сейчас и навсегда. Служите нам хорошо, Маркус Вандс-когда-то-Солнечный-Посох, и знайте нашу благодарность".

Он указывает тонким пальцем на грязного, изодранного Саббара, всё ещё дрожащего в ужасе на земле. "Вы совершили много преступлений, Саббар Маг. И всё же, мы видим некоторую доброту в вас. Ваше безумие снято, но у вас отняты и ваши магические способности. Волшебником вы были, и волшебником вы ещё можете стать снова. Но пока вы - не более чем обычный человек".

Саббар поднимает взгляд, его глаза ясны, и он медленно встаёт на ноги. Вокруг вас всё тот же пейзаж, а сами боги начинают исчезать.

"Запомните этот день", - грохочет Тир, - "когда вы сражались на стороне богов".

"О, замолчи, Тир", - говорит Сан, её голос всё тише. "Вы можете быть так утомительны..."



Эпилог

В котором события нескольких последних недель наконец-то достигают заключения. Триумфальное выступление в Долине Теней создаёт фон для слезных прощаний и проводов. Маркус Вандс, узнав свою судьбу, возвращается домой с новым смыслом, ответственностью и несколькими новыми песнями. Труппа Хейно продолжает жить дорогой, свободная от тягостных обязанностей цивилизации, а наши герои возвращаются к своей жизни вольных авантюристов несколько более богатыми и, надеемся, более мудрыми. Образец чуда на земле - стол Лорда Моурнгрима, а роскошное время проводят все вокруг.

Читайте следующее вслух.

Реальный мир возвращается, как только исчезают боги. Вы оказываетесь опять в кристаллической крепости, но это место уже лежит в руинах. Купол, в котором вы были, теперь разрушен, и всё заливают солнечный свет, пробивающийся через деревья. Большие кристаллические колонны лежат вокруг вас упавшими. Нигде нет ни следа гоблинов, эттерекапов или других существ. Сокровище гитиянки разбросано среди кусков разрушенного кристалла.

Изодранный Саббар поднимается, моргая, как сова при дневном свете. Его пристальный взгляд ходит от Маркуса к остальной части партии.

"Я думаю, я хотел убить вас", - говорит он. "Я не знаю, почему, но мне очень жаль".

Любые расспросы, *know alignment* или другие заклинания, покажут, что Саббар теперь человек 0-ого уровня с хаотическим добрым мировоззрением с немногими воспоминаниями своей прежней жизни, но знающий, что он был не очень хорошим человеком и что желал отомстить. Он может, всё же, возвратиться к злым путям, но пока он кажется дружелюбным и раскаявшимся, выражая сожаление по поводу своего прошлого. Его остальная статистика не изменяется, и он может быть полезен как PC или NPC для будущих кампании.

PC могут собрать сокровище гитиянки. Все раненные персонажи были излечены богами и, если DM пожелает, любые убитые персонажи могут быть возрождены. Кроме того, каждому персонажу подарили один случайный волшебный предмет, который может быть найден среди имущества партии позже.

Поездка в Долину Теней спокойна и без инцидентов; благо богов предотвращает любые опасные столкновения. Когда PC прибывают в поселение, читают следующее.

Простоватая красота Долины Теней окружает вас. Несколько дальше по дороге, вокруг Дома Множества, изящного храма Чаунти этого поселения, вы видите толпу собравшихся сельских жителей. Спеша к этому месту, вы замечаете Хейно и его труппу, дающую грандиозное представление. На высокой смотровой платформе вы замечаете Лорда Моурнгрима и Леди Шаерл, правителей Долины Теней.

Хейно и его труппа тепло приветствуют PC. DM может позволить персонажам поучаствовать в представлении, как прежде. После этого Хейно представляет партию Лорду Моурнгриму.

Строго выглядящий лорд Долины Теней подходит к вам, его обычно мрачное выражение лица сменяется смехом и взглядом восхищения. Он носит серебряный кулон Ашабы, символ своего титула, и богато одет.

"Мой добрый друг Хейно сообщил мне, что вы прибыли таким способом, чтобы встретиться со мной", - говорит он. "Я полагаю, что у вас есть какое-то дело ко мне?"

Хотелось бы надеяться, что РС всё ещё хранят трубку с сообщением от Маскара Вандса. Если это так, Моурнгрим ломает печать и с удовольствием читает письмо. Он осматривает *палочку чудес* и улыбается персонажам.

"Мастер Вандс щедр", - говорит он. "Я не имел случая сказать ему, что у меня уже есть одна. Вы не хотели бы взять её? Рассматривайте её как небольшую плату за ваши услуги".

РС могут принимать палочку без растерянности - Моурнгрим отдаёт её искренне.

Если партия потеряла сообщение или открыла его перед прибытием в Долину Теней, Моурнгрим будет рассержен; он не будет отдавать палочку партии. Однако, он и не сделает им больше ничего плохого. Если персонажи были настолько глупы, чтобы украсть *палочку чудес*, Моурнгрим прикажет, чтобы его охранники арестовали их, и они будут вынуждены выбираться из беды.

Разрешение Всех Вопросов

Если Моурнгрим не арестовывает РС, он приглашает их разделить с ним вечерний пир. Вечер проходит чудесно, и DM может проигрывать его, как пожелает.

На следующий день труппа Хейно отъезжает. Саббар объявляет своё намерение снова начать изучение магии - на сей раз в интересах добра и улучшения жизни. Маркус готовится к возвращению в Уотердип - хранить Глаз Короля Драконов. DM должен прояснить, что Маркус стал значительно более зрелым и ответственным. Премии в 1,000-3,000 ХР для всех игроков, плюс дополнительный опыт за хорошее отыгрывание роли, также будут к месту.

Устанавливается множество завязок для будущего приключения. Труппа Хейно продолжает быть союзниками и друзьями РС, нуждаясь в помощи или пересекаясь дорожками с авантюристами. Саббар может стать будущим NPC, или может быть принят в партию волшебник 1-ого уровня. Маркус и семейство Вандс остаются друзьями и покровителями РС, и попытки различных злых сил заполучить Глаз Короля Драконов, теперь находящийся во владении Маркуса, могут сформировать множество будущих приключений. Фактически, Маркус всё ещё нуждается в сопровождении обратно в Уотердип, так что DM мог бы продумать ряд приключений для этого путешествия.

В любом случае, трилогия *Марко Воло* закончена. Куда ведут дороги после неё, решает DM.

Envoy

Gentle breath of yours my sails
Must fill, or else my project fails,
Which was to please. Now I want
Spirits to enforce, art to enchant,
And my ending is despair
Unless I be relieved by prayer,
Which pierces so that it assaults
Mercy itself, and frees all faults.
As you from crimes would pardoned be,
Let your indulgence set me free.
- Shakespeare, The Tempest