

PATHFINDER™

ТРОПА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

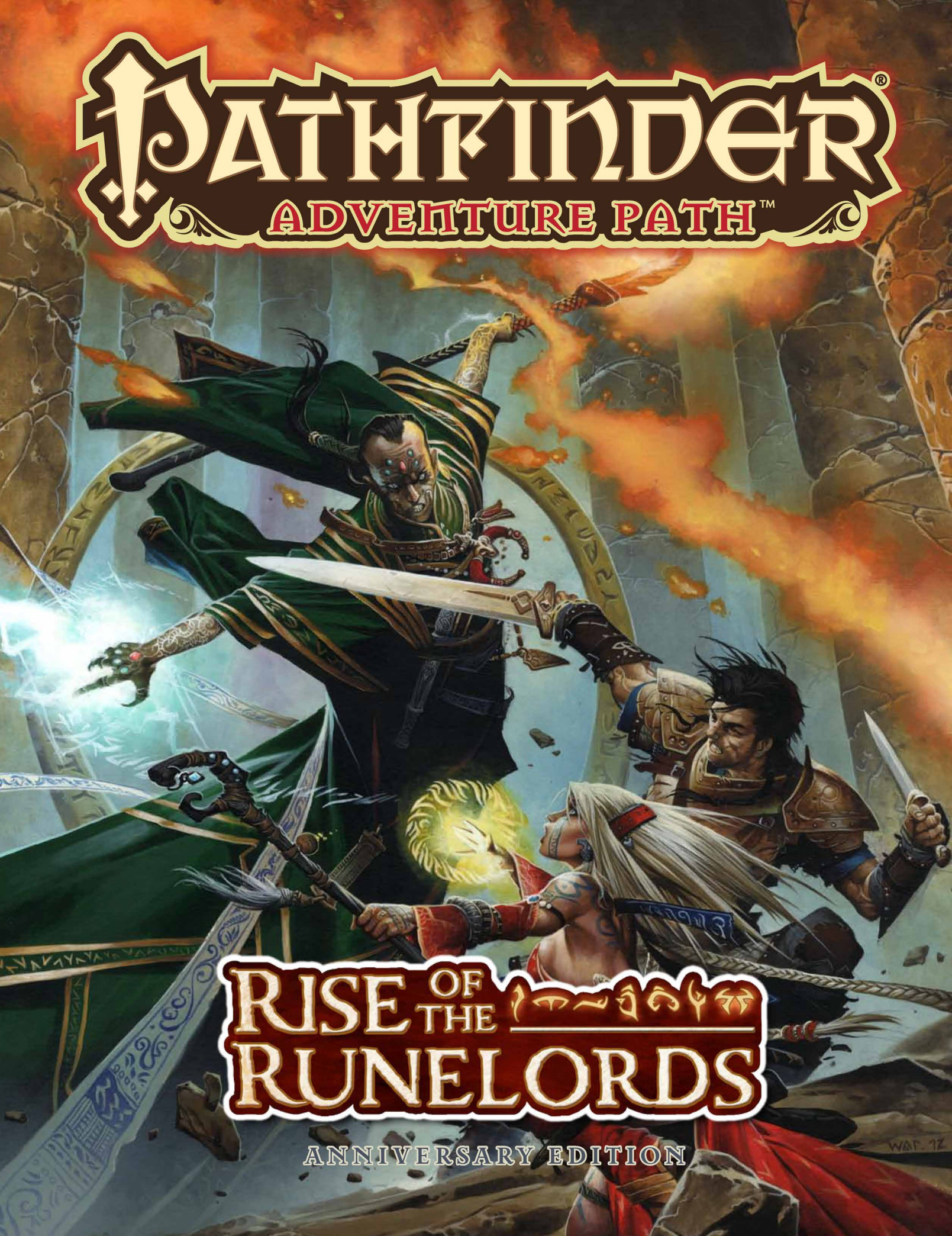


Возвращение Рунных Владык

Всесожжение

Джеймс Якобс

PATHFINDER[®] ADVENTURE PATH[™]



RISE OF THE RUNELORDS

ANNIVERSARY EDITION



PATHFINDER™

ТРОПА ПРИКЛЮЧЕНИЙ * ЧАСТЬ 1 из 6

Возвращение Рунных Владык: Всесожжение



PATHFINDER™

CREDITS

Editor-in-Chief • James Jacobs
Art Director • Sarah Robinson
Associate Editor • F. Wesley Schneider
Assistant Editor • James Sutter
Senior Art Director • Sean Glenn
Managing Art Director • James Davis
Production Manager • Jeff Alvarez
Brand Manager • Jason Bulmahn
Marketing Director • Josh Frost
Publisher • Erik Mona



Cover Artist
Wayne Reynolds

Cartographer
Rob Lazzaretti

Contributing Artists

Vincent Dutrait
Andrew Hou
Kyle Hunter
Jeff Laubenstein
Warren Mahy
Arnold Tsang

Contributing Authors

Wolfgang Baur
James Jacobs
Erik Mona
Richard Pett
F. Wesley Schneider

Paizo CEO • Lisa Stevens
Corporate Accountant • Dave Erickson
Technical Director • Vic Wertz
Director of Operations • Jeff Alvarez

Special Thanks
Mike McArtor

Перевод и Сборка: Drauglin, 2015

 vk.com/rpgpathfinder

Хочу выразить благодарность всем тем, кто поддерживал меня приятным словом, главное для меня - осознавать, что мое занятие кому-то нужно. Еще хочу сказать особое спасибо мистеру Хомяку за предоставленные карты и всем тем, кто помог с переводом стихов, хоть не все они попали сюда)).

"Burnt Offerings" is a Pathfinder Adventure Path scenario designed for four 1st-level characters. By the end of this adventure, characters should reach 4th level. This adventure is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the world's most popular fantasy roleplaying game. The OGL can be found on page 97 of this product.

The following text is Open Gaming Content: all game mechanics.

Paizo Publishing, LLC
2700 Richards Road, Suite 201
Bellevue, WA 98005
paizo.com

Pathfinder © 2007, Paizo Publishing, LLC
Paizo Publishing and the golem logo are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC. Pathfinder, Adventure Path, and GameMastery are trademarks of Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved.
The Book of Fiends is © 2003 Green Ronin Publishing. The Tome of Horrors is © 2002 Necromancer Games, Inc.
Printed in China



СОДЕРЖАНИЕ

* Введение	4
* Всесожжение Джеймс Якобс	9
* Галерея NPC Джеймс Якобс	63
* Сокровища Рунных Владык Джеймс Якобс	69
* Сандпойнт Джеймс Якобс	71
* История Тассилона Вольфганг Баур	90
* Журнал Первопроходца Эрик Мона	98
* Бестиарий Джеймс Якобс, Ричард Петт, Ф. Уэсли Шнайдер	104



ВВЕДЕНИЕ

"Городок Сандпойнт нуждается в вас!"

Это были первые слова в предисловии к Тропе Приключений Первопроходца #1, которые открыли первое приключение Возвращения Рунных Владык, «Всесожжение». Этот призыв к оружию сопровождался двумя страницами, озаглавленными «Добро Пожаловать на Голарион!», знакомящими с городком Сандпойнт, регионом Внутреннего Моря и самим миром Голариона. Это было 5 лет назад. С тех пор городок Сандпойнт стал одним из самых знаменитых мест в сеттинге Первопроходца. Было время, когда единственными людьми, знавшими о Сандпойнте, была маленькая горстка людей здесь в Paizo Publishing. Сегодня тысячи тысяч героев игровых персонажей (и - будем честны - не малое число РС злодеев) начали свою карьеру искателей приключений именно там. Сандпойнт появлялся в двух тропах приключений, и является начальной точкой для Коробки Новичка РИ Первопроходец. Но даже после половины десятилетия и прохода бесчисленного количества героев городок Сандпойнт все еще нуждается в вас!

Если вы проводили или играли в Тропу Приключений Возвращения Рунных Владык, то вы посчитаете книгу, которую сейчас читаете, приятным возвращением домой. Многие из того, что вы помните, осталось неизменным, но немалое тоже изменилось — к лучшему. При адаптации и обновлении Возвращения Рунных Владык под Ролевую Игру Первопроходец с предыдущей используемой редакции правил, мы не просто переделали блоки статистики и содержимое, чтобы они соответствовали *Основной Книге Правил РИ Первопроходец*. Неясные части были прояснены, области, которые чувствовались слишком шаткими, были укреплены, и были добавлены полностью новые столкновения и локации, чтобы игроки-ветераны могли их исследовать. Если вам знаком способ представления Рунных Владык с 1 по 6 часть как Тропы Приключений, то вы обнаружите сюрпризы в каждом приключении, но они относительно небольшие (типа возможности встретить Лонджику Кайдзицу до его гибели, или неожиданного союзника великана в холмах за Фортом Ранник) или наоборот значительные (типа нового обитателя в подвале под Санаторием Хэйбов, полностью описанного Гнойного Лабиринта в Рунной Кузне, или дополнительных столкновений в последней половине «Шпилей Зин-Шаласта»). Мы так же покопались на форумах paizo.com ради откликов кто-его-знает-скольких людей, игравших в оригинальное шестисерийное приключение (если вы запостили что-нибудь в тех темах за последние 5 лет, то есть шанс, что вы помогли сделать эту книгу тем, что она есть сейчас, так что спасибо!). При всех изменениях и обновлениях нашей наиважнейшей философией было внести как можно меньше изменений, чтобы сохранить как можно больше первоначального тона приключений, чтобы люди, играющие в Возвращение

Рунных Владык сегодня, могли сравнить заметки с теми, которые играли 5 лет назад, и обнаружить, что они мало чем отличаются.

Естественно, если вы только знакомитесь с Возвращением Рунных Владык, то теперь это ваша возможность выяснить, с чего начались Тропы Приключений. Очень много ранней разработки мира происходило во время Тропы Приключений Возвращение Рунных Владык, и многие вещи, которые были упомянуты вскользь в этой ТП, позже стали важной частью мира Голариона.

В любом случае, млад или стар, распечатывайте свои Сихедроны и точите мечи, поскольку угроза велика, монстры смертоносны, а ставки высоки в этом издании Тропы Приключений Возвращение Рунных Владык.

Использование Этай Книги

Возвращение Рунных Владык является полной кампанией, предназначенное для группы из 4-х РС с 1-ого уровня до 17-ого или 18-ого уровней. В течение этой кампании партия схлестнется с постоянно растущими (в силе и размере) врагами, начиная с гоблинов, упырей, огров и каменных великанов и заканчивая драконами, злобными неупокоенными гениями, жуткими захватчиками из других измерений и древним королем-колдуном.

Сама кампания представлена в шести приключениях, составляющих главную часть книги. Мастера должны убедиться, что они ознакомлены со всем приключением, прежде чем проводить его, поскольку части каждого приключения могут проходиться в порядке, весьма отличающемся от представленного в книге! Конец этой книги содержит восемь приложений, предназначенных



помочь расширить приключения или представить новые правила, включая монстров, магические изделия и заклинания, с которыми игроки встретятся по пути.

Возвращение Рунных Владык полагается, главным образом, на содержимое *Основной Книги Правил РИ Первопроходец* и *Бестиарий РИ Первопроходец*, но многие монстры из *Бестиария 2* и *Бестиария 3* также играют важные роли в кампании. Мастера должны иметь легкий доступ к содержимому всех четырех этих книг во время проведения этой Тропы Приключений. Кроме того, несколько NPC в этой кампании используют материалы, находящиеся в *Руководстве Продвинутого Игрока* (особенно классы оракула и ведьмы и правила для черт персонажей), но в этих случаях мы предоставляем полные блоки статистики для этих NPC — знакомство с этими базовыми классами является единственным, что нужно из этой книги. Некоторые элементы из *Руководства по Проведению Игры* (особенно правила по наваждениям, которые играют важную роль во *Втором* и *Шестом* Приключениях этой книги) так же являются важной частью кампании. Вышеуказанные правила могут быть найдены бесплатно в сети в качестве части Pathfinder Reference Document на paizo.com/pathfinder/prd. Наконец, Возвращение Рунных Владык предполагает, что вы знакомы с миром Голариона, как описано в *Путеводителе по Миру Внутреннего Моря*, в особенности с регионом Варисии, где проходит эта кампания.

Краткий Обзор Кампании

Тропа Приключений Возвращение Рунных Владык начинается в момент, когда РС принимают участие в Фестивале Махона в городке Сандпойнт, но когда празднование подходит к завершению, нападает банда гоблинов! РС отбрасывают захватчиков и превращаются в героев, поэтому когда пропадает местный бармен Амико Кайдзицу, город обращается за помощью к РС. Спасение Амико раскрывает заговор: ее сводный брат

принадлежит к группе, сплотившей племена гоблинов для еще большего налета на Сандпойнт, намеренной принести город в жертву богине Ламашту. Проследив за гоблинами до их логова в Чертополоховой Макушке, РС сталкиваются с заговорщиками и побеждают их лидера, озлобленного аазимара по имени Нуалия, носящего любопытный амулет в форме семиконечной звезды.

Вскоре после этого Сандпойнт начнет терроризировать убийца. Жертвы оставляются искалеченными, на их груди вырезают знакомую семиконечную звезду — улика, оставляемая сумасшедшим, называющим себя «Свежевальщиком». РС, в конечном счете, встретятся с убийцей, их старым знакомым по имени Олдерн Фоксглов, в жутком особняке недалеко от Сандпойнта. Там они узнают, что он был лишь одним из агентов культа, базирующегося в Магнимаре. Расследование перемещается в тот город, где РС противостоят Освежеванному Культуре, прежде чем узнать о связанной опасности, поселившейся в старой часовой башне. Там РС встретят настоящего лидера культа, садистскую ламию матриарха. К неведению РС, этой ламии матриарху было приказано собирать «души алчности» в помощь пробуждению древнего волшебника-тирана, известного как Рунный Владыка Карзуг. Использование ламией Руны Сихедрон — той же семиконечной звезды, что и у Нуалии и Свежевальщика — намекают на еще большую угрозу.

Вскоре после этого героичных РС отправляют в центральную Варисию узнать, почему замолчали следопыты отдаленного Форта Ранник. Они прибывают на место и узнают, что форт наводнен ограми, а выжившие следопыты удерживаются узниками деградировавшим семейством людоедов. Спасая следопытов, РС освобождают Форт Ранник и начинают складывать вместе кусочки того, что действительно происходит в регионе. Разобравшись с затопленным городом, Тассилонской дамбой и жутким болотом, они, наконец, прибывают к верхним склонам печально известной Горы Крюк, где они противостоят и побеждают огров, и узнают,

что могущественный каменный великан по имени Мокмуриан планирует напасть на их родной город.

РС возвращаются в Сандпойнт помочь защитить его от налетчиков Мокмуриана, затем переносят бой в Йоргенфист, крепость каменных великанов. Проникнув в эту цитадель и победив Мокмуриана, они не только пресекают угрозу массовой армии великанов, но и узнают, что Мокмуриан был лишь еще одним агентом Рунного Владыки Карзуга, и что Руна Сихедрона является символом, который он использует в помощь своему возвращению в этот мир. Но пока еще есть время, прежде чем Карзуг полностью восстановит свои силы. Используя Тассилонскую библиотеку Мокмуриана, РС узнают, что ключ к победе над Карзугом может быть скрыт в забытом подземелье, называемом Рунной Кузней, и что путь в это подземелье спрятан в подземелье под Сандпойнтом.

РС возвращаются в Сандпойнт в поисках этой информации, и находят ее в недавно открывшейся святыне Ламашту, охраняемой древним безумцем времен самого Тассилона. Следуя по найденным там уликам, РС направляются на север и вступают в подземелье Рунной Кузни. После сбора компонентов они используют магический родник в сердце Рунной Кузни, превратив свое оружие в сильное *руннокоеванное* оружие, способное предоставить им значительное преимущество в грядущей финальной битве.

Вооруженные необходимым оружием, РС направляются в Горы Кодар встретиться с Карзугом в его древнем городе Зин-Шаласт. РС понадобятся вся их смекалка, магия и сила, поскольку Карзуг стянул всех своих самых сильных союзников к себе ради защиты от всех, кто попытается остановить его возвращение!

Ритм Кампании

Нужно помнить одну вещь во время проведения кампании Возвращения Рунных Владык — это ее общий ритм. Хотя вы, несомненно, можете провести приключение безостановочным марафоном за множество игровых сессий, важно периодически давать игрокам время, чтобы их персонажи могли остановиться и отдохнуть. В конце концов, им необходимо время на изготовление магических изделий, встречи со старыми друзьями или простое расслабление и восстановление после их испытаний во время разных ужасных приключений. Легко втянуться в напор постоянно растущих угроз по мере раскрытия РС все новых и новых слоев опасного заговора, угрожающего Варисии, но, в конце концов, фактическое расписание, по которому восстает Корзуг, намеренно остается неопределенным.

Кроме Этой Книги

Земля Варисии является одним из самых детализированных регионов в Сеттинге Первопроходца. Мастера, ищущие больше информации об области ради обогащения кампании Возвращения Рунных Владык, а так же игроки, желающие более тесно связать своих персонажей с народами и местами этого сурового пограничья, имеют изобилие вариантов за пределами этой книги.

Кроме *Путеводителя по Миру Внутреннего Моря* и других троп приключений, проходящих в регионе — *Проклятие Багрового Трона*, *Вторая Тьма*, *Нефритовый Регент* и *Разбитая Звезда* — город Магнимар, один из важных сеттингов Второго Приключения: *Убийства Свежевальщика*, тщательно описан в *Сеттинге Первопроходца: Магнимар — Город Монументов* и *Рассказах Первопроходцев: Кровь Города. Сеттинг Первопроходца: Утраченные Города Голариона* подробно исследуют руины Зин-Шаласта, места кульминации кампании. *Сеттинг Первопроходца: Утраченные Королевства* и

Пересмотренные Великаны так же всеобъемлюще обозревают древние тайны и солдат Тассилонской империи. Мастера так же могут найти многочисленную официальную игровую поддержку для повышения своего опыта, типа *Лицевых Карточек Возвращения Рунных Владык*, *Карточек Изделий Возвращения Рунных Владык*, *Коллекции Пешек Возвращения Рунных Владык*, *Набор Костей Первопроходца: Возвращение Рунных Владык* и *Битвы Первопроходцев: Миниатюры Возвращения Рунных Владык*. Но самыми важными инструментами, доступными любому Мастеру, проводящему Возвращение Рунных Владык, являются форумы на **paizo.com**, где собран опыт, предложения и рассказы сотен Мастеров, и дискуссии продолжаются и по сей день.

Игроки, желающие узнать больше, должны так же проехать **paizo.com** ради pdf *Руководства Игрока Юбилейного Издания Возвращения Рунных Владык*, битком набитого классовыми предложениями, местными подробностями и новыми чертами чтобы помочь привязать персонажей к Сандпойнту и подготовить их к вызовам этой Тропы Приключений. *Справочник Игрока Первопроходца: Варисия — Колыбель Легенд* так же включает обзор региона для игроков, подробности о его уникальных культурах и варианты для персонажей всех классов. Наконец, черты персонажей на страницах 330-331 *Руководства Продвинутого Игрока* специально выкроены для игроков, которые начинают свою карьеру приключенцев в Сандпойнте, а привязывание персонажей к городу в самом начале лишь увеличит их желание защитить его от гоблинов, великанов, драконов и древних непостижимо могущественных рунных владык!

ДОБРО ПОЖАДОВАТЬ НА ГОЛАРИОН!



Городок Сандпойнт нуждается в вас!

Какой-пойнт? Сандчто? Кто-что? Если название этого дружелюбного маленького городка пока вам ничего не говорит, то не стоит бояться — книга, которую вы сейчас держите в руках, исправит это. Сандпойнт, если короче, является новым родным городом для ваших РС. Здесь они заведут друзей, купят свой первый набор доспехов, посетят свою первую таверну и, в конечном счете, столкнутся с монстрами. Это начало совершенно новой кампании, проходящей в не менее новом мире Голариона, сеттинге для Хроник Первопроходца. Приключения, в которые ваши РС собираются впутаться, определяют судьбу не только Сандпойнта, но также и окружающего региона Варисии. Если они потерпят неудачу, то их друзья и земляки могут быть обречены на новую эпоху рабства и ужаса, но в случае успеха их триумфы будут записаны мудрецами и королями, они будут обессмерчены. Они станут свежайшей записью в *Хрониках Первопроходца*.

Эта идея стоит за сеттингом, изобретенным нами для *Первопроходца* — место, где триумфы героев и деяния злодеев записываются в постоянно растущий кодекс рассказов, охватывающих столетия. Большую часть зафиксированной истории мировые события идут накатанными путями. Оракулы и провидцы планировали будущее по звездам, а их пророчества всегда давали верный взгляд на грядущее.

Пока столетие назад не умер бог. Никто этого не предвидел, и теперь старые пророчества не сбываются. Оракулы сходят с ума, а провидцы отчаянно пытаются объяснить потерю будущего. Пока некоторые кричали, что миру приходит конец, прошло уже 100 лет. А мир все еще на своем месте. И не ясно, куда все катится. Будущее Голариона открыто, готовое принять триумфы и провалы нового поколения героев.



ЗАМЕЧАНИЯ РАЗРАБОТЧИКА

На всем протяжении «Всесожжения» и в каком-либо приключении Первопроходца вы найдете заметки и озарения от самих дизайнеров. Помещенные в сноски типа этой, эти комментарии предлагают «закулисные» проблески в намерения писателей, наряду с дополнительными фактами, предложениями Мастерам, личными анекдотами и другой вспомогательной информацией для облегчения проведения игры и более интересного прочтения приключения.

Поскольку, как мы знаем, РС являются мастерами выкидывать сюрпризы. Как может какой-нибудь оракул или мудрец предугадать их следующий шаг?

ПОИСК ТРОПЫ

В *Первопроходце* мы будем представлять целые кампании. Каждая из этих Троп Приключений будет длиться шесть месяцев, и каждая часть Первопроходца будет включать в себя новую главу кампании, наряду с дополнительными советами и материалами, которые расширят каждое приключение и будут развивать новый мир Голариона. Вы так же можете ожидать стабильный подарок из шести новых монстров в Бестиарии Первопроходца каждой части. Но каждая часть будет сосредоточена на обширной главе текущей Тропы Приключений. Мы начинаем со «Всесожжения», приключения для четырех персонажей 1-ого уровня. В этом приключении РС столкнутся с вызовами, начиная с вождей гоблинов и древних демонов и заканчивая неловкими общественными ситуациями, свойственными появлению героев в маленьком городке.

После того, как вы прочтете «Всесожжение» и дополнительные материалы этой части, отправьтесь на **paizo.com**, где всегда проходят оживленные и информативные дискуссии о Тропах Приключений от Paizo. Я лично стараюсь поддерживать дискуссии, и вы также, вероятно, узнаете некоторые другие имена на досках. Это лучший способ дать нам знать о том, что вы думаете о *Первопроходце* и Тропах Приключений, поделиться заметками с другими Мастерами и игроками, и проверить предложения читателей о том, как лучше конвертировать Возвращение Рунных Владык (и все грядущие Тропы Приключений *Первопроходца*) для других сеттингов. Кроме того, загляните в наш блог на **paizo.com**, где мы располагаем анонсы будущих продуктов и обсуждаем действия здесь в Paizo Publishing. Давнишние читатели блога без сомнений уже знакомы, например, со следующими десятью забавными фактами о гоблинах, но поскольку эта маленькая угроза играет ключевую роль во «Всесожжении», будет иметь смысл перепечатать их здесь. Считайте это Десятью Заповедями Гоблинства, если хотите. Хотя, естественно, ни один гoblin и не подумает записать их! Это несет неудачу.

ДЕСЯТЬ ЗАБАВНЫХ ФАКТОВ О ГОБЛИНАХ

- 1: НЕНАВИСТЬ К ЛОШАДЯМ:** гоблины являются превосходными всадниками, но они не переносят лошадей. На самом деле их ненависть ко всему, что связано с лошадьми, может сравниться лишь с их страхом перед самими лошадьми, которые любят на них наступать, если они подходят слишком близко.
- 2: НЕНАВИСТЬ К СОБАКАМ:** хоть гоблины разводят ужасных крысмордых существ, называемых (достаточно творчески) гоблинскими псами, для использования в качестве ездовых животных (и ездовых волков или воров, если они смогут добыть их — гоблины быстро объяснят, что волки НЕ являются собаками), их ненависть к простым старым собакам почти может сравниться с их ненавистью к лошадям. Это чувство взаимно. Если ваша собака залаяла без причины, то есть шанс, что она учуяла где-то прячущегося напуганного гоблина.
- 3: ГОБЛИНЫ УСТРАИВАЮТ НАБЕГИ НА МУСОРКИ:** выгребные ямы, водостоки, канализации... в любом месте, где есть мусор, можно ожидать встречи с гоблинами. Гоблины имеют странную способность собирать оружие и броню из отходов, и любят убивать людей тем, что они же и выбросили.
- 4: ГОБЛИНЫ ЛЮБЯТ ПЕТЬ:** к несчастью, какой бы навязчивой не была их лирика, песни гоблинов склонны быть несколько жуткими и беспокоящими, чтобы быть подхваченными благовоспитанным обществом.
- 5: ОНИ ТРУСЛИВЫ:** возбужденный или рассерженный гoblin является шумной, болтливой и зубастой угрозой, но даже при этом он может впасть в тревожное молчание за один удар сердца. Это, вместе с их крошечным размером, делает их приспособленными к прятанью в самых неожиданных местах: поленищах, дождевых бочках, под бревнами, под курятниками, в печах...
- 6: ОНИ СЛЕГКА СПЯТИВШИЕ:** факт, что гоблины считают печи хорошим местом для прятков, много говорит об их неспособности составлять планы с полезным для них исходом. А еще их легко отвлечь какими-нибудь блестящими штучками и зверушками меньше них, которые будут хорошей пищей.

- 7: ОНИ ПРОЖОРАЛИВЫ:** с достаточными запасами гoblin обычно принимает пищу почти дюжину раз в день. Большинство племен гоблинов не располагают достаточными запасами для удовлетворения такого аппетита, именно поэтому эта маленькая угроза так любит совершать набеги.
- 8: ОНИ ЛЮБЯТ ОГОНЬ:** поджигание вещей — любимое времяпрепровождение гоблинов, хотя они обычно очень осторожны с огнем в собственных логовах, особенно если гоблины живут в больших запутанных обрывках и спят в кроватях из сухих листьев и травы. Но дайте гоблину факел и у кого-нибудь другого будут проблемы с домом.
- 9: ОНИ ЛЕГКО ЗАСТРЕВАЮТ:** гоблины имеют жилистые тела, но широкие головы. Они живут в тесных местах. Иногда очень тесных.
- 10: ГОБЛИНЫ СЧИТАЮТ, ЧТО ПИСЬМЕННОСТЬ КРАДЕТ ДУШУ:** стены логовищ гоблинов и руины городов усеяны изображениями их подвигов. Они никогда не используют письменность. Это неблагоприятно. Письменность крадет слова из вашей головы. И вы не можете их вернуть.

James

Джеймс Якобс
Главный Редактор
james.jacobs@paizo.com





1 ~ 3 6 4 5 7

ВСЕСОЖЖЕНИЕ

Возвращение Рунных Владык: Глава Первая

Прибрежный городок Сандпойнт столкнулся с немногими испытаниями и опасностями за свои сорок два года истории, но, к несчастью, все вскоре изменится. К неведению основателей города, они решили построить свое сообщество над руинами древней цитадели, некогда использовавшейся в качестве лаборатории и тюрьмы, места, где проходили ужасные эксперименты и нечестивые исследования того, что отделяет человека от монстра. Это Катакомбы Гнева, место, где заклинатели исследовали и совершенствовали украденные искусства создания жизни и деформации плоти, одно из нескольких подобных мест, используемых учениками Рунной Владычицы Алазнист во время расцвета Тассилона. Когда Тассилон пал, эти катакомбы уснули, но той, что была погребена под Сандпойнтом, предначертано пробудиться.

5 2 2 6 1 3 5 1 4 6 7 0



5 2 2 6 1 3 5 1 4 6 7 0

Предыстория Приключения

Пять лет назад и в сотнях миль от Варисийского побережья злой и честолюбивый каменный великан по имени Мокмуриан пробудил дремлющего тирана Рунного Владыку Карзуга. В свое время, тысячи лет назад, на пике власти Тассилон, Карзуг черпал свою магию из традиций, тесно связанных с семьей первородными грехами. После многих столетий магического сна Карзуг не тратил времени даром и начал свое триумфальное возвращение, активировав древний Тассилонский артефакт, называемый *рунным родником*, устройством, способным извлекать магическую сущность из душ определенных существ, которые, при жизни, являли собой пример определенных духовных черт — в данном случае, алчности. Лишь эти души были полезны для Карзуга в его возвращении к жизни, и поэтому он послал Мокмуриана, свою марионетку, обратно в мир пожинать урожай. Карзуг использует сильное наблюдательное устройство, называемое *душевыми линзами*, чтобы сосредоточиться на жертвоприношениях, подготавливаемых с особыми ритуалами и помеченных Руной Сихедрона (древним символом всех семи школ Тассилонской магии). Когда жертва умирает, *душевые линзы* притягивают ее душу через любое промежуточное расстояние, чтобы подпитать *рунный родник*. Растущая потребность Карзуга в алчных душах толкает Мокмуриана и его сородичей каменных великанов на все большие и большие жестокости, и, со временем, РС должны встать на пути этих великанов. Но пока активация древнего *рунного родника* оказала другой, непредвиденный, эффект. Другие рунные владыки тоже держат подобные сосуды для магических грехов, и когда Карзуг активировал свой *рунный родник*, остальные тоже вспыхнули опасной жизнью.

В большинстве случаев другие *рунные родники* были скрыты глубоко под водой, зарыты глубоко под землей или потеряны в далеких регионах, и эта внезапная вспышка древней магии произвела малозаметный эффект. Но в Катакомбах Гнева под сонным городком Сандпойнта, где Рунная Владычица Алазница держала *младший рунный родник*, привязанный к пороку гнева, эти эффекты были не столь изолированы. Хотя он и обладает лишь тенью силы истинного *рунного родника*, он послал ударную волну магической энергии вверх через город, проявившуюся в виде сильных кошмаров, от которых многие проснулись в ужасном гневе, прошедшем спустя один удар сердца. В нескольких несчастных случаях, однако, гнев нашел плодородную почву.

Лонджику Кайдицу, озлобленный дворянин, который все еще кипит от ярости из-за измены жены много лет назад, проснулся посреди ночи, позвал свою жену к задней двери их поместья на краю утеса, и столкнул ее с края навстречу смерти на острых скалах внизу.

Джервис Стут, чудаковатый художник, который переводил свою ярость от долгих лет отцовского насилия в создание навязчиво прекрасных резных птиц, начал воплощать свои планы по убийству почти двух дюжин человек, которые, по его мнению, обижали его на протяжении долгих лет.

Нуалия Тобин, забеременевшая и брошенная местным подонком и обесчещенная в глазах ее приемного отца, наконец уступила своей злобе и променяла богиню мечтаний и звезд на богиню монстров и безумия, пообещав себе, что она сожжет своего отца и его церковь дотла.

Эти трое несчастных были поглощены своим гневом, и их действия в ходе нескольких следующих месяцев стали известны как Недавние Неприятности (смотрите стр. 74 ради полной отчетности этих событий). Те дни уже минули, все еще свежие

в памяти, но, к счастью, оставшиеся в прошлом. Народ Сандпойнта теперь готовится освятить новый собор, заменивший старый, недавно сгоревший дотла, и стремится оставить все Недавние Неприятности позади.

Убийство Лонджику осталось необнаруженным, а Стут давно мертв, но Нуалия не сидела без дела последние несколько лет. Она готова завершить то, что начала с тем первым пожаром. На этот раз весь Сандпойнт должен стать все소жжением для ее безумной богини.

Краткое Описание Приключения

РС прибывают на Фестиваль Махаона (ритуал освящения нового собора Сандпойнта) и защищают город от набега гоблинов. В последующие дни РС привыкают к растущей местной славе, заводят друзей и связи среди граждан Сандпойнта. С появлением слухов о собирающихся армиях гоблинов исчезновение местной хозяйки таверны помогает РС раскрыть предательство на Стекольной Фабрике Сандпойнта и существование древних катакомб под городом. Расследование этих находок откроет две вещи: что под городом обитают монстры, и что набег гоблинов на город был лишь первым из задуманных чудовищами. Чтобы спасти Сандпойнт, РС должны отправиться на Чертополоховую Макушку, логово самого сильного племени гоблинов в регионе, где они столкнутся с женщиной, чье безумие и гнев представляют эту угрозу, но она сама является лишь вершущей гораздо большего заговора, которое вскоре поставит под угрозу всю Варисию.

Отслеживание Развития

Возвращение Рунных Владык предполагает, что партия приключенцев состоит из четырех РС, и что очки опыта зарабатываются быстрым темпом отслеживания. С таким темпом вы можете ожидать, что ваша партия получит примерно три уровня опытности в каждой части этой кампании. Начало каждого приключения включает отслеживание развития, приводящее предполагаемые точки во время приключения, на которых партия вырастет в уровнях. Используйте эти отслеживания как ориентиры — если вы достигаете точки приключения, где РС по уровню ниже, чем ожидают столкновения региона, вы можете ввести несколько собственных дополнительных столкновений, чтобы дать РС возможность наверстать уровни. Или же, если вы не выдаете в своей кампании очки опыта, а просто осведомляете РС, когда они могут повысить свой уровень, то вы можете использовать отслеживание развития как руководство по тому, когда РС могут вырасти в уровнях.

Вы даже можете использовать средний или медленный темп отслеживания, если пожелаете. При среднем отслеживании вы обнаружите, что по мере хода приключения РС будут примерно на уровень ниже ожидаемого, тогда как при медленном отслеживании вы увидите, что они на два (а, временами, и три) уровня ниже ожидаемого. Особенно опытная группа игроков может получить удовольствие от вызова, предоставляемого этими более медленными отслеживаниями!

Начало Первого Приключения: игровые персонажи должны начинать как совершенно новые приключенцы 1-ого уровня (предпочтительно с чертами кампании, выбранными из подборки в *Руководстве Игрока Юбилейного Издания Возвращения Рунных Владык*; смотрите стр. 6).

2-ой Уровень: РС должны достичь 2-ого уровня после улаживания ситуации на Стекольной Фабрике, перед входом в Катакомбы Гнева.

3-ий Уровень: РС должны достичь 3-его уровня при раннем исследовании Чертополоховой Макушки — или даже во время кульминации Катакомб Гнева.

Завершение Приключения: РС должны достичь 4-ого уровня к окончанию этого приключения.

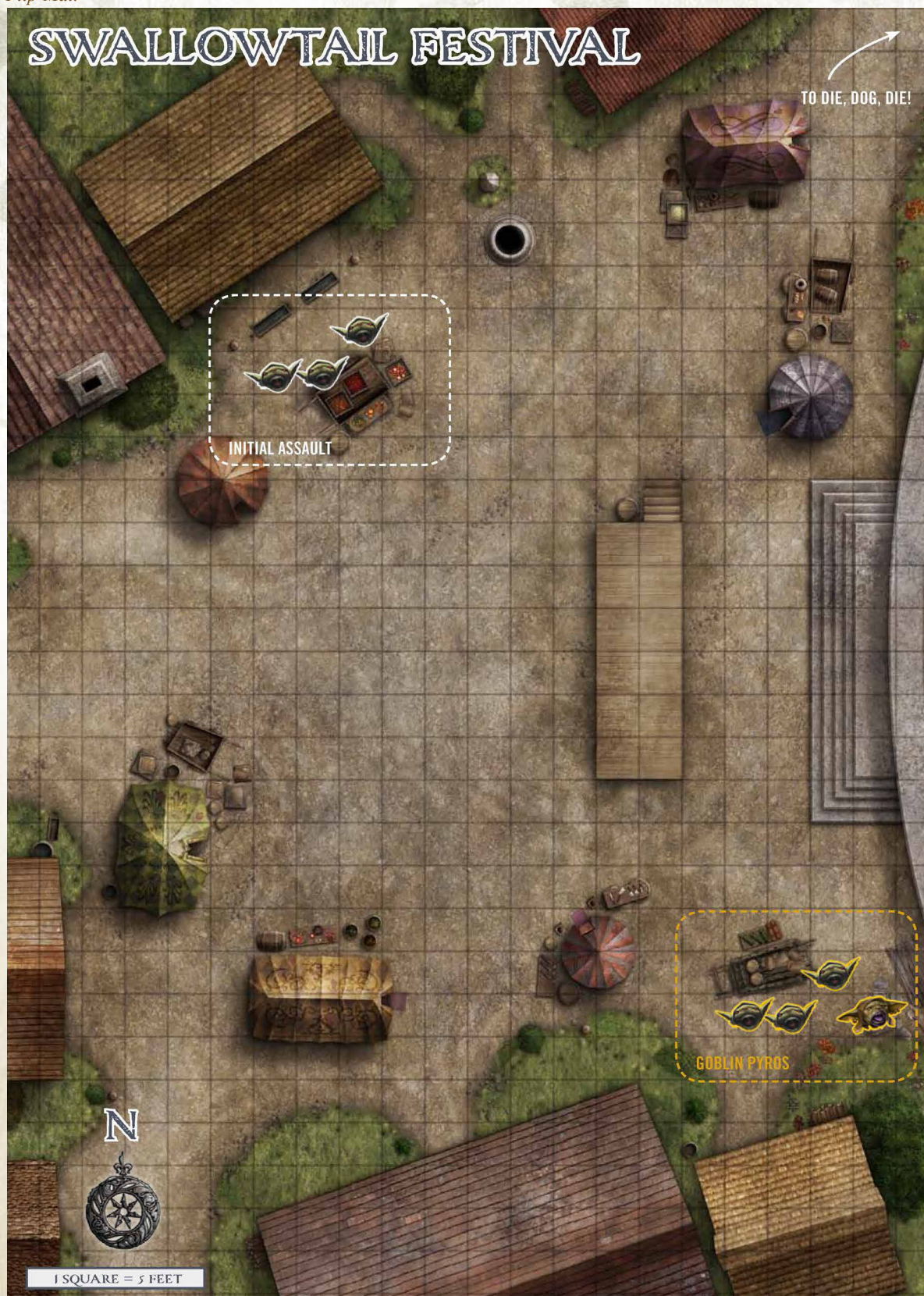
2
75
A
2



ОБЕД: обед подается бесплатно, за счет таверн Сандпойнта. Каждая предоставляет свои лучшие блюда — это событие является скорее маркетинговым ходом, который помогает тавернам приобрести новых посетителей среди голодной толпы. Вскоре становится понятно, что фаворитом становится, снова, Амиго Кайдицу, чей замечательный

Резня

Карта Фестиваля Махаона так же доступна в Flip-Mat: Городская Площадь (доступной на paizo.com). Когда вы перейдете к сражению “Умри, Пес, Умри!”, используйте карту Северных Ворот на противоположной стороне Flip-Mat.



лосось в карри и ранний зимний мед легко затмевают другие предложения, типа похлебки из омара Миксины или перченой оленины Белого Оленя.

ОСВЯЩЕНИЕ: наконец, когда солнце начнет садиться, Отец Зантус займет центральный подиум, воспользуется громовым камнем для привлечения всеобщего внимания, и прочистит свое горло, подготавливаясь произнести Молитву Первого Сновидения. К несчастью, взрыв громового камня так же является сигналом для гоблинов, которые постепенно просачивались в город, пока жители были отвлечены весельем.

Гоблины на Улицах!

Гоблины являются хитрыми маленькими монстрами, но даже при этом их проникновение в Сандпойнт потребовало помощи нескольких ключевых помощников. Самым выдающимся из них является местный дворянин и бизнесмен Лонджику Кайдзицу. Хотя причастность Лонджику к нападению была вовсе не добровольна, но критически важна для планов гоблинов. Лонджику шантажировали, и ни кто иной, как его сын Цуто. Цуто угрожал раскрыть связь своего отца с одним из самых дурных семейств Скарни Сандпойнта (сеть преступников Варисийцев), пообещав молчание, если его отец просто исполнит несколько «невинных» просьб; а именно, гарантирует, что северные ворота в город останутся открытыми, у кладбищенской стены будет стоять лестница, и что в ночь перед большим фестивалем никого не будет на Стекольной Фабрике Сандпойнта. Пристыженный осведомленностью своего сына о его связях со Скарни и из-за недостатка отваги пойти против сына, а так же не ведая о союзе Цуто с местными гоблинами или его участии в плане по налету на Сандпойнт, Лонджику все исполнил, после чего притворился больным — он остался дома на береговом утесе, наблюдая за Сандпойнтом, отмечающим Фестиваль Махаона.

Когда Отец Зантус использует громовой камень, чтобы отметить начало освящения собора, три разные группы гоблинов быстро мобилизируются. Одна группа (ввезенная Цуто в крытой повозке и оставленная за несколькими зданиями к югу от фестивальной площади) появится и бросится на север на фестиваль. Другая банда вторгнется через открытые северные ворота. Обе эти группы должны вызвать в городе панику и отвлечь городскую стражу от осознания, что третья группа гоблинов проникла на городское кладбище и украла останки предыдущего религиозного лидера города, Эзакиена Тобина.

Дюжины гоблинов участвуют в этом налете, представители пяти разных племен, разбросанных по окрестностям Сандпойнта, которые были организованы самым сильным местным племенем гоблинов из всех — гоблинами Чертополоховой Макушки.

Когда гоблины нападают, они визжат, скачут, носятся и хихикают, получая наслаждение от паники и страха, которые они распространяют среди людей (которых большинство гоблинов оскорбительно называют «длинноногами»). Некоторые гоблины размахивают факелами и поджигают навесы, тогда как другие преследуют детей и домашних животных со злым умыслом. Все это время гоблины боевые певцы изо всех сил своих легких поют ужасную навязчивую и нервную гоблинскую песню, еще больше вгоняя своих сородичей в убийственное неистовство. Всюду, куда посмотрят РС, гоблины рвут палатки торговцев, угрожают местным жителям своими собакорезами, бросают камни в окна и еще как-нибудь сеют страх.

Всего 30 гоблинов напало на Сандпойнт, но нет необходимости сражаться со всеми ними. Вы можете сосредоточиться строго на гоблинах, с которыми столкнутся РС, используя следующие три столкновения, чтобы познакомить игроков с кусающими коленки усами, которыми являются гоблины.

Начальное Нападение (СВ 1)

Когда Отец Зантус поднимется на сцену для произнесения своей речи, РС должны оказаться поблизости. Цель этого столкновения — заставить РС, которые могут или еще не могут знать друг друга, сработаться и отбить группу гоблинов. Прочтите или перефразируйте следующее для начала столкновения.

Резкий звук, напоминающий отдаленный гром, прозвучал над возбужденной толпой, когда лучи заходящего солнца окрасили западное небо. Бездомная собака, забравшаяся под соседний фургон поспать, проснулась, и гул двух дюжин бесед быстро замолк, когда все головы повернулись к центральному подиуму, где стоял сияющий Отец Зантус. Он прочистил свое горло, набрал в грудь воздуха, и вдруг крик женщины прорезал воздух. Несколько мгновений спустя раздался новый крик, затем еще один. За ними возникла внезапная волна новых голосов — пронзительных хихикающих воплей, звучащих не совсем по-человечески. Толпа разделилась, и нечто низкорослое захихикало в тревожном ликовании, когда бездомный пес издал болезненный визг и рухнул с булькающим звуком, его горло было разрезано от уха до уха. Пока кровь растекалась вокруг его головы, послышался сильный звук странной песни, напеваемой пронзительными скрипучими голосами.

В этот момент попросите РС пройти проверку на Восприятие.

СУЩЕСТВА: любые РС, которые пройдут проверку на Восприятие СЛ 12, увидят, что силуэт, который гнался за собакой и убил ее, теперь прячется за краем повозки — одинокий гoblin, слизывающий кровь со своего собакореза и возбужденно поглядывающий на толпу, выискивая новую жертву. Персонажи, прошедшие проверку, могут действовать в раунд ошарашенности.

Песня является безымянным стишком гоблинов, исполняемой несколькими гоблинскими боевыми певцами, и предназначенной придать гоблинам поддержку бардской музыки, чтобы подбодрить их. Присутствуют несколько гоблинских боевых певцов, производящих этот эффект, и они распространяют свои выступления таким образом, чтобы на первые 5 раундов этих первых двух начальных битв все гоблины получили бонус +1 к спасброскам против эффектов страха и очарования и к броскам атаки и повреждения — эти бонусы включены в их блоки статистики ниже.

В этой начальной битве группа из трех гоблинов (включая и того, кто убил собаку) нападает на РС.

Песня Гоблинов
 Гоблин жрать и гоблин бить.
 Гоблин резать, гоблин выть.
 Жечь собаку, режь коня,
 Гоблины сожрут тебя!
 Гоблин ехать, гоблин прыг.
 Гоблин сбить и оглушить.
 Кожи кожу, бешку в суп.
 Гоблин здесь, а ты быть труп!
 Гнать ребенка, хватать щенка
 Бить бешку, чтоб не кричал.
 Сломать кости, плоть снять,
 Мы быть гоблин! Ты еда!



ГОБЛИНЫ (3)

СВ 1/3

ХР 135 каждый

Гоблин воитель 1 (*Бестиарий РИ Первопроходец 156*)

Хиты 6 каждый

Ближняя собакорез +3 (1к4/19-20)

ТАКТИКА

Во Время Боя Вы должны постараться представить тактику этих гоблинов в бою как, в лучшем случае, легкомысленную. Один гоблин может попытаться взобраться на соседний стол с едой (Лазание СЛ 5), чтобы получить бонус +1 к броскам атаки за более высокую позицию против РС. Другой может отвлечься на тарелку лосося и потратить свое действие на забивание своих карманов едой на потом. Третий может схватить большой изогнутый нож, если его собакорез сломается. Каждый раз, когда гоблин предпринимает действие, он должен как-нибудь взаимодействовать с окружающей обстановкой, если это расходует возможность навредить РС. Смысл этого боя — не испытать ресурсы РС, но задать сцену и тон для безумия, которым являются гоблины.

Боевой Дух Эти гоблины убеждены, что план по налету на Сандпойнт не может провалиться, и они слишком возбуждены, чтобы рассмотреть возможность проигрыша в бою. Поэтому они сражаются до смерти — но это скорее из-за случая, чем из-за чувства отваги.

Гоблины Поджигатели (СВ 2)

После того, как РС победят первых трех гоблинов, дайте им несколько раундов восстановиться после первой битвы. После этого обрушьте на них хаос, поглотивший Сандпойнт. Гоблины бегают повсюду, впад в состояние неистовства и рубя все без

разбора. В момент, когда РС решат действовать, внезапная вспышка огня в соседней оставшейся без присмотра повозке должна привлечь их внимание.

СУЩЕСТВА: группа гоблинов нашла телегу, заполненную горючим для вечернего костра, к югу от фестиваля, и подожгла ее. Даже если РС не бросятся исследовать горящую телегу, они вскоре столкнутся с несколькими хихикающими и визжащими гоблинами, вооруженными собакорезами и факелами. Как только гоблины увидят РС, они завизжат в предвкушении нападения. Эти гоблины не только вооружились горящими факелами (оружием, которым они владеют с маниакальным удовольствием), но также имеют поддержку одного из своих боевых певцов — гоблина барда с умением вгонять своих товарищей в яростное визгливое неистовство, используя свою способность выступлений барда.

ГОБЛИНЫ (3)

СВ 1/3

ХР 135 каждый

Гоблин воитель 1 (*Бестиарий РИ Первопроходец 156*)

Хиты 6 каждый

Ближняя собакорез +3 (1к4/19-20) или

факел -1 (1к2+1 плюс 1 огнем)

ТАКТИКА

Во Время Боя в первый раунд гоблины пытаются радостно поджечь РС своими факелами, но как только одного из них убьют, оставшиеся гоблины поймут, что бой реален, и перейдут на собакорезы.

Боевой Дух если боевой певец умирает, то оставшиеся гоблины воители запаникуют и убегут.

ГОБЛИН БОЕВОЙ ПЕВЕЦ

СВ 1/2

XP 200

Гоблин бард 1 (*Бестиарий РИ Первопроходец 156*)

НЗ Маленький гуманоид (гоблиноид)

Иниц +4; **Чувства** темновидение 60 фт.; **Восприятие** +5

ОБОРОНА

ЗА 18, касательная 15, врасплох 14 (+3 броня, +4 Лов, +1 размер)

Хиты 9 (1к8+1)

Стой +1, **Реак** +6, **Воля** +3; +1 пр. страха и очарования

НАПАДЕНИЕ

Скорость 30 фт.

Ближняя собакорез +1 (1к4/19-20) или плеть +1 (1к2 несмертельное)

Дистанционная короткий лук +6 (1к4+1/х3)

Особые Атаки выступление барда 5 раундов/день (ответная песня, отвлечение, чарующая музыка, воодушевление +1)

Известные Заклинания (УЗ 1-ый; концентрация +2)

1-ый (2/день) — *лечение легких ран, жуткий смех* (СЛ 12)

0 (по желанию) — *оцепенение* (СЛ 11), *призрачный звук* (СЛ 11), *рука мага, сообщение*

ТАКТИКА

Во Время Боя боевой певец продолжает свое выступление барда во время боя, используя свою плеть для попытки подсесть РС. Он накладывает *жуткий смех* на РС, выглядящего особенно опасным, и *лечение легких ран* на себя после первого ранения.

Боевой Дух боевой певец сражается до смерти.

СТАТИСТИКА

Сил 8, **Лов** 18, **Вын** 13, **Инт** 8, **Муд** 12, **Хар** 13

Базовая Аتك +0; **ББМ** -2; **ЗБМ** 12

Навыки Владение Воинским Оружием (собакорез)

Умения Акробатика +7, Лингвистика +3, **Восприятие** +5, **Выступления** (пение) +5, **Верховая Езда** +8, **Незаметность** +15

Языки Общий, Гоблинский

ОК знание преданий +1

Боевые Принадлежности *зелье лечения легких ран*; **Другие**

Принадлежности клепаный кожаный доспех, собакорез, короткий лук с 20 стрелами, плеть, 20 зм

РАЗВИТИЕ: после встречи с двумя первыми группами гоблинов, РС, вероятно, будут ранены. Держите их в напряжении, описывая выходы гоблинов вокруг них (возможно гоблин прыгивает с крыши в попытке приземлиться на жертву, но промахивается и ломает шею, или, может быть, гоблин бросает горящий факел в бегущую мать, но попадает в другого гоблина и поджигает его броню), но дайте им несколько раундов перевести дыхание. Если они сильно ранены, то Отец Зантус бросится в их сторону. Он поблагодарит их за помощь в борьбе с гоблинами и сотворит три *лечения легких ран* или использует проведение энергии еще два раза на РС, чтобы излечить их (он уже использовал эту способность несколько раз, чтобы спасти раненных горожан). Он исцелит 2к6 пунктов повреждения каждым использованием проведения энергии.

После того, как РС более-менее восстановятся, настанет время большой битвы.

Умри, Пес, Умри!

Это последнее событие во время налета гоблинов произойдет после того, как дела на фестивале несколько успокоятся. Местами звуки битвы, звон мечей, призывы о помощи городской стражи, песни и визг гоблинов разносятся по улицам, но на самом фестивале большинство граждан разбежалось. Один или два гоблина остались воровать еду, и еще больше лежат мертвыми (наряду с несколькими несчастными гражданами). Должно стать понятно, что бой сдвинулся, особенно когда крик и ужасный лай раздадутся на севере.

СУЩЕСТВА: чуть восточнее от Белого Оленя, возле северных ворот Сандпойнта, гоблин боевик верхом на гоблинском псе смело напал на дворянина и его охотничью собаку. Человека, о котором идет речь, зовут **ОЛДЕРН ФОКСГЛОВ** (ХН мужчина человек аристократ 4/плут 3), дворянин, которому предназначено сыграть важную роль в следующем приключении, но пока он является просто еще одним напуганным горожанином. Олдерн прячется за дождевой бочкой, откуда он зовет на помощь, пока его собака борется с боевиком. Когда РС прибывают на сцену, они как раз застают момент, когда гоблин боевик убивает собаку своим конерубом. Умирая, собака падает на землю, а сородичи гоблина боевика (которые сами прятались поблизости, пока с собакой не разобрались) издают одобрительные возгласы, появляясь из укрытия.

Гоблины все еще отвлечены своим убийством, и когда они обращают свое внимание на Фоксглова, у РС появляется шанс неожиданно напасть. Эти гоблины не получают преимуществ выступления барда боевого певца, поскольку к этому времени гоблины барды уже израсходовали свои дневные запасы этой способности.



Гоблин
Боевой
Певец

ГОБЛИН БОЕВИК

СВ 1/2

XP 200

Мужчина гоблин следопыт 1 (*Бестиарий РИ Первопроходец 156*)

НЗ Маленький гуманоид (гоблиноид)

Иници +3; Чувства темновидение 60 фт.; Восприятие +5

ОБОРОНА

ЗА 17, касательная 14, враспloh 14 (+3 броня, +3 Лов, +1 размер)

Хиты 12 (1к10+2)

Стой +4, Реак +5, Воля +2

НАПАДЕНИЕ

Скорость 30 фт.

Ближняя конеруб мр +4 (1к8+1)

Дистанционная короткий лук +5 (1к4/х3)

Особые Атаки заклятый враг (животные +2)

ТАКТИКА

До Боя гоблин боевик уже употребил *зелье ярости* для драки с собакой, и у него осталось еще 2 раунда его продолжительности (вероятно раунд ошарашенности и первый раунд боя).

Во Время Боя гоблин боевик будет стараться использовать свой навык Верхового Боя как можно чаще, чтобы каждый раунд попытаться отменить атаку по своему скауну, и воспользуется своей лучшей подвижностью, чтобы избегать ближнего боя и стрелять в РС из лука со спины пса (получая стандартный штраф -4 за использование дистанционного оружия верхом). Если все его гоблины воители будут побеждены, то он бросит лук и бросится в ближний бой.

Боевой Дух боевик сражается до смерти — но скорее по случаю, чем от отваги.

СТАТИСТИКА

Сил 12, Лов 17, Вын 15, Инт 8, Муд 12, Хар 8

Базовая Атак +1; ББМ +1; ЗБМ 14

Навыки Верховой Бой

Умения Обращение с Животными +3, Лингвистика +0, Восприятие +5, Верховая Езда +9, Незаметность +13, Выживание +5

Языки Общий, Гоблинский

ОК выслеживание +1, понимание животных +0

Боевые Принадлежности *зелье лечения средних ран*; **Другие Принадлежности** клепаный кожаный доспех, конеруб мастерской работы, короткий лук с 20 стрелами

ГОБЛИНСКИЙ ПЕС

СВ 1

XP 400

(*Бестиарий РИ Первопроходец 157*)

Хиты 9

ГОБЛИНЫ (3)

СВ 1/3

XP 135 каждый

Гоблин воитель 1 (*Бестиарий РИ Первопроходец 156*)

Хиты 6 каждый

Ближняя собакорез +2 (1к4/19-20)

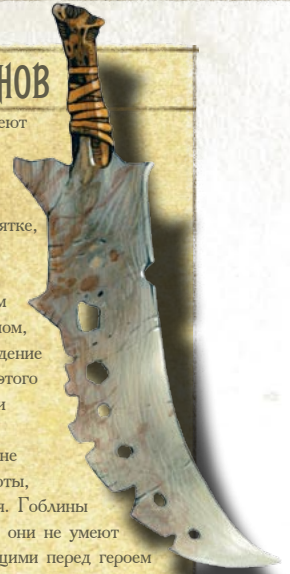
РАЗВИТИЕ: когда с гоблинами разберутся, Олдерн щедро поблагодарит РС. Если одним из РС является привлекательная женщина человек, эльф или полуэльф, то он сосредоточит свое внимание на ней, восторгаясь ее умениями в бою и ее красотой. В остальном он сосредоточит свое внимание на РС, который нанес больше повреждений в бою, восторгаясь его боевыми умениями и отвагой.

Нервно озираясь по сторонам в поисках новых гоблинов, он сообщит РС, что будет находиться в городе еще несколько



ВООРУЖЕНИЕ ГОБЛИНОВ

Гоблины окрестностей Сандпойнта владеют отличительным оружием, называемым собакорезами и конерубами, в честь их применения. Собакорез является куском выброшенного металла, привязанного к рукоятке, с дырами, просверленными в клинке, чтобы облегчить его и не дать устать гоблинским ручкам. Собакорез является легким воинским оружием, во многом схожим с коротким мечом, кроме того, что он наносит рубящее повреждение вместо колющего. Гоблины боевики вместо этого вооружены алебардами — называемыми ими «конерубами», но в остальном идентичные Маленьким алебардам. Гоблинское оружие, не являющееся магическим или мастерской работы, сделано плохо — при чистой 1 оно ломается. Гоблины должны бы носить запасные собакорезы, но они не умеют думать наперед, и иногда оказываются стоящими перед героем без оружия. Тупые маленькие уродцы.



дней; он остановился в Ржавом Драконе на юге, и при случае он хотел бы поговорить с ними снова и подобающе наградить их за спасение его жизни.

Победа!

К моменту, когда РС победят гоблина боевика и спасут Олдерна Фоксглова от гибели, общая битва Сандпойнта с гоблинами была завершена. Выжившие гоблины ватагами бежали на север, в некоторых случаях предпочтя спрыгнуть навстречу несомненной смерти с утеса на Барахольной Окраине, чем быть схваченными. Несколько маленьких угроз поймали живьем, но они оказались бесполезными при допросе; никто из этих гоблинов не знал ничего, кроме отданного приказа убить всех в городе и сжечь место. Никто из схваченных гоблинов даже не помнит имени своего лидера, кроме факта, что он был одним из «вас длинноногов». Их лидер был на секретной миссии на городском кладбище — все, что могут сказать гоблины, но никто из них не знает, что это за миссия. Она же секретная, в конце концов!

На самом деле их лидером был Цуто Кайдзиду. Он отвел группу гоблинов Чертополоховой Макушки на кладбище, украл останки Эзакиена Тобина, после чего вернулся на Чертополоховую Макушку, чтобы его любовница Нуалия могла предложить останки Ламашту в обмен на первую стадию трансформации в демона.

Когда Отец Зантус обнаружит кражу, он доложит о ней Шерифу Хемлоку (который позже расскажет о ней РС), но постарается о ней не распространяться, надеясь больше не беспокоить жителей Сандпойнта.

В тени нападения гоблинов Сандпойнт едва ли заинтересован в окончании Фестиваля Махаона — граждане расходятся по домам, чтобы спрятаться и восстановиться после дневных ужасов, и по пути благодарят РС за их спасение. Наконец, в какой-то момент до окончания дня к РС подойдет Амико Кайдзиду. Хозяйка гостиницы была весьма впечатлена действиями РС, и предложит им бесплатные комнаты в Ржавом Драконе на неделю в качестве благодарности за помощь в победе над гоблинами.



Часть Вторая: Местные Герои

Пока Сандпойнт восстанавливается после нападения гоблинов и хоронит своих (к счастью немногих) умерших, граждане стараются вернуться к прежним жизням. Собор освещается на следующий день во время намного более гнетущей и домашней церемонии, но к концу недели о нападении гоблинов уже вспоминают со смехом. После того, как ужас от налета прошел, образы гоблинов, случайно поджигающих самих себя, попадающих под ноги лошадей или тонущих в полуполных дождевых бочках окрашивают воспоминания о налете в почти комичный цвет. Но одной вещи местные жители не забыли - своих новых героев.

Только если РС не старается скрыть его, то его имя вскоре становится общественно известным. Всюду в городе, куда направляются РС, местные жители приветствуют их. Простая прогулка по Главной Улице может привести к тому, что местный пекарь Альма Авертин вручит свежиспеченную буханку хлеба в руки самого худого РС с заботливым замечанием о его голодном виде. Визит в Миксину вызовет немедленные аплодисменты, приветствия и порцию выпивки за счет заведения (и вероятный вызов выпить из аквариума Норы). Поход в Театр Сандпойнта может привести к тому, что Сирдак Дрокус попытается уговорить РС с самым большим показателем Харизмы поучаствовать в пробах для его новой пьесы. Остановка в Арсенале Савы будет встречена мгновенной скидкой в 20% на что угодно в наличии. Конечно, не каждый в Сандпойнте хочет быть новым лучшим другом РС, но они должны почувствовать на себе теплый прием. События, описанные в этой части, могут произойти в любом порядке — мешайте вещи как хотите или логически согласовывайте их с действиями РС в городе. Эти события даже могут продолжаться происходить после того, как РС обратят свое внимание на Катакомбы Гнева или Чертополоховую Макушку, или даже в следующем приключении.

Оскверненный Склеп (СВ 1/2)

После налета Отец Зантус не сразу замечает осквернение склепа Эзакиена Тобина, но вскоре он замечает (возможно, даже тем же вечером), что каменная дверь в склеп предыдущего жреца висит приоткрытой. Опасаясь худшего, Зантус быстро отыскивает Шерифа Хемлока, который, в свою очередь, связывается с РС и просит их сопроводить его на Кладбище Сандпойнта. Белор Хемлок не ожидает чего-то ужасного, может быть какой-нибудь гоблин просто застрял в склепе — но он хочет оценить РС. Во время пути к Кладбищу Хемлок снова поблагодарит РС за их помощь во время нападения гоблинов, и задаст много дополнительных вопросов. Он хочет побольше узнать о РС — например их планы на будущее. Иметь союзную группу приключенцев — важный ресурс, и Хемлок надеется поспособствовать такому союзу с РС.

Хемлок попросит Зантуса подождать в Соборе, когда они доберутся до Кладбища, но попросит РС помочь ему в изучении сцены преступления. Рассматриваемый склеп является 20-футовой каменной постройкой, стоящей возле стены. Используемый для хранения останков предыдущих смотрителей, жрецов и прислужников, служащих в Соборе, каменная дверь действительно висит приоткрытой. Земля возле места также разворочена — проверки на Восприятие СЛ 13 будет достаточно, чтобы понять, что множество следов принадлежат гоблинам, но некоторые из них, похоже, были оставлены большим гуманоидом. Проверки на Выживание СЛ 13 будет достаточно, чтобы насчитать шесть гоблинов и одного Среднего гуманоида, взобравшихся по стене, после чего подошедших и вошедших в склеп.

СУЩЕСТВА: открыть дверь склепа не составит труда, но Цуто оставил после себя страшный сюрприз для пушего устрашения Сандпойнта. После того, как он украл кости Тобина, он использовал *мантию костей*, чтобы оставить после себя в склепе два человеческих скелета. Скелеты все еще находятся здесь — они мгновенно кинутся в атаку на любого, кто откроет дверь склепа, и будут сражаться до уничтожения.

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ СКЕЛЕТЫ (2) СВ 1/3

XP 135 каждый

Бестиарий РИ Первопроходец 156

Хиты 4 каждый

РАЗВИТИЕ: обыск склепа даст две интересные вещи. Во-первых, скинутая *мантия костей* лежит в углу (на теперь уже едва магической робе совсем не осталось узоров). Во-вторых, что более важно, факт, что саркофаг, содержавший тело Эзакиена, был открыт, а его останки украдены. Шериф Хемлок не имеет предположений, зачем были украдены останки, но если РС придут к заключению, то он предположит, что, возможно, налет гоблинов был лишь отвлечением, чтобы неизвестный вор смог украсть останки предыдущего городского жреца. Шериф попросит, чтобы РС сохранили эти сведения в тайне, в любом случае — горожане итак испытали достаточно несчастий на этой неделе, в конце концов!

Дочка Лавочника (СВ 2)

Выберите РС, предпочтительно того, который считает себя дамским угодником или популярным парнем (хоть это столкновение и подразумевает, что РС является мужчиной, оно может сработать и с женщиной). Сочетание симпатичной внешности, славы и героических качеств этого персонажа пустило рябь по городу, и время от времени РС должен нечаянно слышать слухи и толки о своей «доступности». РС должен замечать, как местные девушки хихикают или краснеют при его приближении, и он может получить несколько анонимных любовных писем или других незначительных пустяков там, где он остается на ночь.

В какой-то момент до того, как эти праздные фантазии получают шанс перерасти в реальные отношения, один из самых бесстыдных граждан Сандпойнта сделает свой ход. Дочь владельца Универсального Магазина Сандпойнта, **ШЭЙЛИСС ВИНДЕР** (ХН женщина человек обыватель 1), определенно является привлекательной девушкой, но ее старшая сестра в последнее время стала героиней сплетен. Слухи утверждают, что Катрина «провела ночь» с одним из рабочих на лесопилке, и ее излишне ревнивый отец готов с этим что-то сделать.

Поэтому когда Шэйлисс робко подойдет к РС, ее заявление, что ее отец слишком заострил свое внимание на личной жизни ее сестры, чтобы позаботиться о проблеме с вредителями, должно показаться правдоподобным. Шэйлисс объяснит, что в магазине завелись крысы. Только вчера она была уверена, что видела одну размером с гоблина, прячущуюся за бочкой в дальнем конце подвала. Ее отец не верит ей, но она знает, что он просто больше встревожен тем, что могла делать Катрина на лесопилке. И поскольку в городе присутствует новый доступный герой, то Шэйлисс подумала, что он мог бы пойти с ней и убить несколько крыс в подвале магазина. Она подчеркнет, что крыс не так много, чтобы потребовалась помощь остальных. Если другие РС настаивают на сопровождении, то она взмахнет руками от недовольства и скажет, «неважно, я позабочусь о них как-нибудь по-другому» и уйдет в гневе, надеясь, что ее герой все равно придет. Если нет, то она просто подойдет к нему снова, когда он будет один, и повторит просьбу.

Естественно, в подвале нет никаких крыс. Шэйлисс, если уж на то пошло, является еще большей смутьянкой, чем ее сестра, о чем РС может предупредить проверка на Дипломатию или Знание (краеведение) СЛ 20. Любой отказ сопроводить кокетливую Шэйлисс в магазин нужно преподать изыщно; без успешной проверки на Обман (против ее Проницательности +0) или на Дипломатию СЛ 20, ее одержимость РС может быстро обратиться в злобную ненависть, и она может стать постоянной занозой, распространяющей очернительные слухи о РС и их друзьях.

Шэйлисс откроет свои истинные намерения сразу же, как только она и ее избранный РС окажутся наедине в подвале магазина ее отца; ее корсет исчезнет, и она упадет в объятия, стараясь отвести РС к удобной кровати, которую кто-то поставил в задней части комнаты.

Какое бы развитие не получила эта неловкая интерлюдия, отцу Шэйлисс, Вену Виндеру, предначертано спуститься в подвал вскоре после действий Шэйлисс. Позвольте РС сделать проверку на Восприятие СЛ 15, чтобы услышать, как Вен спускается по лестнице в дальнем конце подвала. Если РС не удастся заметить приближение Вена, то это несомненно произойдет, когда лавочник обнаружит РС и свою дочь, взревет от гнева и начнет угрожать РС своими большими мясистыми кулаками.

Если РС сбежит, то Вен не будет его преследовать, но он больше не пустит его или его друзей в свой магазин. Будучи уважаемым человеком в городе, ссора с РС наложит штраф -2 ко всем проверкам на Дипломатию в городе, пока РС не найдут способ поладить с ним.

РС, который попытается объясниться, может это сделать с успешной проверкой на Обман или Дипломатию СЛ 20; если бросок превзошел требуемую СЛ на 10 и больше, то персонаж не только выкрутится из ситуации, но и сделает это так, что не оставит плохого отношения с самой Шэйлисс, которая может позже попытаться снова соблазнить РС.

Это столкновение не должно оказаться физически губительным для РС, но оно может оказаться тяжелым — Вен может и обыватель, но он знает толк в кулачном бою. Если РС ответит силой, то Вен попытается убежать вместе с дочерью и позвать шерифа, после чего репутация РС в городе мгновенно окажется под вопросом. Если Вен или Шэйлисс будут убиты, то РС столкнется с обвинением в убийстве, проведет 1к3 дня в тюрьме, после чего отправится в Магнимар на суд.

ВЕН ВИНДЕР

СВ 2

ХР 600

Мужчина среднего возраста человек обыватель 7

ЗН Средний гуманоид (человек)

Иници -1; Чувства Восприятие +9

ОБОРОНА

ЗА 9, касательная 9, врасплох 9 (-1 Лов)

Хиты 31 (7к6+7)

Стой +2, Реак +1, Воля +3

НАПАДЕНИЕ

Скорость 30 фт.

Ближняя безоружный удар +4 (1к3+4)

ТАКТИКА

Во Время Боя Вен всегда использует Могучий Удар при избиении противников. Хоть он и разъярен от вида своей любимой дочери в руках «хулигана», он прекратит избивать противника, когда его цель потеряет сознание — но Вен не позаботится остановить кровотечение у избитого противника.

Боевой Дух Вен разъярен, но если он опустится ниже 5 очков хитов, он упадет на колени и попросит пощады. Естественно, получив ее, он затаит злобу, и он будет испытывать обиду на РС после восстановления.

СТАТИСТИКА

Сил 14, Лов 8, Вын 10, Инт 11, Муд 9, Хар 14

Базовая Атак +3; ББМ +5; ЗБМ 14

Навыки Улучшенный Безоружный Бой, Железная Воля, Могучий Удар, Концентрация на Умении (Запугивание), Закаленность

Умения Оценка +7, Запугивание +12, Восприятие +9, Профессия (торговец) +9

Языки Общий

СЮЖЕТНАЯ НАГРАДА: если РС смогут пройти это деликатное столкновение никому не навредив и не разрушив семью Виндеров, то наградите партию 800 ХР.

Охота на Вепря (СВ 2)

Это событие может произойти в любой момент, когда РС решат посетить Ржавого Дракона чтобы принять приглашение Олдерна Фоксглова после спасения его жизни от неизбежного «огобливания». Если они не навещают его, то он отыщет их через 1к3 дня после налета гоблинов. Перед своим скорым возвращением в свой городской дом в Магнимаре он надеется отправиться на охоту на вепря в соседнем Клещевом Лесу, и хочет пригласить РС. Если они отвергнут предложение, то он покажется разочарованным, но быстро скроет это пожатием плеч. Верный своему слову, он дает РС награду в 50 эм за спасение его жизни, после чего пригласит их остановиться в его доме в Магнимаре, если они будут проходить мимо.

Если РС согласятся на охоту, то Олдерн радостно хлопает в ладоши. Вне зависимости от того, согласятся ли они на охоту в Ржавом Драконе или когда Олдерн отыщет их в городе, сама охота будет проходить в соседнем Клещевом Лесу. Олдерн с удовольствием купит каждому РС собственного скакуна на Конюшне Раздавленного Гоблина, после чего нетерпеливо поведет РС и трех своих слуг на запад через Мост Дубильщика и вдоль южных берегов Реки Тюрандарок.

Дорога до Клещевого Леса займет полторы мили (2,4 км) езды, севернее от известнякового надвига, известного как Блюдо Дьявола. Несмотря на его зловещее название, Клещевой Лес является относительно безопасным лесным массивом, известным как дом для диких вепрей, оленей, пары огненношкурных пум и редких гигантских клещей, в честь которых и был назван лес — но в его границах не обитает ни одного племени гоблинов.

Поездка до Клещевого Леса займет примерно полчаса, и вы можете воспользоваться этим временем, чтобы раскрыть характер Олдерна. Он является обаятельным собеседником, начитанным и с, по-видимому, бескрайним запасом историй о высшем свете Магнимара. Однако он больше заинтересован в РС, и вы можете использовать интерес Олдерна в РС, чтобы помочь игрокам наделить своих персонажей небольшими подробностями о себе. Кто они? Откуда они? Как долго они сражаются с гоблинами? Есть ли у них будоражащие истории об их приключениях? В частности Олдерн должен быть заинтересован в РС, которым он увлекся в предыдущем столкновении. Предпочтительно, чтобы это был привлекательный персонаж женского пола, в этом случае его внимание должно проявляться в виде дружеского флирта. Если его внимание приковано к персонажу, который лучше всех сражался с гоблинами, то оно должно казаться почти отчаянной попыткой «научиться быть героем». Разыгрывайте его внимание сперва как дружеское, но ко времени, когда РС завершат охоту, они должны чувствовать себя несколько раздраженными или встревоженными на вид растущей одержимостью Олдерна.

Объекту одержимости Олдерна предназначено узнать, насколько опасен этот человек в ходе следующего приключения. А пока просто убедитесь, что РС познакомились с Олдерном и что они поняли, что он слегка навязчив в желании подружиться с одним из них.

Можете провести саму охоту на свое усмотрение. Вепри Клещевого Леса являются типичными представителями своего вида — раздражительные и нападающие на любого, кто ступит на их территорию. Олдерн пригласит их в Ржавого Дракона этим вечером, где он передаст вепря Амико, чтобы она приготовила

большой ужин (смотрите «Проблемы в Ржавом Драконе»). Естественно, вы можете использовать этот ужин для знакомства РС с Амико, поскольку она сыграет важную роль в следующей части этого приключения.

ВЕПРЬ КЛЕЩЕВОГО ЛЕСА

ХР 600

(Бестиарий РИ Первопроходец 36)

Хиты 18

СЕМЕНА ОДЕРЖИМОСТИ

В «Убийствах Свежевальщика» Олдерну предназначено стать чудовищным неуспокоенным убийцей, оставляющим записки для РС, к которому он привязался в этом приключении. Спасибо Ричарду Петту за придумку этой жуткой связи между приключениями, следовательно, чем безобиднее будет образ Олдерна, дворянина из большого города, тем лучше. РС не должны считать его важной частью кампании, поэтому когда они узнают, что на самом деле он является одним из главных злодеев следующего приключения, шок будет более восхитительным.



Олдерн
Фоксглов

Проблемы в Ржавом Драконе

В Сандпойнте есть всего две гостиницы, поэтому, только если все РС не являются местными жителями, им придется посетить либо Белого Оленя, либо Ржавого Дракона, когда им потребуются отдых. Поскольку владелица Ржавого Дракона предложила РС бесплатные комнаты на всю неделю в качестве благодарности за их подвиги, и поскольку Олдерн Фоксглов остановился здесь и мог пригласить РС разделить трапезу, велики шансы, что РС вскоре станут постоянными посетителями Ржавого Дракона. Амико заведует этим очень дружелюбным к приключенцам заведением, и местные жители, которые постоянно посещают эту таверну, любят слушать истории об отчаянной храбрости и веселье от посетителей таверны.

В какой-то момент во время посещения Ржавого Дракона (предпочтительно, чтобы присутствовало большинство или все РС — момент, когда они наслаждаются вепрем, которого они поймали вместе с Фоксгловом, будет идеален), угрюмый посетитель распахнет дверь таверны и выкрикнет бранчивое распоряжение на странном языке.

Это местный аристократ Лонджику Кайдзицу, пожилой мужчина Тянец и один из самых известных дворян Сандпойнта. Персонажи, разговаривающие на Минкайском, смогут понять то, что он выкрикнул при входе в таверну: «Где, черт возьми, моя дочь?». Другие посетители бара, узнав его и зная о его знаменитых вспышках гнева, затихнут и уткнутся в свою еду. Если РС не вмешаются, то Лонджику проследует дальше в таверну, его глаза будут обыскивать комнату в поисках дочери, прежде чем остановиться на новых героях Сандпойнта.

Лонджику является человеком Тяньцем средних лет, хотя он выглядит намного старше из-за плохого сна в связи с недавними событиями — а именно его случайной ролью в нападении гоблинов. Все больше и больше одолеваемый паранойей и стыдом, Лонджику решил, что настал момент на некоторое время перебраться в Магнимар, и он хочет забрать дочь с собой. Таким образом, он пришел в Ржавого Дракона предъявить Амико ультиматум — отправиться с ним или быть вычеркнутой из завещания. Тайно Лонджику надеется, что она выберет последнее, поскольку ее желание стать приключенцем, а затем владелицей гостиницы, уже опозорило его, и он уже отверг свою дочь.

Когда он замечает РС, однако, он отвлекается. Здесь герои, спасшие Сандпойнт от налета, в котором он сыграл небольшую роль (даже несмотря на то, что на тот момент Лонджику не понимал намерений Цуто). В припадке зависти и ненаправленной злобы, Лонджику подходит к РС и начинает обвинять их в создании угрозы жителям города своими неосмотрительными «кривляньями» против гоблинов, намекая, что они должны были оставить защиту города городской страже и другим «обученным профессионалам». Если РС будут называть себя приключенцами, наемниками или кем-то подобным, то Лонджику выдавит ироничный смех, закатит глаза и скажет, «этого нам и не хватало — грязной банды бродяг, привлекающих к городу еще больше проблем». Отыграйте Лонджику как высокомерного оскорбительного старика, но прежде чем РС зайдут слишком далеко, в залу врывается Амико, с черпаком, с которого капает суп, в руке, чтобы выяснить, из-за чего поднялся шум.

Главной целью этого столкновения не является провокация драки — она состоит в том, чтобы представить Лонджику и Амико так, чтобы поздние события их следующей встречи показались более трагичными. Если РС будут только наблюдать, то двое будут спорить на Минкайском до момента, когда Лонджику предъявит свой ультиматум, а Амико попросит его

покинуть ее гостиницу (не без жилки изобретательных и гадких ругательств). Разъяренный, Лонджику попытается схватить ее за волосы, чтобы выволочь из таверны, но она увернется и огреет его своим черпаком, забрызгав его волосы и одежду рыбой и картошкой. Это публичное неповиновение ранит гордость Лонджику сильнее всего, и после краткого брызганья слюной он возвращает свой голос и произносит, «ты так же мертва для меня, как и твоя мать», прежде чем покинуть таверну.

Позвольте РС вмешаться в любой момент. Любая попытка усмирить, схватить или насильно прогнать Лонджику из таверны будет автоматически успешна (он имеет ЗБМ всего 10, в конце концов). Любое прямое насилие по отношению к Лонджику продемонстрирует его трусливую натуру, и он завопит и убежит из таверны. Если вместо этого они попытаются помочь Лонджику подчинить его дочь, то он завопит на РС, «я не нуждаюсь в помощи банды грубиянов!», прежде чем бросит попытки и покинет таверну. Вне зависимости от того, как уйдет Лонджику, он не сможет не бросить в свою дочь замечание относительно ее матери — жесткий комментарий, который почти заставит Амико заплакать, но когда ее отец уйдет, она отважно поднимет свой черпак, осмотрит его, уберет с него волос и скажет, «теперь мне придется очищать черпак, поскольку рагу из засранца в меню не входит». Последующие аплодисменты и смех клиентов таверны помогут ей придти в себя — если РС придут ей на помощь, то она поблагодарит их, продлит бесплатные комнаты еще на неделю и предложит обед за счет заведения.

СЮЖЕТНАЯ НАГРАДА: наградите РС 400 ХР, если они встряли в препирательство — вы можете поднять эту награду до 600 ХР, если они постарались при отыгрыше, на ваше усмотрение.

Чудовище в Шкафу (СВ 1/2)

Алергаст и Амели Баретт являются типичным семейством Сандпойнта, с двумя детьми (маленький Эрен и кроха Вера) и верным семейным псом по имени Лепесток. Они присутствовали на Фестивале Махаона, где Эрен увидел, как гoblin поджигает кошку и скачет вокруг ее горящих останков — бедный мальчик так и не оправился. Каждую ночь его крики ужаса заставляют Лепестка надрывно лаять, а когда приходят его родители, Эрен заявляет, что из его шкафа появляется гoblin. Алергаст покорно проверял шкаф, но ничего не находил, и с тех пор жалобы ребенка на «шкафного гоблина» все больше и больше утомляют его родителей. Вчера Алергаст пригрозил отправить Эрена спать в сарай для дров, если он не научится «быть мужчиной» и не проспится всю ночь без рева и выдумок.

Все это расскажет РС заплаканная Амели Баретт спустя несколько вечеров после налета гоблинов; она приблизится к РС в панике, прижимая Веру к груди одной рукой и держа другой Эрена за рубашку. Она расскажет, что в прошлую ночь Алергаст не пошел успокаивать Эрена, когда у того начались ночные кошмары. Но затем, через несколько секунд, они услышали, как Лепесток заскулил от боли, а крики Эрена перешли в визг. На этот раз у Эрена были не просто кошмары. Амели замрет, переведет дыхание, а затем продемонстрирует руки Эрена. Они покрыты свежими укусами гоблина.

Когда Алергаст ворвался в комнату, он увидел, как гoblin уселся на грудь его сына. Лепесток был мертв, нож торчал из его уха, а гoblin неистово пытался отгрызть руку Эрена. Алергаст напал на гоблина и загнал его обратно в шкаф, где он забрался в дыру, хитро спрятанную под старой шкурой.



Алергаст впал в ярость, и когда он начал разламывать шкаф на части в попытке добраться до гоблина, Амели запаниковала и выбежала из дома со своими детьми в поисках помощи РС.

СУЩЕСТВО: гоблин в доме Бареттов является боевиком по имени Гресгурт, который прокрался в здание после неудачного окончания налета. Он нашел ненадежную доску в шкафу, отчаянно расширил отверстие, чтобы вписаться в тесный погреб под домом, и натянул шкуру на дыру, чтобы спрятать ее. Он намеревался оставаться там всего несколько часов, пока снаружи не станет спокойно, после чего он планировал скрыться из города, но набег вымотал его и он уснул. Когда он проснулся на следующую ночь и попытался выбраться, он разбудил Лепестка и Эрена. Так же напуганный собакой, как и ребенок им, Гресгурт заполз обратно в погреб, образы ненавистного и страшного пса заполняли его маленький гоблинский разум. Каждый раз, когда Гресгурт выглядывал наружу, там был пес, готовый залаять. Неспособный бежать из страха перед собакой, Гресгурт днями питался пауками и червями, выковырянными из грязи маленького погреба, и за эти дни его страх перерос в злобу. Движимое им желание сбежать переросло в потребность убить собаку. Но у него не было оружия; он сломал свой конеруб в попытке добраться до погреба под домом. У него остались лишь фрагменты клинка, один из которых он использовал для создания грубого ножа. Этой ночью он вылез, убил Лепестка и в своем истощенном состоянии пытался съесть Эрена живьем.

Когда РС прибывают в дом Бареттов, они находят его тревожно тихим. Достигнув комнаты Эрена, они находят Алергаста лежащим на животе, словно он залез в шкаф. На самом деле он это и пытался сделать. В попытке убить гоблина Алергаст недооценил существо. Когда он полез в дыру, пытаясь



А НЕ СЛИШКОМ ЛИ?

До настоящего момента гоблины носили скорее комический образ, чем опасный. Хотя судьба Бареттов мрачна и гнетуща, у нее важная роль: добавление в игру страха. Она показывает гоблинов не только как опасных существ, но и как безжалостных злобных маленьких ублюдков. В ходе приключения РС должны начать воспринимать гоблинов как равнозначных носителей черного юмора и опасности; конечно, в чем-то они забавны, но при этом они едят детей. Они являются мерзкими монстрами, и не хорошо иметь в главных злодеях не более чем неуклюжую расу.

Тем не менее, для некоторых игровых групп это событие может оказаться слегка слишком жестоким и угнетающим. В этом случае вы можете помочь РС успеть спасти Алергаста из гоблинской дыры. У него -1 очко хитов, но если РС поторопятся, то они могут успеть спасти его от трагической участи. В конце концов, пока РС помнят, что гоблины все еще опасны, это столкновение послужит своей цели вне зависимости от того, сколько NPC вы при этом убьете.

схватить Гресгурта, гоблин выпрыгнул и перерезал ему горло. Голодный, боевик попытался затащить тело Алергаста в погреб, чтобы съесть его, но тело застряло, когда он протаскивал торс через дыру.

Если РС вытащат тело Алергаста, то они обнаружат его весьма мертвым, плоть его лица и верхнего торса была объединена. Мгновением позже безумный гоблин завопит от ярости из-за украденного обеда и выпрыгнет из дыры. В этот момент долгое томление Гресгурта в погребе сделало его почти зверем из-за голода и страха, и он стал считать весь дом своим.

ГРЕСГУРТ

ХР 200

Гоблин боевик (смотрите стр. 16)

Ближняя кинжал +3 (1к3+1)

Хиты 12

СВ 1/2

РАЗВИТИЕ: если РС убьют Гресгурта, то Амели будет благодарна, пока не узнает о судьбе своего мужа, после чего она совершенно сломается. РС могут оказаться в сложной ситуации, но, к счастью, вскоре появится Шериф Хемлок, который посмотрит на сцену со своим свойственным мрачным выражением. Он поблагодарит РС за помощь и на несколько дней разместит семейство Бареттов в соборе. Вскоре в Сандпойнт прибудет систра Амели, чтобы забрать потерявшее рассудок семейство к себе. Если РС будут присутствовать, когда она заберет разбитое семейство своей сестры, то она метнет в них холодный взгляд и проворчит, «жаль, что вы, герои, не были чуть более тщательны в своих “геройствах”».

Мрачные Новости из Мшистого Леса

Проведите это событие, когда РС восстановятся после своих испытаний с гоблинами и будут готовы двигаться дальше. Шалелу Андосана является не совсем охотником за головами, выживальщиком или наемником, а скорее смесью всего перечисленного. Эльфийская женщина проходит через город пару раз за сезон, чтобы купить припасы, и никогда не остается более чем на несколько дней, всегда бесплатно останавливаясь в одной комнате Ржавого Дракона благодаря ее давней дружбе с Амико. Под конец каждого посещения она встречается с Шерифом Хемлоком и Мэром Деверин на несколько часов в гарнизоне, чтобы доложить о состоянии окрестностей, прежде чем снова покинуть город, с мешочком золота на поясе. Хемлок и Деверин ценят доклады Шалелу, поскольку они предоставляют беспристрастное понимание состояния местных ферм и держат городской совет в курсе расцветающих опасностей в регионе.

Шалелу навестит Сандпойнт в течение нескольких дней после налета гоблинов — вам нужно рассчитать ее посещение после того, когда РС получат возможность познакомиться с жителями Сандпойнта и пройти несколько столкновений с предыдущих страниц. Ее визит в Сандпойнт внезапен — в прошлый раз она проходила через город всего месяц назад, и ее не ждали до последней недели осени. Она обошла без посещения Рынка Сандпойнта и Ржавого Дракона, вместо этого попросив незамедлительной встречи с Шерифом Хемлоком и Мэром Деверин. Необычная встреча и потрепанный вид Шалелу заставили и без того нервное население подозревать, что женщина принесла новости о новой угрозе гоблинов.

Шериф Хемлок отыщет РС и попросит их присоединиться к нему, Мэру Деверин и Шалелу в городском зале, разъяснив, что у него есть некоторые новости, которые могут их заинтересовать. Встреча пройдет в удобном офисе на втором этаже городского зала. Если они еще не встречали Кендру Деверин, то Хемлок представит РС мэру, и она с удовольствием поблагодарит каждого из них за помощь, предоставленную Сандпойнту во время налета.

Затем Хемлок представит РС Шалелу как «неофициального члена городской стражи Сандпойнта» (представление, которое заставит ее ухмыльнуться), а Шалелу РС как «свежий урожай убийц гоблинов Сандпойнта». Хемлок объяснит, что Шалелу многие годы была занозой для местных племен гоблинов, и что немногие в регионе знают больше о них, чем она. Он вкратце пояснит, что Сандпойнт является не единственным местом в

регионе, которое испытывает проблемы с гоблинами. Короче говоря, прокатилась волна нападений гоблинов вдоль Пропащего Побережья, особенно в долине между Крапивным Лесом и Мшистым Лесом. Всего день назад ферма к югу от Мшистого Леса сгорела дотла из-за группы гоблинов. Шалелу, к счастью, была рядом, и хотя ферму спасти не удалось, она спасла семью и прогнала гоблинов; семья пока осталась на соседней ферме, но проблема гоблинов не исчезла.

На этом Хемлок обратится к Шалелу, прося ее пересказать РС то, что она рассказала им.

«Белор рассказал мне о ваших действиях против гоблинов — хорошая работа. Я посвятила последние несколько лет своей жизни предотвращению сильных проблем с их стороны местным жителям, но они являются цепкими и плодовитыми мелкими коротышками.

Существует пять важных племен гоблинов в регионе, и, традиционно, они довольно успешно держат себя в рамках межплеменных ссор и тому подобного. Но из того, что нам удалось выяснить, представители всех пяти племен участвовали в набеге на Сандпойнт. Достаточное количество гоблинов Мшистого Леса, с которыми я столкнулась вчера, было довольно побито, и было много болтовни о «даинноногах», убивших многих из них. Теперь, когда я встретила вас, из их описаний стало ясно, о ком они говорили. Похоже, вы произвели впечатление.

В любом случае, факт, что пять племен работают вместе, тревожит меня. Племена гоблинов не ладят, только если не планируется что-то большое, а большие планы требуют больших боссов. Я боюсь, что кто-то подмял гоблинов под себя и организовал их. И судя по последним набегам, эта организация является для нас всех плохой новостью».

После речи Шалелу Шериф Хемлок объявит, что ответит несколько своих стражников на юг в Магнимар и попросит располжиться в Сандпойнте дополнительных солдат на несколько недель, пока степень угрозы гоблинов не будет определена. На время его отсутствия он попросит Шалелу поразноухивать вокруг Леса Шанка, Соленых Пней, Мшистого Леса, Блюда Дьявола и других мест, где живут гоблины, чтобы выяснить что-нибудь о том, что происходит. Он так же хочет, чтобы РС поддерживали публичное присутствие в Сандпойнте следующие несколько дней, если они не против. «Местные жители доверяют вам», скажет он, «и ваше присутствие в городе сильно поможет снизить беспокойство на следующие несколько дней». Хемлоку предстоит продираться через дебри бюрократизма в Магнимаре, и после нескольких удручающих дней в городе он вернется в Сандпойнт лишь с дюжиной зеленых солдат.

Когда встреча будет завершена, Шалелу попросит РС разделить с ней ужин в Ржавом Драконе (или где еще она может остановиться); она хочет услышать от них больше о набеге на Сандпойнт, а в обмен она может поделиться с РС своими обширными знаниями о гоблинах. Кроме «Десяти Забавных Фактов о Гоблинах», приведенных в предисловии, эльфийский следопыт может дать следующие любопытные факты о местных гоблиноидах.

ПЛЕМЕНА ГОБЛИНОВ: как было упомянуто ранее, в регионе существуют пять основных племен гоблинов. Ближайшими к Сандпойнту являются гоблины **Птицегрызы**, которые живут в пещерах вдоль западного плато Блюда Дьявола, хотя традиционно эти гоблины наименее агрессивны из пяти.

На юге обитают **Жаболизы** Болота Соленых Пней, превосходные пловцы. На востоке гоблины **Семизубы** обитают в Лесу Шанка, гоблины, которые добились своего положения набегами на мусорку Сандпойнта и созданием из украденных отходов оружия и брони. Восточнее находятся Гоблины **Мшистого Леса**, вероятно, самое большое племя, но его сдерживают семейные распри. И, наконец, гоблины **Чертополоховой Макушки**, которые живут на берегу Крапивного Леса на небольшом острове, напоминающем, по мнению некоторых, отрубленную голову.

ГЕРОИ ГОБЛИНОВ: Шалелу заметит, что гоблины обычно проживают короткие, насыщенные жизни. Для гоблина неестественно добиться какой-либо реальной доли известности, но когда он это делает, она действительно заслуженна. В настоящее время шесть гоблинов в регионе наслаждаются статусом «героя».

Большой Гугмут является необыкновенно мускулистым и высоким гоблином из Мшистого Леса, который, по слухам, имеет в матерях хобгоблина и дикого вепря в отцах.

Корувус был чемпионом племени Семизубых, известный за свою вспыльчивость и его ценную собственность — магический длинный меч, предназначенный для человека, который гоблин упорно носит с собой (несмотря на факт, что он слишком большой для него). Корувус исчез несколько месяцев назад, после предположительного обнаружения «тайного укрытия» в пещере вдоль утесов, но Семизубые гоблины убеждены, что он все еще там, как призрак или кто похуже, готовый убить любого гоблина, пытающегося обнаружить его укрытие.

Ворка является знаменитым гоблином каннибалом, обитающим в Болоте Соленых Пней, «герой» больше для гоблинов, не принадлежащих к племени Жаболизов.

Гутвад Двойной Подбородок является тучным вождем гоблинов Соленых Пней, жирный монстр, по слухам никогда не покидающий своего трона.

Рипнаггет является текущим лидером гоблинов Чертополоховой Макушки, и контролирует то, что все пять племен считают лучшим логовом.

И еще есть **Брутазмус**, дурной багбир следопыт, живущий в северном Крапивном Лесу, и часто посещающий пять племен ради обмена вещей, украденных у караванов, на алкоголь, новости или магические стрелы. Шалелу заметит, что Брутазмус питает особенную ненависть к эльфам, и что они несколько раз пересекались. Пока никто из них не смог одолеть другого, но Шалелу горько поклялась, что не падет первой в этой личной войне.

Шалелу будет поддерживать свое присутствие на протяжении Тропы Приключений Возвращения Рунных Владык; как и Шерифа Хемлока, Амико Кайдзицу и Отца Зантуса, вы должны использовать ее как периодического NPC, чтобы РС были главными действующими лицами в регионе. Она может стать союзником группы, даже временно присоединиться к ней в борьбе с гоблинами, если, по вашему мнению, РС необходима дополнительная помощь. Она даже может развить романтические отношения с одним из РС, особенно если их интересы к миру природы и ненависть к гоблинам совпадают.

Существует вероятность, что после этого момента РС захотят начать обыскивать регион на наличие гоблинов и причины их повышенной агрессии, но пока вы должны использовать просьбу Хемлока остаться в городе в качестве якоря. До начала следующего приключения у РС будет множество дел в городе, прежде чем они обратят свое внимание на окрестности.

ШАЛЕЛУ АНДОСАНА

XP 1,600

Хиты 53 (смотрите стр. 67)

СВ 5

Пропавший Бармен

Проведите это событие утром в какой-то момент после того, как Шериф Хемлок покинет город ради прошения о дополнительных солдатах в Магнимаре. К РС подойдет робкая пожилая женщина полурослик по имени **БЕФАНА КОРВИН** (НД женщина полурослик обыватель 1), горничная, работающая на Амико Кайдзицу в Ржавом Драконе. Она явно огорчена и хочет поговорить с РС где-нибудь наедине.

Шалелу
Андосана



Привет Сестренка!

Я надеюсь, что это письмо найдет тебя в добром здравии, и со свободным временем в твоём распоряжении, поскольку у нас есть кое-какая проблема. Это касается нашего отца. Похоже, что он как-то связан с недавними неприятностями в Сандпойнте с гоблинами, и я не хочу ставить этот вопрос перед властями, поскольку мы оба знаем, что он просто как обычно выкрутится. У тебя есть некоторые связи здесь в городе. Если ты сможешь встретиться со мной на Стекольной Фабрике сегодня в полночь, то, может быть, мы сумеем придумать, как заставить его поглотить по заслугам. Постуки дважды и еще три раза и еще один в дверь доставки, и я вижу тебя.

В любом случае, я не сомневаюсь, что ты поймешь деликатность этой просьбы. Если новости всплывут, ты же ведь понимаешь, что эти местные деревенщицы влетят и нас с тобой тоже? У них вообще нет никакой чести. Я все еще не понимаю, как ты можешь оставаться здесь.

Как бы то ни было, не говори никому об этом. Есть и другие сложности, которые я хочу сказать тебе лично ночью. Не опаздывай.

Цуто

Короче говоря, ее наниматель пропал. Бефана проснулась рано утром и обнаружила, что Амико еще не начала свой завтрак, впервые на памяти Бефаны. Обеспокоенная, она постучалась в дверь Амико, но не получила ответа. С худшими предчувствиями Бефана вошла в комнату Амико и нашла ее пустой, а кровать застеленной. Что хуже, она обнаружила помятый кусок пергамента возле кровати — записку от Цуто, старшего брата Амико.

В этот момент Бефана передаст записку РС. Хотя она и была написана на Минкайском (вероятно для защиты от любопытных глаз, предположит Бефана), Амико научила Бефану этому языку за последние несколько лет. Полурослик уже любезно перевел послание в записке на противоположной стороне — эта записка представлена в Сноске 1.

Бефана объяснит, что Цуто был чем-то скандальным при его рождении в 4688 (за год до Амико), поскольку он является полуэльфом. Бефана мудро заметит, с широкими глазами, что никто из родителей Амико не был эльфом. Было очевидно, что старый Лонджику не был отцом мальчика, и его ярость при этом разоблачении неверности жены несколько месяцев была темой для слухов. Жена Лонджику Ацуи никогда не раскрыла, кем был отец, и это благодаря именно упрямству Лонджику их брак не распался. Цуто передали в Академию Тюрандарок, чтобы он рос за пределами семейства Кайдзицу, игнорируемый отцом и неспособный встретиться с матерью. Амико начала тайно навещать его, когда узнала о его существовании в возрасте 10 лет, встречаясь с ним несколько раз в месяц, принося ему еду и обещая, что однажды все вернется на свои места. Все изменилось в 4705, когда между ними произошел страшный

спор, и Цуто ударил Амико. Бефана не знает причины спора, но это на год увело Амико из Сандпойнта, в течение которого она была приключенцем. Она вернулась в Сандпойнт год спустя на похороны своей матери. Цуто был весьма публичен в своем мнении, что это его отец столкнул Ацуи с утеса, и во время похорон произошло столкновение. Лонджику почти сломал Цуто челюсть своей тростью, после чего Цуто проклял его и покинул Сандпойнт. Амико с тех пор пыталась восстановить связь с ним, но ей не удавалось выследить его.

Бефана беспокоится, что Цуто затеял нечто скверное. Поскольку Шерифа Хемлока нет в городе, РС являются единственными, к кому она может обратиться. Она молит их отправиться на Стекольную Фабрику и как можно быстрее выяснить, что произошло с Амико.

Дополнительные Столкновения

Вы определенно можете разработать дополнительные столкновения в Сандпойнте, когда эта часть приключения подойдет к завершению. Приложение: Сандпойнт (смотри стр. 71) предоставляет многочисленных НРС, с которыми РС могут встретиться — возможно, что к РС подойдет Давирен Хоск из Конюшни Раздавленного Гоблина и предложит награду в 5 эм за каждую пару гоблинских ушей, которую они принесут, или, возможно, РС пригласит Сирдак Дроккус из Театра Сандпойнта для проигрыша их сражений с гоблинами (естественно сопровождаемых качественными иллюзиями от Сирдака в качестве спецэффектов). Их даже могут пригласить в дом Ниски Мвашти ради чтения по мытарной колоде для раскрытия тайн их будущего. Воспользуйтесь преимуществом этой возможности предсказать грядущие события!

Часть Третья: Стекло и Гнев

Процесс производства стекла является в равной степени искусством, сколь и ремеслом, и семейство Кайдзицу гордо занимается им уже несколько поколений. После того, как семья была изгнана из Тянь-Ся и совершила опасное путешествие через Венец Мира, их умения в изготовлении стекла сыграли ключевую роль в получении места среди аристократии. Когда была учреждена Торговая Лига Сандпойнта для основания города, Кайдзицу были рядом. Вскоре после основания Сандпойнта они начали возведение того, что станет одним из самых уникальных и прибыльных предприятий города - Стекольную Фабрику Сандпойнта.

Все главные компоненты стекла находятся рядом: песок, морские водоросли, солевые растения (зола которых образует важный реагент в процессе) и известняк, добываемый на утесах Блюда Дьявола. Остается лишь техническое мастерство, превращающее эти компоненты в стекло. Факт, что подвал здания некогда подрабатывал в качестве базы для контрабандистов, является одним из секретов семейства Кайдзицу. Более скрупулезный отец Лонджику, Рокуро, прикрыл деятельность контрабандистов, когда понял, что были вовлечены некоторые его служащие, и замуровал преступные комнаты в подвале, но знание, что Стекольная Фабрика некогда участвовала в ранней контрабандной деятельности, является плохо скрываемым сведением.

Теперь Стекольная Фабрика является не более чем прикрытием для махинаций озлобленного и мстительного сына. Когда Цуто Кайдзицу присоединился к группе недовольных Нуалии год назад, он уже был в нее влюблен. Он видел ее на улицах Сандпойнта много раз, но ему не хватало отваги подойти к этой таинственной красавице. Поэтому когда она обратилась к нему с предложением работы, он подумал, что судьба наконец-то улыбнулась ему. Когда он узнал, что ее планы связаны со сжиганием его родного города в качестве подношения ее богине, Ламашту, Цуто обрадовался еще больше — не возможности послужить богине монстров (Цуто не интересуется религией), но шансу отомстить городу, который он винил в своем горьком и безрадостном детстве.

Главной обязанностью Цуто было служить связующим звеном между Сандпойнтом и Чертополоховой Макушкой, поскольку он не только лучше всех знал город, но и имел связь с одним из самых важных горожан — своим отцом. Вынудив Лонджику помочь в подготовке Сандпойнта к налету гоблинов, Цуто добился своего. Через несколько дней после налета он послал отцу записку, требующую платы в 2,000 зм, или Цуто откроет роль Лонджику в налете. Пришедший в ярость, Лонджику про себя решил, что пришло время позаботиться о сыне своей жены, раз и навсегда. Он согласился заплатить, и когда он пришел на Стекольную Фабрику несколько дней спустя после налета, он попытался убить Цуто. К несчастью для Лонджику, у Цуто был аналогичный план. До прихода Лонджику гоблины убили всех рабочих, живших на производстве. Цуто и подлюжины гоблинов подстергали Лонджику после его появления на Стекольной Фабрике, убили его и выставили его тело на показ в области A17.

Разобравшись с Лонджику, Цуто послал записку своей сестре, Амико, единственному человеку в Сандпойнте, которого он не ненавидел. Он попросил ее о встрече на Стекольной Фабрике на следующую ночь после убийства Лонджику, надеясь убедить ее присоединиться к банде Нуалии. К несчастью, он неверно оценил верность своей сестры Сандпойнту, и когда она отказалась присоединиться к нему, он приказал своим гоблинам избить ее до беспомощности, связать и запереть в области A21 под Стекольной Фабрикой. Он не знает, что с ней делать, и планирует забрать ее с собой к Нуалии на север в Чертополоховую Макушку, чтобы спросить совета у нее, намереваясь оставить Стекольную Фабрику в ее окровавленном виде для дальнейшего утращения граждан Сандпойнта.

Исследование Стекольной Фабрики

Когда РС приблизится к Стекольной Фабрике, они найдут это место необычайно тихим. Соседи заметили отсутствие передвижения в и из здания, но поскольку дымоход все еще выпускает дым, большинство предположило, что здание просто закрыто, чтобы предоставить Лонджику и его рабочим некоторое уединение на время работы над большим проектом. Быстрое обследование периметра здания покажет, что занавески на окнах были опущены, а все двери заперты. Застекленная крыша, открывающая вид на области A1 и A17, не прикрыта, и персонаж, который проходит проверку на Лазание СЛ 20 для подъема на крышу, может посмотреть через нее (что, в случае A17, откроет поистине ужасный вид). Грохот печи Стекольной Фабрики отчетливо доносится изнутри, но персонаж, который прислушается у любого занавешенного окна вдоль области A17 и пройдет проверку на Восприятие СЛ 12, сможет также услышать звуки пронзительного хихиканья, визга и разбиваемого стекла.

Все внешние двери можно взломать с проверкой на Вывод Устройств из Строя СЛ 20; их вышибание потребует больших усилий (прочность 5, хиты 20, пробивание СЛ 23). В любом случае, такие действия быстро привлекут зевак, желающих выяснить, чего новые герои Сандпойнта хотят добиться, вламываясь на Стекольную Фабрику. Успешной проверки на Дипломатию, Обман или Запугивание СЛ 15 будет достаточно, чтобы успокоить и разогнать местных жителей, особенно учитывая странный факт, что Стекольная Фабрика должна

Стекольная Фабрика Сандпойнта



быть открыта в рабочий день. Несколько местных жителей предложат РС отправиться в Поместье Кайдзицу и поговорить с Лонджику или его слугами, а не вламываться в здание, но прогулка по Дороге Узкого Бокала к поместью откроет, что никто из слуг не видел Лонджику со вчерашнего вечера. Они предположат, что он работает на Стекольной Фабрике и покажут на дым, поднимающийся из трубы, как на доказательство. На самом деле Стекольная Фабрика теперь находится под управлением вероломного сына Лонджику и его гоблинов.

A1. ДЕМОСТРАЦИОННАЯ КОМНАТА: эта комната содержит магазин, где посетители могут посмотреть различные изделия из стекла, производимые здесь. Бутылки, оконные стекла и стеклянные произведения искусства являются главным содержимым этой комнаты.

A2. СКЛАД: здесь хранится законченная продукция.

A3. ЧУЛАН УБОРЩИКА: чистящие принадлежности, типа метел, хранятся здесь.

A4. ЧУЛАН: инструменты, одежда для рабочих, дрова и другие разнообразные припасы хранятся здесь.

A5. КОМНАТЫ РАБОЧИХ: персонал Лонджику из умелых рабочих живет на предприятии; восемь человек спят здесь. Все кровати находятся в различном состоянии беспорядка, а кровь замарала стены и простыни. Тела отсутствуют — гоблины забрали их в область A17 для развлечения после убийства спящих рабочих прошлой ночью.

A6. СТОЛОВАЯ: персонал использовал эту комнату для расслабления, еды и игры в карты в свободные часы. Комната разрушена — гоблины Цуто прошли здесь, они ее разнесли.

A7. УБОРНАЯ: эта комната содержит несколько лоханей для купания и стирки; маленькая соседняя комната является туалетом.

A8. КУХНЯ: здесь персонал готовил себе еду; гоблины развортели это место в поисках пищи, и в результате комната превратилась в кавардак.

A9. КЛАДОВАЯ: эта комната в полном беспорядке; бочки и мешки с зерном, корзины высушенной рыбы и оленины были совершенно уничтожены, а большая часть еды пропала. Сломанный собакорез лежит в северном углу, брошенный гоблином, который повредил его, пытаясь добраться до еды.

A10. ЧУЛАН: эта комната содержит несколько груд дров для кухонной печи.

A11. ЗАЛ ЗАСЕДАНИЙ: персонал собирается здесь обсудить план работы или большие проекты.

A12. ПРИЕМНАЯ: покупатели, желающие приобрести обычное стекло или возможность его экспортировать, встречаются с представителем здесь для ведения бизнеса.

A13. ОФИС: небольшой офис для более уединенных встреч с важными покупателями.

A14. АРХИВ: несколько шкафов и полок, содержащих досье и контракты с дюжинами экспортеров и предпринимателей из Магнимара, Корвосы и других местных городов, занимают эту комнату.

A15. ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ: основные компоненты производства стекла (песок, карбонат натрия и известь) подготавливаются здесь для использования в области A17.

A16. КОМНАТА ПОГРУЗКИ: здесь рядом со стеной стоит тачка, а полки на стене содержат дополнительные реагенты для создания различных оттенков стекла (марганец для прозрачного стекла, кобальт для голубого, и олово для белого; необработанное стекло является зеленым, тогда как избыток любого реагента делает стекло черным). Сейф на полу был открыт после того, как Цуто использовал ключ своего отца для его открытия и кражи золота и серебра, используемого для создания красного и желтого стекла. За дверью лестница ведет вниз в область A19.

A17. СТЕКОЛЬНЫЙ ЦЕХ: длинная печь горит вдоль юго-восточной стены этой не менее длинной комнаты. В комнате стоят мраморные столы, используемые для придания стеклу нужной формы, наряду с соседними деревянными столами, заваленными различными рабочими инструментами. Печь здания громко рокочет, штрафуя проверки на Восприятие на -4. Главная печь пылает в северо-восточном конце, большая комната, использующая алхимически обработанную древесину, горящую ярко синим огнем. Рабочие используют эту комнату для плавки стекла, но Лонджику также периодически «арендует» печь бандитам Скарни для избавления от улики, поскольку огонь достаточно горяч, чтобы сжигать кости и зубы. Существо, ворвавшееся или еще как-либо попавшее в печь, получает бкб пунктов повреждения огнем за раунд. К счастью, отверстие довольно узкое, чтобы не дать Среднему существу легко протиснуться внутрь (попытки напора с этой целью получают штраф -8). Пока каменные трубы печи идут на юго-запад, они достигают меньших и более холодных печей, используемых для поддержания стекольных проектов на подходящей температуре — стекло трескается, если температуру опускать слишком быстро.

Когда появятся РС, эта комната продемонстрирует ужасный результат скуки гоблинов. Тела восьми убитых сотрудников лежат на различных этапах расчленения; гоблины с восторгом сжигали руки и ноги в печи, и выливали расплавленное стекло на останки в попытке копировать шедевр Цуто. Им является тело его отца, сидящее в центральном алькове и заключенное в толстые расплывающиеся листы затвердевшего стекла.

Это самое вероятное место встречи РС с гоблинами Цуто — смотрите «Против Гоблинов» ради подробностей об этом бое.

A18. ЛЕСТНИЦА: эта лестница ведет вниз на пляж.

A19. ПОДЗЕМНОЕ ХРАНИЛИЩЕ: эта комната используется для хранения песка и другого сырья. Две тачки стоят у стены. Рядом с лестницей в область A16 кирпичная стена была разобрана, открыв старый проход, ведущий на юг. Это одна из двух стен, которые возвел Рокуро Кайдзицу, узнав, что несколько его сотрудников используют подвал в качестве плацдарма для своих контрабандистских операций. Гоблины Цуто разобрали эту стену и ту, что на севере в области A22, за ночь до налета. Шантажируя своего отца, Цуто не боялся, что слово о его действиях по открытию этих туннелей распространится.

A20. СКЛАД: эта комната использовалась для хранения стекольных изделий, окон и других законченных товаров.

A21. СКЛАД: дверь в эту комнату заперта. Хотя комната и использовалась для хранения, Цуто недавно превратил ее в импровизированную камеру. Его сестра, Амико, лежит здесь на полу на боку, ее запястья и лодыжки связаны веревкой, на глазах повязка, во рту кляп из полоски кожи. Ради большей информации о ее реакции на освобождение смотрите Спасение Амико на стр. 29.

A22. СЕКРЕТНЫЙ ОФИС: некогда используемый контрабандистами для ведения их незаконного бизнеса, эта комната служит Цуто Кайдзицу последние несколько дней как место организации его действий в Сандпойнте. После убийства отца и заточения сестры Цуто напился и уснул в этой комнате. Он, скорее всего, проснется, когда гоблины, убегая от РС, примчатся сюда предупредить его о проблемах (смотрите «Против Гоблинов»).

A23. ВХОД КОНТРАБАНДИСТОВ: длинный туннель, ведущий из этой комнаты, развивается на некоторое расстояние сквозь скальное основание под Сандпойнтом. Построенный десятилетия назад контрабандистами, туннель остается стабильным и пригодным для эксплуатации, пока он лениво извивается на северо-восток чуть больше 1,750 футов (533 м), прежде чем упереться в тупик. Проверка на Восприятие СА 20 откроет потайную дверь, ведущую в пещеру диаметром 30 футов в склоне утеса, обзирающего Варисийский Залив. Устье пещеры опускается в узкий пляж; нет необходимости в проверке на Выживание, чтобы заметить грубое собрание гоблинских кроватей или объедков, разбросанных по пещере.

Из южной половины туннелей ответвляются два боковых туннеля. Тот, что ведет на восток, обрушился через 400 футов (122 м, когда-то он вел к Реке Тюрандарок), а западный когда-то был замурован в месте, где он ответвляется от главного туннеля. Этот западный туннель вьется 50 футов (15 м), прежде чем повернуть на север и пройти еще 100 футов (30 м). Этот туннель был попыткой пробиться к подвалу гарнизона, чтобы они могли вызывать узников за большую цену. Но они обнаружили Катакомбы Гнева, и то, что они нашли там, убедило их замуровать туннель и никогда не говорить о нем снова. Кирпичная стена была разобрана вернувшейся Нуалией, после чего она установила контакт с квазитом королевой катакомб.

Против Гоблинов (СВ 3)

Всего на Стекольной Фабрике присутствуют восемь гоблинов. Если РС пойдут на звук бьющегося стекла и злой визг, то они найдут гоблинов, скачущих и оскверняющих тела убитых работников в области A17. Если РС не будут особенно шумными, то они смогут добраться до области A17, не побеспокоив гоблинов. Дайте РС преимущество раунда ошарашивания против маленьких монстров, поскольку когда начнется битва, дела могут быстро пойти плохо.

Не забывайте, что эта битва проходит в стекольном цехе. Гоблины являются мастерами импровизированного боя, и быстро воспользуются обстановкой комнаты к своей выгоде следующими способами.

РАЗБИТОЕ СТЕКЛО: по ходу битвы свободно отмечайте определенные квадраты как содержащие разбитое стекло. Считайте эти квадраты содержащими железные ежи.

ПОДПИТКА ПЕЧИ: гoblin может попытаться подсесть РС; если тот упадет на землю, то три гоблина накинута на него и попытаются унести в печь. Шансы этого равны нулю, поскольку РС не беспомощны, но это, тем не менее, должно дать РС несколько пугающих мгновений — особенно если этот РС без сознания.

ГОРЯЧИЕ КЛЕЩИ ДЛЯ СТЕКЛА: некоторые гоблины используют клещи, с которых капает расплавленное стекло, в качестве импровизированного оружия, чтобы обжечь РС.

МЕТАНИЕ СТЕКЛА: гоблины, которые не могут добраться до РС в ближнем бою, будут метать бутылки или куски стекла в качестве импровизированных дистанционных атак.

ГОБЛИНЫ (8)

СВ 1/3

ХР 135 каждый

Гоблин воитель 1 (*Бестиарий РИ Первопроходец 156*)

Хиты 6 каждый

Ближняя собакорез +2 (1к4/19-20) или

клещи с расплавленным стеклом -2 касание (1к4 огнем)

Дистанционная метание стеклянной посуды -1 (1к3)

ТАКТИКА

Во Время Боя гоблины все еще возбуждены после убийства персонала, и с аффектом отреагируют на появление РС. Большинство из них сражаются собакорезами, но один или два гоблина нападут на РС с клещами, с которых капает расплавленное стекло.

Боевой Дух когда, по меньшей мере, пятеро будут мертвы, один из выживших гоблинов узнает в РС героев Сандпойнта, бросит свое оружие и закричит (на Гоблинском), «Подождите, это же те длинноноги, остановившие налет! Спасайте свои жизни!». Оставшиеся гоблины запаникуют и побегут в подвал, стремясь перегруппироваться с Цуто. Когда он появится, гоблины будут сражаться до его поражения, после чего гоблины побегут вниз в туннель контрабандистов или сожмутся и замолят о пощаде.

ЦУТО КАЙДЗИЦУ

СВ 3

ХР 800

Мужчина полуэльф монах 2/плут 2

33 Средний гуманоид (эльф, человек)

Иниц +7; **Чувства** зрение при низком освещении, Восприятие +11

ОБОРОНА

ЗА 17, касательная 17, врасплох 13 (+1 отклонение, +3 Лов, +1 уклонение, +2 Муд)

Хиты 31 (4к8+10)

Стой +4, **Реак** +9, **Воля** +5; +2 пр. чар

Оборонительные Способности увертливость

НАПАДЕНИЕ

Скорость 30 фт.

Ближняя безоружный удар +5 (1к6+1) или шквал ударов +4/+4 (1к6+1)

Дистанционная составной короткий лук +5 (1к6+1/х3)

Особые Атаки шквал ударов, скрытая атака +1к6, оглушающий кулак (2/день, СЛ 14)

ТАКТИКА

Во Время Боя главным преимуществом Цуто в битве является его подвижность. Он использует Акробатику для передвижения по полю боя и, по возможности, окружения противников со своими гоблинами. Столкнувшись с заклинателями, он использует оглушающий кулак для их отвлечения. Он прибегнет к шкалу ударов, только когда его окружают или зажмут в угол.

Боевой Дух если он опустится ниже 8 очков хитов, или если все его гоблины будут убиты, то Цуто побежит в туннели контрабандистов спасти свою жизнь, бросив идею вернуться к Нуали со своей сестрой, и отступит в Чертополоховую Макушку.

СТАТИСТИКА

Сил 12, **Лов** 16, **Вын** 12, **Инт** 13, **Муд** 14, **Хар** 8

Базовая Атк +2; **ББМ** +3; **ЗБМ** 20

Навыки Отражение Стрел, Уклонение, Улучшенная Инициатива, Улучшенный Безоружный Бой, Концентрация на Умении (Обман), Оглушающий Кулак, Закаленность, Фехтование

Умения Акробатика +10, Обман +9, Дипломатия +6, Вывод Устройств из Строя +10, Маскировка +6, Запугивание +6, Восприятие +11, Выступления (духовые инструменты) +4

Языки Общий, Эльфийский, Гоблинский

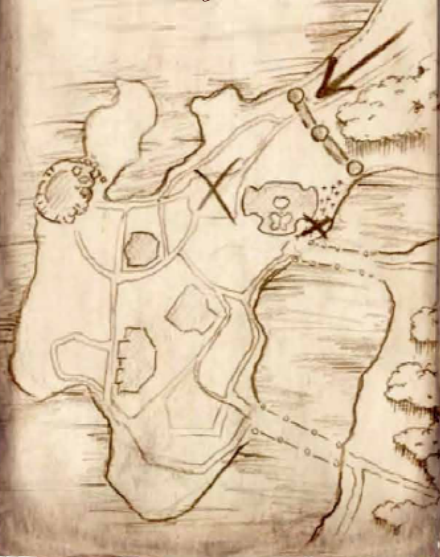
ОК плутовские таланты (плут фехтовальщик), обнаружение ловушек +1, кровь эльфов

Боевые Принадлежности зелье лечения легких ран; **Другие Принадлежности** составной короткий лук с 20 стрелами, кольцо защиты +1, воровские инструменты мастерской работы, флейта мастерской работы, серебряные серьги (25 зм за пару), журнал, 6 мешочков золотого порошка стоимостью 50 зм каждый, 8 мешочков серебряного порошка стоимостью 5 зм каждый, 10 пм

Цуто Кайдзицу



Налет прошел по плану. Погибло несколько гоблинов Чертополоховой Макушки, а мы легко смогли достать гроб Тобиана, пока деревенщины были отвлежены остальными. Не могу дождаться настоящего налета. Этот город заслуживает испепеления, это уже точно.



Рыцарет, похоже, предполагает открытие нападения, но я не считаю это лучшим планом. Мы должны добиться помощи Квайта. Пошлем ее уродцев наверх через туннель контрабандистов на Стекольной Фабрике моего отца, а затем вторгнемся с реки и из Фабрики небольшими, но более сосредоточенными ударами. Остальные, кроме Брутадуса, согласны, и я почти уверен, что Багбур хочет просто досадить мне. Моя любимая слишком отвлежена нижними комнатами, чтобы принять решение. Говорит, что только освобождение Малфешнегора и власть над ним гарантирует нам успех. Я надеюсь, что она права.



Похуже, что мою любимую нетет все это — никакие мои слова не могут убедить ее в ее красоте. Она остается одержимой снятием того, что она называет «небесной порчей» и заменой ее на благодать своей Матери. Похоже, что сожжение останков ее отца в святыне Чертополоховой Макушки начало трансформацию, но я не могу сказать, что ее новая рука мне по душе. К счастью, когда она предложит Сандпойнт огню



Мамашту, ее новое тело не будет таким отбратным. Можеет мне повезло. Суккубы ведь тоже демоны?

Допрос Цуто

Хоть гоблины почти ничего не знают, если их схватить и допросить, Цуто — совершенно другое дело. Его преданность Нуалии непоколебима, и если РС не будут использовать магические средства, типа очарования гуманоида, чтобы заручиться его сотрудничеством, то он останется молчаливым перед лицом любой попытки заставить его заговорить. Он попытается сбежать при первой же возможности, но если у него не останется вариантов, попытается лишить себя жизни, веря (ошибочно), что когда она станет достаточно могущественной, Нуалия вернет его из мертвых.

Журнал Цуто (смотрите Сноску 2) может оказаться лучшим источником информации. Эта небольшая книжечка в кожаном переплете содержит две дюжины пергаментных страниц, большинство из которых Цуто заполнил картами Сандпойнта или эротическими рисунками Нуалии (которую можно узнать как предположительно умершую приемную дочь Отца Тобиана с проверкой на Знание [краеведение] СЛ 15). Карты изображают разные планы нападений. Первый набор изображает планы нападения для группы из 30 гоблинов — одна из этих карт обведена, и РС должны узнать ее как нападение гоблинов на Сандпойнт в начале этого приключения. Более тревожными являются следующие страницы, которые иллюстрируют нападение на Сандпойнт силы из 200 гоблинов. И они еще не обведены, и хотя многие из них перечерканы, словно от них отказались, значение, тем не менее, должно быть очевидно.

Большинство изображений Нуалии не изображают ее с демонической рукой, но одно из последних изображает; оно показывает ее не только с одной демонической рукой, но также с перепончатыми крыльями, рогами, раздвоенным хвостом и клыками. Эти короткие отрывки из журнала Цуто содержат информацию, особенно интересную для РС — она воспроизведена в Сноске 2 выше.

Если РС добьются сотрудничества с Цуто с помощью магии, то он может оказаться кладом информации, открыв всю полноту планов Нуалии, ее текущее местонахождение и даже информацию о планировке и обороне Чертополоховой Макушки. Если спросить его о его журнале, то он подтвердит, что Нуалия планирует предложить Сандпойнт в качестве плавающего жертвоприношения Ламашту в обмен на трансформацию из ангельского в демоническое, ритуал, который она уже начала, испепелив останки Отца Тобиана. Он почти ничего не знает о существе, называемом ею «Малфешнекор», лишь то, что это какой-то монстр, заточенный где-то под Чертополоховой Макушкой, и что его освобождение и вербовка сделает их грядущий налет на Сандпойнт гарантированно успешным.

Спасение Амико

Если по какой-то причине РС дождутся заката для исследования Стекольной Фабрики, то Цуто и его гоблины вернутся в Чертополоховую Макушку; Амико поместят там в камеру (в области D9), и если РС не спасут ее в течение нескольких дней, то ее, в конечном счете, принесут в жертву Ламашту в области D12, еще одно всесожжение, чтобы утолить гнев Нуалии.

Амико находится в сознании, но сильно ранена, стабилизированная на -2 очках хитов и не в состоянии помочь РС, только если они не вылечат ее. Даже если ее вылечить, она останется смятенной из-за предательства брата. Цуто открыл Амико, что его и нескольких других наемников возглавляет Нуалия, и намекнул, что у нее большие планы на будущее Сандпойнта. Цуто предупредил Амико, что ей не захочется быть в городе, когда эти планы начнут осуществляться, и предложил ей

присоединиться к их группе в Чертополоховой Макушке. Амико отшатнулась от предложения и дала пощечину брату, сказав, что он пал слишком низко. Он ответил спуском на нее своих гоблинов. Они одолели ее и оставили здесь. Она будет благодарна РС за спасение, но поторопится предупредить своего отца. Если РС не донесут до нее плохие новости, то она узнает их довольно скоро, приняв их стоически.

Официально роль Амико в Тропе Приключений Возвращения Рунных Владык заканчивается здесь, но это может быть не так в вашей игре. Естественно, после того, как РС спасут ее, она наградит их бесплатной комнатой и питанием до конца их жизни, а со смертью ее отца она становится единственной наследницей семейства Кайдзицу — нравится ей это или нет (по правде говоря, не нравится), Амико стала новой дворянкой Сандпойнта. То, как РС обойдется с ней в этом столкновении, покажет, что значит иметь друга или врага в высшем свете Сандпойнта. Как указано в ведении в эту книгу, у Амико будет гораздо большая роль в Тропе Приключений Нефритовый Регент — ее полная статистика может быть найдена в *Тропе Приключений Первопроходца #49*, на случай если вы хотите дать ей большую роль в игре Возвращения Рунных Владык.

СЮЖЕТНАЯ НАГРАДА: если РС спасают Амико, то наградите их 1,200 ХР.

КАТАКОМБЫ ГНЕВА

Это место первоначально было лабораторией и темницей, управляемой жестоким человеком по имени Залиаса, который отдал свою душу демону Ламашту в обмен на сверхъестественные и темные силы. Он был священником Ламашту на службе у Рунной Владычицы Алазнист, но, к ее неведению, Залиаса также был тайным ассасином Карзуга. Работа в качестве двойного агента, в конечном счете, свела Залиаса с ума, и он стал известен среди своих слуг как Писака. Он предположительно погиб на ныне недоступных нижних уровнях катакомб во время падения Тассилона и погружения империи Алазнист под воду. Но не все его союзники погибли — его слуга квазит выжил.

Проведя столетия в одиночестве и заточении в темных катакомбах, Эрюлиум тоже сошла с ума. Первоначально одержимая освобождением, в конечном счете она стала считать комплекс своей собственной личной империей. Зомби, заточенные в области **B9**, стали ее подчиненными, а варгуля-страж в области **B4** — ее домашним любимцем. Она детально изучила рассыпающиеся тексты и заметки, оставленные ее хозяином, в конечном счете превратившись в ведьму, выбрав Ламашту своим демоническим покровителем, как и ее хозяин давным-давно. Тысячи лет Эрюлиум правила своим крошечным королевством с мелочной жестокостью и весельем.

Когда контрабандисты вломились в катакомбы всего 4 десятилетия назад, они застали Эрюлиум врасплох. Вместо того чтобы попытаться заставить нарушителей служить ей, она напала на них и спугнула. Ко времени, когда она опомнилась от своего триумфального празднования, они уже замуровали ее путь к спасению. Но это событие сослужило свою службу и освободило квазита от безумия.

Последние 4 десятилетия она бесчисленными часами прислушивалась на вершине разрушенных ступеней в области **B5**, стремясь больше узнать о тех, кого она называла Врагами Сверху. Каждую неделю Эрюлиум использовала свою способность *озарения*, чтобы больше узнать о Сандпойнте у своего демонического покровителя, или посылала шпионить своего фамильяра черного крапивника. Годы шли, загадочные ответы Ламашту и доклады ее крапивника заставляли Эрюлиум

поверить, что что-то приближается, что-то, что обеспечит ее настоящей армией, и что ее генерал уже сейчас воспитывается Ламашту для ее прославления.

Пять лет назад *младший рунный родник*, находящийся в области **B13**, таинственно ожил. Эрюлиум посчитала это знаком, и использовала *младший рунный родник* для призыва нескольких монстров, называемых порождениями греха, себе на помощь в будущем. Вскоре после этого Ламашту открыла, что генерал для Эрюлиум почти готов, но именно Эрюлиум нужно завербовать его. Она узнает его по серебристым волосам и фиалковым глазам, редкостям в верхнем мире. Когда вскоре появилась Нуалия, свежая новообращенная Ламашту, Эрюлиум с гордостью взяла на себя роль ее наставника. Квазит знала, что скоро ее империя разрастется.

V1. Сторожевая Пещера (СВ 2)

СУЩЕСТВО: в этой пещере обитает порождение греха, озадаченное Эрюлиум охранять вход в ее королевство. Порождение греха ответственно подошло к своей задаче, часами стоя на своем посту, пока его не сменит другой.

ПОРОЖДЕНИЕ ГРЕХА

СВ 2

ХР 600

Бестиарий РИ Первопроходец 2 246

Хиты 19

V2. Старое Хранилище

Изначальное назначение этой комнаты не ясно, но большие груды обломков разбросаны по ее полу. Западная стена была пробита, открывая туннель, ведущий на запад.

Исследование обломков покажет, что большинство из них раньше было урнами и другой глиняной посудой, содержащей запасы еды, давно превратившейся в пыль.

V3. Комната Приветствия

Статуя из красного мрамора поразительно красивой, но в то же время чудовищно разгневанной человеческой женщины стоит посреди этой комнаты, выражение ее каменного лица искажено от ярости. Женщина носит ниспадающую мантию, а ее длинные волосы убраны назад с помощью сложного головного убора из крючков и клинков. В своей левой руке она носит большую книгу, украшенную семиконечной звездой. Ее правая рука держит блестящий рансор из металла и слоновой кости.

Статуя изображает Рунную Владычицу Алазнист, что можно узнать с проверкой на Знание (история) СЛ 25.

СОКРОВИЩЕ: рансор мастерской работы в руках у статуи можно легко вытянуть. Как копия отличительного оружия Рунной Владычицы Алазнист, рансор является скорее произведением искусства, чем оружием. Он стоит 400 зм.

V4. Бассейн Омовения (СВ 2)

Вода слегка колеблется в этом круглом каменном бассейне, край которого обставлен черепами. Капли чего-то, похожего на кровь, в некоторых местах замарали край бассейна.

Этот бассейн некогда использовался для смывания грязи верхнего мира с ног посетителей Катакомб Гнева. Раз в час воды бассейна магически восполняются и очищаются. Кровь на



краю бассейна была оставлена несколькими порождениями греха, которые приучились использовать бассейн в качестве водопоя.

СУЩЕСТВО: этот подступ к Катакомбам Гнева все еще охраняется древним существом, отвратительной варгулей, которая обычно отдыхает в тени возле стены. Монстр был помещен сюда Писакой, и прошедшие столетия он терпеливо ждал освобождения от своих обязанностей и охотно нападал на всех, кто входил в комнату, кроме порождений греха, Корувуса, Эрюлиум или любого, кто открыто показывал символ Ламашту.

ВАРГУЛЬЯ

ХР 600

Бестиарий РИ Первопроходец 272

Хиты 19

СВ 2

В5. Лестница

Пролет спиральной лестницы вьется наверх вокруг круглой колонны во тьму наверху.

Эта лестница некогда вела наверх в небольшой бункер на поверхности, но когда Тассилон пал, эта постройка обрушилась. Если РС каким-то образом смогут прокопать путь наверх через 30 футов (9 м) камня между вершиной ступеней и поверхностью, то они появятся в переулке группы зданий между Башенной Улицей и Дорогой Барахольщика. Узкие трещины остаются в камне, пропуская (относительно) свежий воздух в катакомбы, и предоставляя путь для семейства Эрюлиум.

В6. Древняя Тюрьма (СВ 4)

Эта большая комната, очевидно, когда-то была тюрьмой, чему свидетельствуют двадцать камер вдоль периметра комнаты. Хрупкая деревянная платформа обзревает комнату, с двумя лестничными пролетами, спускающимися к полу тюрьмы десятью футами ниже. Деревянная дорожка пять футов в ширину ведет от северного края платформы к проходу на востоке.

Как и намекает ее внешний вид, эта комната действительно использовалась для содержания узников, по большей части агентов Шаласта, слишком близко подошедших к владениям Бакраканцев. В большинстве камер лежат скелеты — узники, умершие от голода многие века назад. Хотя дорожка наверху и выглядит хрупкой, на самом деле она весьма стабильна, поскольку древесина (как и в случае с большинством других древних Тассилонских руин) все еще сохраняет свою древнюю магическую предохраняющую ауру, помогающую противостоять ходу времени. Эта же предохранительная магия сохранила и кости в камерах, не дав им превратиться в пыль, хотя они остались весьма сухими и ломкими.

СУЩЕСТВА: здесь ожидают два порождения греха. Если будет поднята тревога, то они спрячутся в стропилах под платформой, ожидая момента, чтобы потянуться наверх и напасть на любого, кто подойдет слишком близко к краю. Если тревога поднята не будет, то порождения греха будут препираться в восточной части комнаты над треснувшими черепами, изъятymi



у останков в окружающих камерах. Они рвут и кусают друг друга достаточно сильно, чтобы нанести раны, но не настолько, чтобы их быстрое исцеление не поддерживало их живыми и в сознании.

ПОРОЖДЕНИЕ ГРЕХА (2)

XP 600 каждый

Бестиарий РИ Первопроходец 2 246

Хиты 19 каждый

СВ 2

В7. Комната Допросов

Эта комната содержит несколько древних реликтов, похожих на орудия пытки, хотя их назначение и стиль кажутся странными и архаичными. В одном углу располагается сферическая клетка с шипами, выступающими из железных брусьев вовнутрь. В другом стоит то, что похоже на звездоподобную деревянную раму, ее поверхность усеяна крюками. А в центре комнаты стоит длинный стол, покрытый кожаными ремнями и множеством рукояток, которые могут вращаться и вертеться.

Все здешние пыточные устройства часто использовались в дни Тассилона, но слишком сгнили или проржавели, чтобы использоваться сегодня.

В8. Древний Кабинет

Развалившиеся останки нескольких кресел и длинного стола загромождают пол этой комнаты. На юге располагаются три каменные двери, каждая носит странный символ, изображающий семиконечную звезду.

Эта комната некогда служила кабинетом, но время (и столетия негодования Эрюлиум) взяли здесь свою дань. Обыск обломков даст фрагменты бесчисленных книг и свитков с отрывками угловатых слов на странном языке. Они когда-то были частью библиотеки Писаки, и научили Эрюлиум почти всему, что она знает сегодня как ведьма и последовательница Ламашту, но теперь они бесполезны.

Три прочные двери на юге некогда были тюремными камерами. В каждой находится один скелет сильно деформированного гуманоида; один имеет три хрупкие руки, второй имеет огромный деформированный череп, а третий имеет грудную клетку, доходящую до таза — таза с низкорослыми костями ног, странно плоскими в диаметре.

СОКРОВИЩЕ: проверка на Восприятие СЛ 20 во время осмотра разорванных страниц даст единственный неповрежденный свиток под сломанным креслом. Надписи в этом свитке покажутся странными и архаичными, и попытки расшифровать заклинание с помощью проверки на Магическое Ремесло будут страдать от штрафа -10, только если читатель не владеет Тассионским. *Чтение магии* сработает как обычно и откроет, что это *свиток пылающей сферы* (УЗ 5-ый).

В9. Колодцы Узников (СВ 4)

Потолок этой на удивление холодной комнаты является сводчатым и имеет высоту в двадцать футов (6 м). Пол содержит одиннадцать деревянных крышек, бессистемно разбросанных над одиннадцатью колодцами в земле пятью футами шириной. Из тьмы этих колодцев доносятся странные шаркающие звуки и, время от времени, стоны.

Каждый из колодцев имеет глубину 20 футов. Деревянные крышки над каждым из них весьма хрупки, и обрушатся, если кто-нибудь на них встанет. Спас на Реакцию СЛ 15 позволит персонажу безопасно перепрыгнуть на соседний квадрат; в противном случае падение вниз на 20 футов является лишь началом проблем жертвы.

СУЩЕСТВА: каждый из этих колодцев содержит одного человеческого зомби, жалких существ, оставшихся с древних ушедших времен, их плоть поддерживается некромантской магией. Эти колодцы зомби служили еще одним способом Бакраканцев пытаться своих узников; теперь они служат лишь как игрушки Эрюлиум.

После того, как Нуалия открыла Катакомбы Гнева, очень немногие существа забрели в подземелье из потайного туннеля контрабандистов. Однако одним из них был гоблин герой из племени Семизубых по имени Корурус. Когда он обнаружил потайной туннель, он нагло заявил остальным гоблинам, что собирается исследовать его, разграбить сокровища, без сомнения находящиеся внутри, и вернуться завоевать племя Семизубых. Он так и не вернулся, но гоблины Семизубых ожидают его со дня на день.

На самом деле Корурус наткнулся на Катакомбы Гнева и выпил воды с вершины алтаря в В12, после чего он был искажен в чудовищную безумную насмешку переменчивой жестокостью прихотей Ламашту. Он начал считать Эрюлиум своей новой королевой, и раболепно следует ее приказам. Квазит сперва была удивлена таким поворотом дел, но она вскоре устала от шумной природы Коруруса и приказала ему охранять свою паству в области В9. Корурус одержимо этим занят, уходя только попить из фонтана в области В4 или поохотиться на крыс в туннеле контрабандистов, когда он больше не может терпеть мук голода.

КОРУРУС

СВ 3

ХР 800

Измененный мужчина гоблин боец 2

ХЗ Средний гуманоид (гоблиноид)

Иници +2; Чувства темновидение 60 фт.; Восприятие -1

ОБОРОНА

ЗА 16, касательная 12, врасплох 14 (+2 Лов, +4 естественная)

Хиты 26 (2к10+11); быстрое исцеление 1

Стой +8, Реак +2, Воля -1; +1 пр. страха

Оборонительные Способности мужество +1; Иммун кислота, воздействующие на разум эффекты, паралич, яд

НАПАДЕНИЕ

Скорость 30 фт.

Ближняя +1 длинный меч +4 (1к8+4/19-20), серебряный кинжал +3 (1к4+1/19-20), топорик мр +3 (1к6+1/х3)

Особые Атаки разящее дыхание

ТАКТИКА

Во Время Боя Корурус серьезно относится к своим обязанностям охранника этой комнаты и немедленно нападает на любого, кто войдет в нее. Он использует свое разящее дыхание в первый раунд боя, а затем нападает с оружием на самого большого и опасно выглядящего противника.

Боевой Дух Корурус сражается до смерти, и преследует противников вплоть до Стекольной Фабрики или выхода из катакомб, если необходимо, прежде чем вернуться сюда.

СТАТИСТИКА

Сил 17, Лов 15, Вын 16, Инт 3, Муд 8, Хар 10

Базовая Атак +2; ББМ +5; ЗБМ 17

Навыки Превосходная Стойкость, Закаленность, Бой Двумя Руками

Умения Запугивание +5, Верховая Езда +6, Незаметность +6

Языки Гоблинский

Принадлежности +1 длинный меч, серебряный кинжал, топорик мастерской работы

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Разящее Дыхание (Све) один раз в каждые 1к4 раунда Корурус может извергнуть 20-футовую струю вонючей и кислотной крови из своего рта. Любые существа в этой области получают 2к4 пункта кислотного повреждения (Реакция СЛ 13 ради половины). Получившее повреждение от кислоты существо должно так же сделать спас на Стойкость СЛ 13, чтобы не начать испытывать тошноту. СЛ спасана основана на Выносливости.

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ ЗОМБИ (11) СВ 1/2

ХР 200 каждый

Бестиарий РИ Первопроходец 288

Хиты 12 каждый



СЮЖЕТНАЯ НАГРАДА: зомби относительно безобидны в своих колодцах — если РС уничтожат их дистанционным оружием, то наградите их 200 ХР за все.

В10. Заблокированная Лестница

Этот извилистый пролет спиральной лестницы когда-то вел вниз в еще более глубокие комплексы под Сандпойнтом, но, подобно лестничному пролету, ведущему вверх из области В5, этот путь был закрыт древним катаклизмом. Со временем эти обломки будут расчищены, после чего эта лестница приведет в королевство Писаки в Святыне Ламашту (ради подробностей смотрите пятое приключение «Грехи Спасителей»).

В11. Комната Медитации

Эта странная комната является сферой диаметром пятнадцать футов. Несколько предметов парят в комнате, лениво вращаясь в пространстве — изорванная книга, свиток, бутылка вина, мертвый ворон, окруженный ореолом парящих и корчащихся личинок, и кривая железная палочка с разветвленным наконечником. Но самым нервнующим аспектом комнаты являются стены, поскольку они покрыты листами странного красного металла, которые время от времени рябят тихим черным электричеством, сходящимся в странные руны или даже слова слишком часто, чтобы это было случайностью.

Эта необычная комната все еще содержит магический эффект, размещенный здесь давным-давно. Любое существо или предмет, вступающий в комнату, немедленно подвергается заклинанию *левитации* и парит в воздухе. Писака посчитал левитацию превосходным способом расслабления, но был неспособен наложить заклинание сам и поэтому нанял одного из учеников Алазнист создать эту комнату для него.

Эрюлиум проводит здесь по несколько часов каждый день, выпивая и закусывая личинками во время чтения своей любимой книги, но в настоящее время она находится в области В13.

Эта комната была важна для Писаки при жизни, и отзвуки его безумия и личности проявляются здесь как потрескивающие разряды. Любой, кто умеет читать по Тассилонски, сможет узнать в этих очертаниях там и здесь обрезки слов, связанных с гневом, злобой и потребностью отомстить, но ничего более конкретного. Дух Писаки пробудился с реактивацией *рунного родника* в области В13, но он еще не полностью пришел в себя и пока не может взаимодействовать с миром живых, но вскоре это произойдет. Больше информации о Писаке можно найти в пятом приключении «Грехи Спасителей» — а пока разряды должны быть не более чем странной особенностью комнаты.

СОКРОВИЩЕ: бутылка вина была принесена Эрюлиум Цуто несколько часов назад в качестве подарка. Свиток является *свитком пылающих руж* (УЗ 3-ий), и, как в случае со свитком в области В8, он архаичен и его сложно расшифровать без помощи магии.

Книга является магически сохранным, но все еще древним молитвенником, посвященным поклонению Ламашту, Матери Чудовищ. Написанный на Языке Бездны, этот проштудированный том является гордостью и радостью Эрюлиум, самой важной ее вещью. Книга так же является бестиарием самых ужасных и жестоких монстров мира (с многочисленными гравюрами, изображающими их убийства), в дополнение к религиозному тексту. Книга стоит 100 эм.

Железная палочка является *волшебной палочкой электрошока* (28 зарядов), что известно Эрюлиум, но она не может ее использовать — она планирует однажды поменять ее на палочку, которую она сможет использовать.



НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Существует вероятность, что ваши РС полностью пропустят Катакомбы Гнева и направятся к Чертополоховой Макушке после разборки с Цуто. Если так и произойдет, то не волнуйтесь. Как упомянуто здесь, любопытство игроков должно завести их РС в это подземелье, но если они не клонут на приманку, открывающаяся им позже в приключении информация должна отправить их назад сюда. В конце концов, Катакомбы Гнева опциональны; они сыграют намного более важную роль в пятой главе Возвращения Рунных Владык, а сегодняшнее их исследование является отличным способом предвестить «Грехи Спасителей». Это так же отличный способ дать вашим РС еще немного ХР, чтобы Чертополоховая Макушка убила их не так сразу.

В12. Святыня Ламашту

Туннель здесь расширяется и переходит в то, что похоже на бывшую небольшую святыню, на юго-востоке ступени ведут вверх на платформу из серого камня. На вершине платформы расположен древний алтарь, не более чем неровный блок черного мрамора с небольшой впадиной на вершине. Эта лунка наполнена какой-то грязной водой.

В отличие от остальных Рунных Владык, Алазнист была верующей женщиной — верующей в разрушение, опустошение и гнев. Хотя у нее и был союз с начинающим князем демонов Ямасотом, она черпала вдохновение у всех князей демонов. Она так же подстрекала своих слуг почитать демонов — ее не волновало, кого они почитали, пока они несли разруху.

Королева демонов Ламашту, тогда еще не достигшая полной божественности, была любимым вариантом, и Мать Чудовищ была покровителем Писаки. Писака использовал этот алтарь для общения с Ламашту — Эрюлиум использует алтарь для этой же цели, и именно здесь она крестила Нуалию и начала учить ее.

Сокровище: лунка на алтаре постоянно генерирует 4 дозы *вод Ламашту* (*Путеводитель по Миру Внутреннего Моря* 297). Выпив именно эту мерзкую жидкость, гоблин Корувус стал мутантом, которым он является сегодня. Если ее собрать с алтаря, то вода испортится до обычной нечестивой воды через 1 час — алтарь пополняется с нормой 1 пузырек в день.

В13. Собор Гнева (СВ 5)

Эта огромная комната выглядит как огромный подземный собор. Каменные двери стоят с каждой стороны от главного входа, а за ними стены изрезаны странными остроконечными рунами. В центре комнаты находится большой водоем, с кольцом из отполированных человеческих черепов на каменных шипах, расположенных по кругу ближе к центру бассейна. В дальнем конце комнаты пара каменных лестниц ведет вверх к помосту, на котором расположен второй водоем, он треугольный и заполненный взболтанной пузырящейся водой, которая очень похожа на прозрачную лаву. Хотя пары жара и пара поднимаются от этой странной оранжевой жидкости, сама комната смертельно холодная.

Хоть Рунная Владычица Алазист и поощряла почитание демонов, она истинно верила в чистый гнев. Таким образом, в каждом своем важном владении она располагала «святыню» своему любимому пороку в форме *младшего рунного родника*. Менее сильные, чем те, что используют другие рунные владыки, но более многочисленные, *рунные родники* гнева позволяли связываться между разными отдаленными местами. Кроме того, они были усилены способностью собирать гнев из душ мертвых таким образом, чтобы создавать ее любимое ударные группировки порождений греха. Когда Карзуг активировал свой более сильный *рунный родник* несколько лет назад, *младший рунный родник* в этой комнате вернулся к жизни. С тех пор Эрюлиум заботится о нем. Его магия затухла, но недавняя резня стольких гоблинов наверху перезарядила гнев родника, и теперь он светится и пузырится почти также сильно, как и во время его первой реактивации несколько лет назад. Эрюлиум надеется, что когда Нуалия возглавит второе, «настоящее» нападение на Сандпойнт, количество только убитых гоблинов даст ей достаточно порождений греха, чтобы расширить ее собственную армию и выпустить их в мир наверху, чтобы начать собирать еще больше жертв и превращать их в новых порождений греха.

Правила для *младших рунных родников* можно найти на стр. 69 этой книги — этот конкретный *младший рунный родник* в настоящий момент содержит 20 очков греха. Именно из этого *младшего рунного родника* были недавно созданы Эрюлиум порождения греха, обитающие в катакомбах.

Две небольшие комнаты на северо-востоке и юго-западе от входа в собор некогда использовались как кладовая и гардероб — сегодня обе комнаты пустуют, а их двери висят приоткрытыми.

СУЩЕСТВА: хоть Катакомбы Гнева теперь открыты и Эрюлиум вольна уйти, тысячи лет, проведенных в качестве королевы катакомб, обеспечили ее агорафобией и беспричинным страхом, что когда она покидает свои катакомбы, кто-нибудь может войти и украсть ее корону. В результате она все еще проводит почти все свое время здесь.

Когда РС вступят в комнату, квазит придет в ярость. Она завопит, проклиная РС за «дерзкое вторжение в святилище Матери», и порежет собственное запястье своим кинжалом, позволив своей крови попасть в *младший рунный родник* и сформировать порождение греха. Когда она это сделает, сияние *рунного родника* заметно ослабнет. Проверка на Проницательность СЛ 20 позволит заметить внезапное выражение беспокойства, появившееся на лице Эрюлиум, когда она заметит это. Она больше не создаст порождений греха, кроме этого первого.

ЭРЮЛИУМ

СВ 4

ХР 1,200

Женщина квазит ведьма 3 (*Бестиарий РИ Первопроходец 66, Руководство Продвинутого Игрока 65*)

ХЗ Миниатюрный гуманоид (хаотичный, демон, злой, межпланарный)

Иниц +4; **Чувства** темновидение 60 фт.; **Восприятие** +9

ОБОРОНА

ЗА 19, касательная 17, врасплох 14 (+4 Лов, +1 уклонение, +2 естественная, +2 размер)

Хиты 35 (6 КХ; 3к10+3к6+9); быстрое исцеление 2

Стой +3, **Реак** +8, **Воля** +6

ПУ 5/холодное железо или добро; **Иммун** электричество, яд; **Сопр** кислота 10, холод 10, огонь 10

НАПАДЕНИЕ

Скорость 20 фт., полет 50 фт. (отличная)

Ближняя укус +10 (1к4-1), 2 когтя +10 (1к3-1 плюс яд)

Дистанционная +1 возвращающийся кинжал из железа холоднойковки +11 (1к2/19-20)

Занимаемое Пространство 2,5 фт.; **Достижимость** 0 фт.

Особые Атаки слезы (дрема [3 раунда], языки [только понимание, 3 минуты])

Заклинательные Способности (УЗ 6-ой; концентрация +7)

По желанию — *обнаружение добра*, *обнаружение магии*, *невидимость* (только на себя)

1/день — *насыщение страха* (СЛ 12, радиус 30 фт.)

1/неделя — *озарение* (6 вопросов)

Подготовленные Заклинания Ведьмы (УЗ 3-ий; концентрация +5)

2-ой — *удержание гуманоида* (СЛ 14), *призыв монстров II*

1-ый — *приказ* (СЛ 13), *луч слабости* (СЛ 13), *призыв монстров I*

0 (по желанию) — *кровотечение* (СЛ 12), *пляшущие огоньки*, *оцепенение* (СЛ 12), *прикосновение усталости* (СЛ 12)

Покровитель Тень

ТАКТИКА

До Боя Эрюлиум станет невидимой как только услышит приближение врага.



Эрюлиум



Во Время Боя хоть по ней тяжело попасть и она быстро заживает раны, Эрюлиум остается несколько трусливой в бою. Она использует полет для сохранения дистанционного превосходства над противниками, использует заклинания типа *призыва монстров* или *удержания гуманоида* (нацеленные на самого бронированного из ее врагов) в первые несколько раундов битвы. Она использует свой Миниатюрный +1 *возвращающийся кинжал из железа холоднойковки* против противников, когда у нее кончатся все заклинания, но если ее загнать в угол, то она будет сражаться когтями и зубами.

Боевой Дух если она опустится ниже 5 очков хитов, то Эрюлиум станет невидимой и сбежит, подождав, пока ее быстрое исцеление поправит ее, прежде чем вернуться сюда и снова напасть на РС.

СТАТИСТИКА

Сил 8, Лов 18, Вын 13, Инт 15, Муд 10, Хар 13

Базовая Аتك +4; ББМ +6; ЗБМ 16

Навыки Боевое Колдовство, Уклонение, Фехтование

Умения Обман +10, Полет +12, Запугивание +10, Знание (волшебство) +8, Знание (планы) +8, Восприятие +9, Магическое Ремесло +11, Незаметность +21

Языки Язык Бездны, Тассилонский; телепатия (касание), языки

ОК изменение формы (Маленькая многоножка или ворона; *полиморф*), фамильяр ведьмы (Крошечный крапивник по имени Орм)

Другие Принадлежности +1 *возвращающийся кинжал из железа холоднойковки*, тиара стоимостью 50 зм, тога из черного шелка стоимостью 25 зм, обсидиановый нечестивый символ Ламашту стоимостью 10 зм

ПОРОЖДЕНИЕ ГРЕХА

XP 600

Бестиарий РИ Первопроходец 2 246

Хиты 19

СВ 2

СЮЖЕТНАЯ НАГРАДА: если РС используют *младший рунный родник* для создания и последующего убийства достаточного количества порождений греха, то они могут отвести угрозу *младшего рунного родника* от региона Сандпойнта. Предоставьте партии награду в 1,200 XP, если они выполняют это.

Предвестие Воронки

Катакомбы Гнева составляют лишь первый из двух подземных уровней, существующих под северным Сандпойнтом. Более глубокий уровень (Святыня Ламашту) находится под этим верхним уровнем, доступный через лестницу, находящуюся в области **V10**. Хотя эта лестница в настоящий момент завалена обломками, часть Катакомб Гнева рухнет в пятом приключении, «Грехи Спасителей», образовав большую воронку и притянув внимание к лестнице.

В настоящий момент недоступная лестница может послужить намеком на более глубокие уровни подземелья, но если вы хотите добавить в свою игру чуть больше предвестий, то можете свободно добавлять странные проявления зла, крепнущего в комнатах под катакомбами. РС могут слышать отдаленный приглушенный вой странных псов, а проверка на Восприятие СЛ 20 укажет, что он исходит откуда-то снизу, под этим уровнем. Короткие угрозы, написанные на Тассилонском или Языке Бездны, могут появиться на стенах там и здесь, только чтобы исчезнуть перед тем, как другой игрок сможет подтвердить присутствие жутких надписей. Как только РС начнут подозревать, что под Катакомбами Гнева происходит что-то более зловещее, вы можете удовлетвориться проделанной работой — но не перестарайтесь! На 2-ом уровне им еще слишком рано иметь дело с ужасами, ожидающими в Святыне Ламашту внизу!

Часть Четвертая: Чертополоховая Макушка

Древнее место, известное как Чертополоховая Макушка, давно служило логовом для гоблинов. Сегодня оно стало чем-то большим - прибежищем банды преступников, возглавляемой Нуалией, жуликов и бандитов, которые используют гоблинов в качестве своих инструментов уничтожения. Чтобы спасти Сандпойнт от этих гоблинов, необходимо предпринять путешествие к Чертополоховой Макушке - но новые герои Пропащего Побережья должны быть уверены, что они готовы к этой стадии приключения. Гоблины являются самой малой из опасностей, таящихся в и под Чертополоховой Макушкой - поскольку это место было одним из многих, которые использовал рунный владыка Карзуг в своей древней войне с западными врагами.

В конечном счете, РС придется противостоять гоблинам Чертополоховой Макушки. Наиболее вероятно, что это записная книжка Цуто предоставит главный след в эту часть приключения, но РС могут обратить свое внимание на Чертополоховую Макушку по множеству других причин. Если они дошли до этой точки и все еще не решились совершить экспедицию на Чертополоховую Макушку, то вы можете легко отправить к ним одного из NPC с этим планом. Шалелу Андосана может узнать, что багбир Брутазмус объединил силы с несколькими гуманоидами и переехал в Чертополоховую Макушку, и хочет, чтобы РС помогли ей исследовать логово. Амико может обнаружить новые улики соучастия ее брата, или, в случае бегства Цуто, он даже может попытаться похитить ее снова — выследить гоблинов, нанятых им схватить ее, должно быть относительно просто. Пара потрепанных купцов может приковылять в город с рассказом о том, как на них напрыгнули гоблины и украли их ценную лошадь Шадоумист. Они предложат награду в 250 зм за возвращение лошади (смотрите область C18). Наконец, на крайний случай, вы можете послать к РС Отца Зантуса с новостями; он использовал несколько заклинаний предсказания для нахождения гоблинов, укравших останки Отца Тобина, и узнал, что они находятся в Чертополоховой Макушке. Он попросит РС отправиться в логово гоблинов и узнать о судьбе останков любимого священника и, если получится, вернуть их в Сандпойнт.

Карта окрестностей Сандпойнта на стр. 88 показывает расположение Чертополоховой Макушки и демонстрирует большое количество других мест, которые могут послужить местом для дальнейших приключений в регионе. Некоторые будут основным местом действия в следующем приключении Возвращения Рунных Владык — «Убийствах Свежевальщика», и содержат больше информации об окрестностях, которую вы

можете использовать для расширения своей кампании. Пока, однако, имеет значение только поездка в Чертополоховую Макушку.

Если РС последуют по Дороге Пропащего Побережья на восток, то они достигнут переправы через Чертополоховую Реку довольно быстро — это путешествие всего на 6 миль (9,6 км, 2 часа пешком), и если вы не пожелаете натравить на РС группу из шести гоблинов воителей (столкновение с СВ 2), то они не должны вляпаться в большие проблемы по пути.

Чертополоховая Макушка расположена на Варисийском побережье — приближение по суше затруднено из-за зарослей Крапивного Леса. Проверка на Выживание СЛ 14 откроет путь сквозь лес. Если проверка превзойдет эту СЛ на 10, то РС набредут на одну из нескольких гоблинских троп, которая, в конечном счете, приведет к области C1. Каждая попытка проверки на Выживание занимает 1к4 часа блуждания по лесу, и за каждый час блуждания есть 30% шанс, что 1к4 РС вступят на участок ядовитых растений, либо жалящую крапиву (Стойкость СЛ 12 для избежания 1 пункта повреждения Ловкости) либо участок гоблиники (Стойкость СЛ 12 для избежания 1 пункта повреждения Силы). Персонаж может заменить эти спасброски на проверку Знания (природа) ради избежания повреждения.

Чертополоховая Макушка является необычно круглым островом примерно в 60 футах (18 м) от берега, связанным с материком веревочным мостом. Остров имеет необычное происхождение — он некогда был головой одной из сторожевых статуй Карзуга, стоящих на хребте, называемом Теркой, до того, как страна Бакракан превратилась в Варисийский Залив. Статуя давно как обрушилась и заросла Крапивным Лесом, но голова избежала такого исчезновения, приземлившись в прибор. Магическая природа статуи радикально замедлила процесс

эрозии черт головы, и когда солнце освещает западный утес острова, становится возможным различить древние черты лица статуи. Статуя некогда содержала небольшой комплекс, но сегодня остаются доступными лишь несколько из первоначальных комнат в самой голове.

Одна из этих комнат содержит заточенного баргеста по имени Малфешнекор. Древний агент Алазист, монстр был пойман слугами Карзуга и заточен здесь для допроса. Но конец настал слишком быстро, и когда голова статуи рухнула в море, Малфешнекор оказался одним из нескольких выживших существ. Но пришелец все еще оставался в ловушке. Следующие несколько тысяч лет он ждал. В какой-то момент группа культистов Ламашту поселилась в верхних комнатах. Будучи сам верным слугой Ламашту, Малфешнекор быстро обнаружил, что он может эмфатически связываться с любым жрецом, стоящим перед алтарем. Таким образом он смог помочь культистам обнаружить небольшой комплекс, в котором он ждал, но культисты были перебиты сторожевым адским котом, прежде чем им удалось добраться до него.

Более чем через столетие Малфешнекор почувствовал новых существ, селящихся поблизости — гоблинов. Как и с культистами Ламашту, баргест налаживал грубую эмфатическую связь с этими гоблинами. Малфешнекор не мог должным образом общаться с ними, как со священниками Ламашту, но гоблины все же могли чувствовать его. Их притягивало к Чертополоховой Макушке по причинам, которые они сами не понимали, и она быстро стала самой желанной племенной землей среди них. Традиционно гоблинов Чертополоховой Макушки возглавляли священники, которые чувствовали увещевания баргеста во время своих ритуалов. Эти увещевания подталкивали гоблинов исследовать нижние уровни логова, но гоблины являются хрупкими и глупыми существами. Никто из них так и не обнаружил потайную дверь, ведущую на уровень Малфешнекора, а теперь, когда текущий лидер Чертополоховой Макушки сам слишком глуп, чтобы получать эмфатические послания Малфешнекора, баргест начал отчаиваться.

А затем, с прибытием Нуалии и переосвящением храма, Малфешнекор понял, что час его освобождения близок. Нуалия является его спасением, а он — ее путем к становлению истинным демоном.

C1. Потайной Вход

Вереск и чертополох, растущие в Крапивном Лесу, чем ближе здесь к берегу, тем гуще и запутаннее становятся. Но не настолько густыми, чтобы блокировать звук волн, разбивающихся о невидимый берег на западе, подлесок определенно достаточно густ, чтобы загораживать вид и доступ к побережью. Редкие деревья растут так близко к морю, но зачастую сам вереск достигает такой высоты, что может конкурировать с ними; здесь он имеет высоту примерно в двадцать футов (6 м).

Тернии, которые составляют здесь «стены», весьма влажные; это обеспечивается туманом каждое утро и вечер. В результате эти кусты плохо горят. Попытка выкурить гоблинов или сжечь их чертополоховый лабиринт приведет только к медленно горящему дымному огню, который выдаст гоблинам текущее местонахождение РС.

Хоть РС и могут добраться до Чертополоховой Макушки по морю или вдоль пляжа, им все еще нужно ориентироваться среди опасных морских утесов, чтобы добраться до частокола, построенного на вершине острова. Сами утесы имеют высоту в

80 футов (24 м), и поскольку влажный морской воздух делает стены скользкими, то перемещение по ним требует проверки на Лазание СЛ 15 — не легкая задача для большинства гоблинов, или низкоуровневых РС!

В результате гоблины создали эту небольшую сеть туннелей и комнат в вереске, чтобы облегчить себе приход и уход. Если РС обнаружат эти тоннели, они, несомненно, так же смогут ими воспользоваться. Хитро сооруженная жесткая панель из чертополоха и крапивы скрывает вход в эти туннели. Проверки на Восприятие СЛ 12 будет достаточно, чтобы заметить, что вереск здесь можно поднять и открыть туннель 4 фута в высоту, ведущий в тернии. Схожие «чертополоховые двери» находятся в самих туннелях — их можно обнаружить с проверкой на Восприятие СЛ 12. Открывание чертополоховой двери является стандартным действием, хотя персонаж может попытаться открыть ее быстро с помощью действия движения. Это потребует спасения на Реакцию СЛ 15 чтобы не поцарапаться и не порезаться на 1 пункт повреждения. Персонаж, носящий латные перчатки или тяжелую броню, автоматически проходит этот спасбросок.

C2. Чертополоховые Туннели

Туннель четыре фута в высоту вытесывается через густой вереск и крапиву. Полом является утрамбованная земля, с участками стойких растений, упрямо растущих здесь и там.

Большие существа должны ползком ориентироваться в чертополоховых туннелях. Двуногие Средние существа могут ориентироваться, наклонившись и чуть присев, фактически протискиваясь, и получая штраф -4 к броскам атаки и штраф -4 к ЗА; такие персонажи должны тратить 2 квадрата передвижения за каждый пройденный квадрат. Маленькие и меньше существа могут передвигаться как обычно, как и большинство четвероногих Средних существ (включая и гоблинских псов). Все комнаты имеют более высокий потолок, в них эти штрафы к Средним существам не применяются.

Хоть стены и потолок этих туннелей состоят из переплетенных колючих лоз, персонаж, который трется о них, не получает повреждений. Персонаж, вжатый в стену, должен сделать спас на Реакцию СЛ 15, чтобы избежать 1 пункта повреждений (персонажи в тяжелой броне автоматически проходят этот спас).

Персонаж со способностью лесной прогулки (типа друида хотя бы 2-ого уровня) может передвигаться по этим туннелям без штрафа, несмотря на размер, и даже может с легкостью проходить сквозь вереск, фактически проходя сквозь стены этой области. Гогмурт, гоблин-друид, использует эту способность для пушечного эффекта во время защиты области, но явно не ожидает столкнуться со вражескими друидами, которые могут так же.

Возможно прорубить новый путь сквозь вереск любым рубящим оружием. 5-футовая квадратная секция вереска имеет прочность 1 и 40 очков хитов. Прорубание сквозь вереск считается вжиманием в стену с целью определения получения повреждения от крапивы и шипов.

Персонаж, который ищет в этих туннелях следы, автоматически замечает в мягкой почве бесчисленные отпечатки гоблинов и гоблинских псов. Однако проверка на Выживание СЛ 12 позволит персонажу заметить, что что-то большое недавно протаскивали по туннелям. Следуя за этим следом, персонаж может пройти от области C1 прямо до выхода в области C9 — эти следы являются свидетельством, оставшимся после недавнего перетаскивания находящейся без сознания лошади Шадоумист через туннели в форт — эта лошадь в настоящий момент заточена в области C18.

Чертополоховая Макушка



С3. Воющая Дыра

Три чертополоховых туннеля переходят в большую пещероподобную комнату. Наверху тернистый навес становится достаточно тонким, чтобы можно было заметить крошечные серебристые осколки неба, а внизу земля состоит из утоптанной грязи. На западе из дыры исходит отдаленный звук хлопающих волн.

Гоблины Чертополоховой Макушки используют эту комнату как сборочный пункт перед набегами, собираясь здесь для получения последних распоряжений от боевиков. Дыра ведет вниз в область С27, морскую пещеру, населенную опасным приливным хищником, известным как буньип. Необходима проверка на Лазание СЛ 20 для ориентирования в этой 70-футовой шахте, ведущей в морскую пещеру в 10 футах над уровнем моря. Вода достаточно глубока, чтобы падение с 80 футов в воду внизу нанесло лишь 2к3 пункта не-смертельного повреждения плюс 4к6 пунктов смертельного повреждения.

Гоблины знают, что что-то чудовищное живет внизу — вой буньипа ежедневно вгоняет их в панику — но никто из них не видел буньипа вблизи. В лучшем случае они мельком замечали нечто большое и серое, иногда плавающее в воде. В зависимости от допрашиваемого гоблина, силуэт напоминал рыбу, осьминога, призрака или огромного краба. Гоблины взялись сбрасывать узников (и непослушных гоблинов) в дыру, поскольку «Воющая Дыра», как они называют ее, обычно остается тихой несколько дней после такого жертвоприношения.

С4. Гнездо Беженцев (СВ 4)

Эта комната диаметром тридцать футов и с низким потолком проволочка дымом. Неглубокая костерная яма тлеет в центре пола, тогда как девять спальных мест из тростника и листьев разместились вдоль стен.

СУЩЕСТВА: после нападения на Сандпойнт гоблины Птицегрызы лишились своего лидера. Многие из них бежали в глушь, но почти две дюжины подались на север и отделились на милость Вождя Рипнаггета. Вождю гоблинов Чертополоховой Макушки трудно угодить, и он заставлял беженцев Птицегрызов жить здесь последние несколько дней, пока он решает, что с ними делать. Пока половину из них сбросили в Воющую Дыру или передали Нуали для живых жертвоприношений. Оставшиеся гоблины беженцы жмутся здесь от страха, что любой из них может оказаться следующим. Тем не менее, при встрече с захватчиками 10 гоблинов беженцев впадут в вопиющее безумие в отчаянной попытке добиться благосклонности Рипнаггета за счет убийства «длинноногих» захватчиков.

ГОБЛИНЫ БЕЖЕНЦЫ (10) СВ 1/3

XP 135 каждый

Гоблин воитель 1 (*Бестиарий РИ Первопроходец 156*)

Хиты 5 каждый

С5. Конура Гоблинских Псов (СВ 5)

Пол и стены этой пропахшей плесенью комнаты покрыты спутанной жесткой шерстью. Обглоданные кости разбросаны по полу, и дюжина деревянных столбиков была вбита в землю возле стен.



ХОЖДЕНИЕ СКВОЗЬ СТЕНЫ

Проницательные читатели быстро отметят, что преимущество Гогмурта фактически «проходить через стены» областей С1-С9 так же может достаться и любому РС друиду. Дает ли это партии с друидом в ее рядах нечестное преимущество? Возможно, но, в то же время, все продумано. Большинство столкновений включают битвы с монстрами, но не все классы персонажей хороши в борьбе с монстрами. Персонаж с сильными социальными умениями, типа барда, имеет хороший шанс обезвредить несколько столкновений во «Всесождении» до того, как они перетекут в сражение. Плуты могут с легкостью ликвидировать ловушки. Священники могут превратить битву с нежитью в пустяк. Разработка столкновений, где определенные классы персонажей могут проявить себя, важна, поскольку это дает игрокам, выбравшим эти классы, момент воссиять и удостовериться в правильности своего выбора. Если столкновение позволяет персонажу использовать способность, которая редко имеет значение в большинстве столкновений (типа способности друида лесная прогулка), то это замечательно!

СУЩЕСТВА: гоблины Чертополоховой Макушки держат здесь своих 12 гоблинских псов привязанными к столбикам с помощью привязей из волосистых изношенных веревок. В настоящий момент здесь находятся лишь четыре гоблинских пса; остальные восемь можно найти на севере в областях С10 и С16.

ГОБЛИНСКИЕ ПСЫ (4)

СВ 1

XP 400 каждый

Бестиарий РИ Первопроходец 157

Хиты 9 каждый

С6. Логово Кривозуба (СВ 3)

Воздух здесь отягощает пресыщенный мускусный аромат. Всколоченное гнездо из рыжих и черных волос расположено на востоке.

СУЩЕСТВО: Кривозуб, огнешкур животное-спутник Гогмурта, проводит здесь большую часть своего времени за сном, периодически рыча на гоблинов, которые ходят по туннелю на северо-западе. Огнешкур является местной разновидностью пантеры, ее шелковистая шкура является смесью красных и черных полос.

КРИВОЗУБ

Пантера огнешкур (маленькая кошка) животное-спутник

Н Среднее животное

Иници +5; Чувства зрение при низком освещении, нюх;

Восприятие +5

ОБОРОНА

ЗА 19, касательная 16, врасплах 13 (+5 Лов, +1 уклонение, +3 естественная)

Хиты 26 (4к8+8)

Стой +6, Реак +9, Воля +2

НАПАДЕНИЕ

Скорость 50 фт.; спринт

Ближняя укус +6 (1к6+3 плюс подсечка), 2 когтя +6 (1к3+3)

СТАТИСТИКА

Сил 17, **Лов** 20, **Вын** 15, **Инт** 2, **Муд** 12, **Хар** 6

Базовая Аتك +3; **ББМ** +6; **ЗБМ** 22 (26 пр. подсечки)

Навыки Уклонение, Концентрация на Умении (Незаметность)

Умения Акробатика +9 (+17 при прыжках), Лазание +7, Восприятие +5, Незаметность +12

С7. Логово Гогмурта (СВ 4)

Переплетение лоз свисает с тернистого потолка этой комнаты, на них подвешена гремучая коллекция птичьих черепов, ребер, зубов и других частей отвратительных украшений. В нескольких местах лозы опускаются до пола. Большое гнездо из крапивы и шипованных лоз расположено на юге, кольцо из полусъеденных мертвых птиц и крыс указывает, что спящий здесь любит есть в кровати.

СУЩЕСТВО: Гогмурт служит Военному Вождю Рипнагету как советник, а гоблинам Чертополоховой Макушки как духовный лидер уже долгие годы, но за последние несколько месяцев присутствие «длинноногов» (Нуалии и ее союзников) стало неприятной занозой в ноге Гогмурта. Он возражал против

Кривозуб



Гогмурт

нападения на Сандпойнт, утверждая, что это лишь разозлит людей и приведет к возмездию в виде охотничьих псов, солдат на лошадях и приключенцев. Но слова Нуалии оказались важнее для Рипнаггета, который решил проигнорировать совет Гогмурта. Озлобленный гоблин-друид умыл руки и удалился из племени, и в своем плохом настроении приказал сбросить еще больше гоблинов-беженцев в Воющую Дыру.

Гогмурт целыми днями размышляет здесь, и ожидает, что приключенцы нападут на Чертополоховую Макушку в любой момент, днем или ночью. Хотя он и не согласен с текущей тактикой Рипнаггета, он остается предан идее племени гоблинов Чертополоховой Макушки, и быстро бросится защищать эту область, когда услышит посторонних. Его способность лесной прогулки дает ему невероятную подвижность в этой области; он может с легкостью проходить сквозь терновые стены во время боя. В последнее время он не спал, поэтому он использует ежедневное *малое восстановление* для борьбы с утомлением.

ГОГМУРТ

СВ 4

ХР 1,200

Мужчина гоблин друид 4/плут 1(*Бестиарий РИ*)

Первопроходец 156)

НЗ Маленький гуманоид (гоблиноид)

Иниц +3; **Чувства** темновидение 60 фт.; **Восприятие** +3

ОБОРОНА

ЗА 18, касательная 15, враспloh 14 (+3 броня, +3 Лов, +1 уклонение, +1 размер)

Хиты 39 (5к8+14)

Стой +7, **Реак** +7, **Воля** +8; +4 пр. эффектов от фей и растений

НАПАДЕНИЕ

Скорость 30 фт.

Ближняя *горящий клинок* +3 (1к8+2 плюс огонь) или копьё +3 (1к6-1/х3)

Дистанционная праща +7 (1к3-1)

Особые Атаки оборотничество 1/день, скрытая атака +1к6

Подготовленные Заклинания (УЗ 4-ый; концентрация +7)

2-ой — *почтовое животное*, *горящий клинок*, *малое восстановление* (уже наложено)

1-ый — *очарование животного* (СЛ 14), *лечение легких ран*, *опутывание* (СЛ 14), *разговор с животными*

0 (по желанию) — *вспышка* (СЛ 13), *указание*, *починка*, *стабилизация*

ТАКТИКА

До Боя Гогмурт использует *разговор с животными* и сотворяет *горящий клинок*, затем использует свою

палочку сотворения пламени перед появлением РС. Если у него останется время, то он так же сотворит *почтовое животное* для отправки дрозда на остров с окровавленным гоблинским зубом Военному Вождю Рипнагету — запланированный код на случай,

если приключенцы все-таки придут поубивать их всех. Гогмурт призовет к себе Кривозуба и будет направлять его в бою, используя *разговор с животными*.

Во Время Боя Гогмурт накладывает *опутывание* в первый раунд боя, забываясь о том, чтобы заклинание блокировало доступ к области С9, но не его собственные пути к отступлению. Если РС имеют животных приспешников, то он наложит *очарование животного* на одного из них. В следующие раунды он сражается со своим *горящим клинком* в одной руке, бросает огнем из *сотворения пламени* из другой, когда ему нужно проводить дистанционные атаки. Как только он опустится ниже 20 очков хитов, он отступит в ежевику, подлечит себя как можно лучше и вернется подстеречь РС сзади, заменив оставшиеся заклинания 1-ого уровня на *призыв природных союзников I*.

Боевой Дух если он опустится ниже 10 очков хитов и у него не останется лечилок, то Гогмурт попытается бежать на север предупредить Военного Вождя Рипнаггета о РС. Если его окружить или схватить, то решительность Гогмурта сломится, и он запричитает о милосердии.

СТАТИСТИКА

Сил 8, Лов 16, Вын 14, Инт 8, Муд 16, Хар 11

Базовая Атак +3; ББМ +1; ЗБМ 15

Навыки Изготовление Зелий, Боевое Колдовство, Уклонение
Умения Обращение с Животными +8, Знание (природа) +9, Лингвистика +3, Верховая Езда +12, Незаметность +16, Выживание +12

Языки Общий, Гоблинский, Друидский

ОК связь с природой (животное-спутник), чувство природы, понимание животных +4, бесследная ходьба, обнаружение ловушек +1, лесная прогулка

Боевые Принадлежности зелья лечения легких ран (2), палочка сотворения пламени (34 заряда), палочка превращения в дерево (4 заряда); **Другие Принадлежности** +1 кожаный доспех, праща, копье, плащ сопротивляемости +1

РАЗВИТИЕ: если РС схватят Гогмурта живым, то он ответит на попытки допроса проклятиями и плевками, только если его не сделать дружелюбным (его начальное отношение является враждебным) с проверкой на Дипломатию, успешным запугиванием или опусканием до 5 и ниже очков хитов. В этот момент малодушный друид запричитает о милосердии. Он знает, что РС здесь из-за того, что гоблины натворили в Сандпойнте, и попытается свалить всю вину на длинноногов, после чего начнет бить себя ладонью по губам, когда поймет, что, возможно, только что оскорбил своих пленителей.

Гогмурт знает, что Военный Вождь Рипнаггет был недавно поработан несколькими высокими людьми, особенно «очень злой женщиной с белыми волосами, странными глазами и разорванным животом», которая, как он считает, и вскружила голову Рипнаггету. Вождь определенно чрезмерно доверяет советам этой странной женщины — именно по ее настоянию произошло нападение на Сандпойнт. Гогмурт отдалился от вождя и этих новых союзников, не желая мारаться ее плохими идеями. Он знает, что она сама имеет четырех опасных союзников: жестокого багбира-наемника по имени Брутазмус, который долгие годы жил в хижине на северо-восточной стороне Крапивного Леса, молчаливого человека мужчину, носящего много металлических доспехов, темнокожую вспыльчивую человеческую женщину, которая использовала огонь для обжигания нескольких гоблинов, которые приблизились к ней слишком близко, и мужчины полуэльфа, который постоянно очень счастлив и иногда играет на флейте. Гогмурт подозревает, что полуэльф и злая женщина с разорванным животом являются любовниками, поскольку он иногда видит их «крадущимися подобно ослокрысам» в лес. Он горестно

пробормочет, что эти новости лишь рассердили Вождя Рипнаггета, когда друид попытался воспользоваться ими в попытке вернуть милость вождя. «Хуже гарпии, это точно!» выплюнет Гогмурт. Затем быстро уточнит свое заявление: «Женщина. Не Вождь Рипнаггет. Не говорите ему, что я назвал ее гарпией!».

Гогмурт будет умолять РС больше не вредить гоблинам, заявляя, что это злая дама и ее друзья являются настоящими причинителями беспокойства. Если они смогут попасть в форт Рипнаггета на севере и избавиться от них, то Гогмурт пообещает, что больше ни один гоблин не побеспокоит Сандпойнт снова — обещание, которое он вряд ли сможет сдержать, но он в глубоком отчаянии, поэтому скажет что угодно. Он откажется сопровождать РС на север. Если его заставить идти вместе, то его жалобные рыдания и сопения сделают незаметность близкой к нулю.

С8. Сторожевые Посты

Три этих прохода, огороженные с каждой стороны чертополоховой дверью, позволяют гоблинам следить за морем, окружающим их главное логово на севере. Нападение на Сандпойнт оставило гоблинов слегка малонаселенными, и в настоящий момент эти посты пусты.

С9. Веревочный Мост (СВ 4)

Веревочный мост растянулся над пропастью между утесом и кругловатым плосковерхим островом приблизительно в шестидесяти футах севернее. Густые участки крапивы и терновника растут в некоторых частях острова, но самой впечатляющей особенностью является деревянный одноэтажный часток. Две тридцатифутовых сторожевых башни охраняют южную часть частокола. Сам веревочный мост сделан из ворсистой веревки и толстых досок; вся конструкция скрипит и качается на ветру над прибоем в восьмидесяти футах внизу.

ЛОВУШКА: этот веревочный мост может показаться опасным, и это будет верное предположение. Гоблины связали его так, что если больше трех Средних существ (Маленькое существо принимается за треть Среднего, а Большое за трех Средних) попытаются вместе перейти по нему, то западные опоры вырвутся, подвесив доски вертикально на восточной веревке и обрушив всех на мосту в воду внизу. Спас на Реакцию СЛ 13 позволит существу на мосту схватиться за оставшиеся веревки (или отпрыгнуть в сторону, если оно в пределах 5 футов от берега). Серия узловатых веревок у основания северных постов позволяет подвизывать ловушку, чтобы она могла удерживать гораздо больше веса (гоблины подвизывали мост таким образом совсем недавно, когда тащили потерявшую сознание лошадь Шадоумист по мосту).

Первоначально гоблины натягивали мост таким образом, чтобы он полностью обрушивался в воду внизу, но когда они испытали его и поняли, что сами остались на острове, они перестроили мост так, чтобы одна веревка оставалась висеть, облегчая починку.

ВЕРЕВОЧНЫЙ МОСТ С ЛОВУШКОЙ СВ 4 ХР 1,200

Тип механическая; **Восприятие** СЛ 15; **Вывод Устройств из Строя** СЛ 15

ЭФФЕКТ

ЭФФЕКТ

Триггер местоположение или ручной; **Перезарядка** ручная

Эффект падение в воду с высоты 80 фт. (2к3 не- смертельного плюс 4к6 смертельного); много целей (все существа на веревочном мосту); спас на Реакцию СЛ 13 ради избежания падения

C10. Чертополоховая Макушка (СВ 5)

Частокол сделан из толстых бревен. Близкий осмотр показывает, что большинство бревен было изъято из кораблей — несколько именных табличек остались прикрепленными к некоторым перекладинам, тогда как другая древесина похожа на мачты.

Парадные двери, ведущие в область C11, будут заперты изнутри в случае поднятой тревоги, иначе они будут открыты нараспашку. По стенам самого частокола можно подняться с успешной проверкой на Лазание СЛ 20. Обратите внимание, что хоть частокол и сделан из дерева, влажный морской воздух и густой слой сырого мха и лишайника там и здесь осложняют простое поджигание — действительно удачливая особенность, поскольку большинство деревянных логовищ гоблинов не прожило достаточно долго после первого зажженного гоблином огня.

СУЩЕСТВА: четыре гоблина верхом на гоблинских псах патрулируют участок, окружающий частокол, но поскольку это гоблины, их легко отвлечь. Если не будет поднята тревога, то четверо гоблинов соберутся к северо-западу от частокола, увлекшись игрой «убей чайку», злое времяпрепровождение, когда ловят морскую чайку, привязывают один конец 30-футовой лозы к ее ноге, а другой удерживается гоблином. Другие гоблины по очереди пытаются сбить чайку камнями, пока гоблин, удерживающий лозу, старается помочь чайке избежать попадания, натягивая и дергая лозу. Каждый гоблин получает по три броска. Если чайка останется жива, то гоблин с лозой победит. В остальном победит гоблин, убивший чайку камнем. Победивший съедает морскую чайку. Остатки используются для привлечения новых чаек. Пока гоблины играют, они позволяют своим гоблинским псам бродить где вздумается, хотя существа обычно носятся вокруг гоблинов и воют и тявкают на чаек.

Обратите внимание, что дополнительные гоблины стражники наблюдают с башен (области C13 и C15); смотрите те области ради подробностей о том, как внимательно они смотрят.

ГОБЛИНЫ ЧЕРТОПОЛОХОВОЙ СВ 1/3 МАКУШКИ (4)

ХР 135 каждый

Гоблин воитель 1 (*Бестиарий РИ Первопроходец 156*)

Хиты 5 каждый

ГОБЛИНСКИЕ ПСЫ (4)

ХР 400 каждый

Бестиарий РИ Первопроходец 157

Хиты 9 каждый

СВ 1

C11. Зал Трофеев

Пол этой комнаты является утоптанной почвой, словно у строителей кончилась древесина после возведения стен и крыши, или словно они просто никогда и не думали о поле. Множество плохо сохранившихся собачьих и лошадиных голов подвешены вдоль восточной стены, тогда как на южной стене висит пара больших черных пернатых крыльев, припиленных кинжалами.

Настенные украшения являются величайшими трофеями Военного Вождя Рипнаггета. Лошади и собаки были сельскими животными, которых боевики Чертополоховой Макушки схватили за прошедшие годы и принесли сюда Рипнаггету для убийства в области C16. Пернатые крылья некогда принадлежали гарпии по имени Бристанч, обитавшей в подумиле ниже по побережью. Триумф Рипнаггета над гарпией является, возможно, единственной большой победой, которой гоблин может похвастаться, поскольку Бристанч убила почти половину племени Чертополоховой Макушки (включая двух предыдущих лидеров), прежде чем Рипнаггет прикончил ее.

СОКРОВИЩЕ: один из кинжалов, использованных для демонстрации крыльев Бристанч, некогда принадлежал самой гарпии — этот кинжал имеет жемчужную рукоятку и стоит 100 зм. Остальные шесть кинжалов обычные.

РАЗВИТИЕ: если будет поднята тревога, то шесть гоблинов из области C14 окажутся здесь, готовые защищать комнату от любых нарушителей.

C12. Продовольственный Склад

Эта дверь была заколочена гвоздями; ее можно открыть с проверкой на Силу СЛ 24, или проверкой на Вывод Устройств из Строя СЛ 10 и 1к4 минутами работы.

Этот склад наполовину заполнен корзинами, бочками и большими мешками с зерном. Небольшая дыра была пробита в нижней части одной из бочек, позволив маринаду и рассолу испариться, придав комнате особенное зловоние уксуса.

Подобно всем гоблинам, гоблины Чертополоховой Макушки любят поесть. Сломанная бочка с огурцами произвела недавно здесь скандал; никто из гоблинов не стал свидетелем преступления, и Военный Вождь Рипнаггет оказался достаточно взволнован вандализмом, чтобы пригрозить запереть ответственного с «монстром» в области C18, когда он найдет виновника. До тех пор Рипнаггет заколотил дверь ради предотвращения будущих преступлений.

C13. Огуречные Воры (СВ 1/2)

Открытый пролет деревянных ступеней вьется к люку в потолке тридцатью футами (9 м) выше.

СУЩЕСТВА: два гоблина, по теории, стоят на страже на этой башне, но они оба уснули. Эти гоблины ответственны за нападение на бочку с огурцами в области C12, что подтвердит обыск сумки, спрятанной в северо-восточном углу сторожевой башни. Эту сумку можно найти с проверкой на Восприятие СЛ 15; внутри находятся несколько недоеденных огурцов. Гоблины планировали доесть все свидетельства, но после поглощения большей части своих украденных огурцов они впали в пищевую



кому. Если их разбудят звуки боя (не забывайте, что СЛ Восприятия для слуха во время сна увеличивается на +10) или поднятая тревога, то эти два гоблина подумают, что их застукали, и в панике сбросят оставшиеся украденные огурцы в чертополоховые кусты на западе, и только потом поддержат любой бой внизу метанием дротиков.

ГОБЛИНЫ ЧЕРТОПОЛОХОВОЙ СВ 1/3 МАКУШКИ (2)

ХР 135 каждый

Гоблин воитель 1 (*Бестиарий РИ Первопроходец 156*)

Хиты 5 каждый

С14. Казармы (СВ 3)

Шесть плохо собранных трехъярусных кроватей, не более чем гамаки, натянутые на хрупкие рамы, стоят вдоль стен этой комнаты. Каждая имеет скомканное заполненное паразитами одеяло и копну соломы, служащую в качестве печальной подушки.

СУЩЕСТВА: каждая из этих трехъярусных кроватей вмещает трех гоблинов — племя Чертополоховой Макушки насчитывает 18 голов (не считая Военного Вождя Рипнаггета, его жен и Гогмурта), хотя 12 из них все время исполняют какие-нибудь обязанности. Пока не будет поднята тревога, оставшиеся шесть гоблинов будут спать здесь. Если тревога будет поднята, то эти шестеро гоблинов переместятся в область С11 помогать охранять зал трюфеев.

ГОБЛИНЫ ЧЕРТОПОЛОХОВОЙ СВ 1/3 МАКУШКИ (6)

ХР 135 каждый

Гоблин воитель 1 (*Бестиарий РИ Первопроходец 156*)

Хиты 5 каждый

С15. Восточная Сторожевая Башня (СВ 2)

Открытая деревянная лестница вьется к люку в потолке тридцатью футами (9 м) выше.

СУЩЕСТВА: подобно области С13, эта открытая башня предоставляет прекрасный вид на окружающую область. Гоблины, охраняющие эту башню, не столь же безответственны, как огуречные воры в другой башне, но и не образцы наблюдательности. Заядлые картежники, эти двое играют колодой из 43 карт, собранной из трех разных наборов карт, придумывая правила по ходу игры. Их игра больше является спором, чем чем-то еще, но если они услышат бой или любые признаки вторжения, то они сразу же бросят свои карты и присоединятся к бою.

БОЕВИКИ ЧЕРТОПОЛОХОВОЙ СВ 1/2 МАКУШКИ (2)

ХР 200 каждый

Гоблин боевик (смотрите стр. 16)

Хиты 12 каждый

С16. Тренировочный Двор (СВ 5)

Этот большой внутренний двор открыт для неба. Стойкие пучки частично растоптанной травы урывисто растут там и здесь в утоптанной земле, местами забрызганные кровью или поцарапанные бороздами. На севере нечто похожее на двух мертвых гоблинов лежит сваленным у входа в надворную постройку.

Этот двор служит гоблинам как место для упражнений, обучения их гоблинских псов и как импровизированная арена. Военный Вождь Рипнаггет часто использует эту арену для состязания с существами и узниками, притащенными налетчиками (обычно лошади и собаки, но иногда и настоящие гуманоидные узники).

СУЩЕСТВА: четыре гоблинских пса были оставлены побегать во дворе. Слюнявые существа часто царапают стены вокруг области С18, чтобы мучить существо внутри, но чаще они бегают друг за другом и дерутся.

ГОБЛИНСКИЕ ПСЫ (4)

ХР 400 каждый

Бестиарий РИ Первопроходец 157

Хиты 9 каждый

СВ 1

С17. Лабаз

Полки здесь завалены грубыми инструментами, сетями и упряжами для гоблинских псов. На северо-востоке стоит большая L-образная клетка, содержащая дюжины кроликов.

Кролики используются для кормежки гоблинских псов, тогда как другие инструменты здесь используются для обучения этих существ. В чрезвычайной ситуации кролики могут использоваться гоблинами как резервный источник еды, но гоблинов, которые закусывают кроликами до того, как остальная еда иссякнет, обычно сбрасывают в Воющую Дыру, по принципу Вождя Рипнаггета «украл еду, стал едой».

С18. Заключенная Лошадь (СВ 2)

Дверь в эту надворную постройку была заколочена, а сверху были прибиты дополнительные доски. Сама дверь местами треснула и раскололась. Два мертвых гоблина, их головы были разбиты чем-то тяжелым, лежат в грязи у двери, их созревшие тела покрыты мухами.

Дверь в надворную постройку можно открыть с проверкой на Силу СЛ 25, или с проверкой на Вывод Устройств из Строя СЛ 15 и 2к4 минутами работы. Проверка на Лечение СЛ 20 поможет установить, что оба гоблина были убиты, когда большое копытное животное, скорее всего лошадь, наступило на их головы.

СУЩЕСТВО: гоблины Чертополоховой Макушки ловили лошадей множество раз прежде, приводя их сюда, чтобы вождь убивал их во время жестокой спортивной охоты в тренировочном дворе. Но прежде эти лошади всегда были легковыми верховыми лошадьми. В этой комнате заперта ужасная ошибка — тяжелая боевая лошадь по имени Шадоумист, украденная несколько дней назад у путешествующих торговцев. Гоблины убили двух охранников каравана и одну из двух оставшихся лошадей (торговцы сбежали верхом в Сандпойнт), но Шадоумист оказалась гоблинам не по зубам. За счет сочетания удачи и ложной бравады, гоблины сумели вырубить Шадоумист, потеряв всего лишь четырех своих. Они связали ноги лошади, погрузили

на телегу торговцев и притащили ее сюда в качестве трофея для Вождя Рипнаггета. С помощью методов, которыми они сумели затащить бессознательную лошадь через чертополоховый лабиринт и через веревочный мост, столь же изобретательных, сколь неразумных и рискованных, гоблины смогли доставить лошадь сюда.

Трагедия произошла, когда возбужденные гоблины бросили лошадь в тренировочном дворе, разрезали путы и вылили *зелье лечения легких ран* в ее пасть, чтобы их вождь смог продемонстрировать свои умения в убийстве лошадей на живой лошади. Шадоумист мгновенно вскочила и начала носиться кругами по двору. Гоблины запаниковали и разбежались, громко умоляя Вождя Рипнаггета убить существо, но когда он попытался сделать это, лошадь оказалась еще сильнее, чем ожидал Рипнаггет. Вождь получил сокрушительный удар по руке, сломавший ее и заставивший его убежать. Разгневанный, он проклял гоблинов, которые поймали лошадь, попытавшуюся убить его, а затем сказал им загнать чудовище в сарай, пока он будет решать, что с ней делать. Гоблины сумели заманить лошадь в сарай (потеряв в процессе троих — двух снаружи и одного внутри), а затем заколотили дверь, пока Шадоумист топталась и бушевала внутри. Ни на одном теле нет ничего ценного.

С тех пор Рипнаггет несколько раз просил Гогмурта придти «позаботиться о чудовищной лошади», но друид отказался помогать, пока Рипнаггет позволяет Нуалии оставаться в Чертополоховой Макушке. Разгневанный ответом друида, не менее упрямый вождь гоблинов решил дать Шадоумист достичь грани истощения, прежде чем попытаться убить его снова.

Шадоумист является величественным существом, но ее дни в заточении взяли свое. Голодная, лошадь с безумным взором может оказаться большим благом для РС, если они смогут успокоить ее с пониманием животных или Обращением с Животными СЛ 25, или магией типа *очарования животного*. Если РС предложат Шадоумист еду, то они получат бонус +10 к своим проверкам для успокоения лошади.

ШАДОУМИСТ

ХР 600

Продвинутая лошадь (*Бестиарий РИ Первопроходец 177, 294*)

Хиты 19 (в настоящий момент имеет 14 очков хитов не- смертельного повреждения от жестокого обращения)

СВ 2

СЮЖЕТНАЯ НАГРАДА: если РС смогут спасти Шадоумист и либо вернуть ее владельцам в Сандпойнте, либо оставить себе, то наградите их ХР, словно они победили лошадь в бою.

С19. Тронная Комната (СВ 6)

Если будет поднята тревога, то все двери в эту комнату будут плотно закрыты и заперты. Рипнаггет носит ключи, но двери можно вскрыть с проверкой на Вывод Устройств из Строя СЛ 20.

Эта большая тронная комната украшена висящими на стенах шкурами, по большей части черно-рыжими шкурами огнешкуров, но встречаются и лошадиные. Четыре квадратных бревна поддерживают потолок, их поверхность усеяна дюжинами железных шипов, а нижние края украшены дюжинами наколотых рук в разных стадиях разложения. На северо-востоке деревянная платформа поддерживает трон, заваленный шкурами собак и лошадей. Собачьи черепа украшают подлокотники, а лошадиный череп злобно смотрит со спинки трона.

Руки являются всем, что осталось от последних нескольких дюжины человеческих жертв гоблинов Чертополоховой Макушки; остальное этих жертв давно было съедено или закопчено и помещено в хранилище в области С20. Шипы относительно облегчают лазание по колоннам с проверкой на Лазание СЛ 5.

Военный Вождь Рипнаггет, повелитель гоблинов Чертополоховой Макушки, проводит растущее количество времени здесь в своем тронном зале. Его любимым времяпрепровождением являются наблюдение за шутовскими поединками своих боевиков, выступлением боевого певца или планирование дополнительных набегов на Сандпойнт ради удовлетворения его новой одержимости — Нуалии. Его интерес к своим женам увял, настолько он был поработан экзотическим азимаром.

Хоть большинство гоблинов Чертополоховой Макушки лично чувствуют, что одержимость Рипнаггета Нуалией сомнительна и даже опасна, никто из них не является достаточно смелым, чтобы перечить своему лидеру (кроме друида Гогмурта).

На самом деле одержимость Рипнаггета Нуалией никак не связана с сексуальным влечением — ее кожа слишком гладкая, ее уши слишком маленькие и она просто слишком большая, чтобы заинтересовать гоблина, но это удобное прикрытие для его настоящего интереса — он верит, что она может оказаться ключом к раскрытию тайны сущности Малфешнекора. Когда она пришла со своей свитой и предложила союз, Рипнаггет (в редкой демонстрации благоразумия) понял, что они не равны им, и, вместо драки, решил выслушать ее предложение. Когда она показала свой святой символ и заговорила о Малфешнегоре, Рипнаггет был потрясен, но достаточно быстро вернул свое остроумие. Он предположил, что эта странная женщина на самом деле была глашатаем Малфешнекора, и что она была послана в Чертополоховую Макушку сопроводить гоблинов в новую триумфальную эру. Несомненно, ее план напасть на Сандпойнт показался в то время хорошей идеей, и хотя он прошел не совсем так, как она обещала, фактов, что ей удалось освятить святыню (область D12), установить связь с Малфешнекором и медленно, но верно, вскрыть древние комнаты глубоко внизу (и, таким образом, увеличить владения Чертополоховой Макушки), было достаточно, чтобы доказать Рипнаггету, что Нуалия является благой надеждой для будущего его племени.

СУЩЕСТВА: даже если будет поднята тревога, Военного Вождя Рипнаггета можно будет найти здесь. Если его застать врасплох, то он будет в самом разгаре того, как его гоблины воспроизводят нападение на Сандпойнт, сражаясь с *безмолвным образом*, предоставленным боевым певцом. Если будет поднята тревога, то его гоблины взберутся на три ближайших к трону колонны и затаятся, а боевой певец пригнется за тронном. В любом случае, его ручной верный геккон Липконог будет рядом с ним.

Если РС не нападут сразу же после входа в комнату, то Военный Вождь Рипнаггет пожелает провести переговоры так же, как и с Нуалией несколько месяцев назад. Однако на этот раз он не намерен объединяться со своими гостями; он просто хочет выиграть время, прежде чем приказать убить РС. Он определенно узнает в них героев Сандпойнта — он не присутствовал при нападении, но он слышал множество историй о длинноногах, которые оказались так важны при защите города. Он знает, что РС являются грозными противниками, особенно потому что они добрались до его тронной комнаты живыми. В любом случае, он откажется позволить РС ступить в его тронную комнату глубже чем на 5 футов, заявив, что они еще не заработали дозволения приближаться к нему.

Если РС согласятся на беседу, то он выберет самого наименее бронированного РС, поздравит этого персонажа и скажет, что он выглядит тем, кто понимает превосходство беседы над сражением, и позволит этому РС приблизиться. Естественно, Рипнаггет вовсе не намерен разговаривать. Как только этот РС будет в пределах 5 футов от северо-восточной колонны, он отдаст приказ к нападению.

ВОЕННЫЙ ВОЖДЬ РИПНАГГЕТ СВ 4 ХР 1,200

Мужчина гоблин боец 5 (*Бестиарий РИ Первопроходец 156*)

НЗ Маленький гуманоид (гоблиноид)

Иници +2; **Чувства** темновидение 60 фт.; **Восприятие** -1
ОБОРОНА

ЗА 21, касательная 13, врасплох 19 (+6 броня, +2 Лов, +2 естественная, +1 размер)

Хиты 42 (5к10+10)

Стой +6, **Реак** +3, **Воля** +2; +1 пр. страха

Оборонительные Способности мужество +1

НАПАДЕНИЕ

Скорость 30 фт.

Ближняя +1 *короткий меч* +10 (1к4+5/19-20)

Особые Атаки знаток по оружию (легкие клинки +1)

ТАКТИКА

До Боя Рипнаггет выпьет свое *зелье дубовой кожи* +2 как только услышит, что кто-то входит в его тронный зал в случае поднятой тревоги.

Во Время Боя Рипнаггет при первой же возможности оседлает Липконога, чтобы воспользоваться в бою преимуществами своих навыков Верхового Боя. Он предпочитает использовать сочетание Вдохновенного Натиска и Верхового Прорыва.

Боевой Дух Рипнаггет сражается до смерти.

СТАТИСТИКА

Сил 12, **Лов** 14, **Вын** 14, **Инт** 12, **Муд** 8, **Хар** 13

Базовая Атак +5; **ББМ** +5; **ЗБМ** 17

Навыки Железная Воля, Верховой Бой, Верховой Прорыв, Вдохновенный Натиск, Концентрация на Оружии (короткий меч), Специализация на Оружии (короткий меч)

Умения Обращение с Животными +9, Запугивание +9, Верховая Езда +12, Незаметность +13

Языки Общий, Гоблинский

ОК знаток по доспехам 1

Боевые Принадлежности *зелье дубовой кожи* +2, *зелья лечения средних ран* (2); **Другие Принадлежности** нагрудник мастерской работы, +1 *короткий меч*, корона с зубами стоимостью 20 зм, кольцо с ключами ко всем замкам в областях С11-С24 и D1-D3.

ЛИПКОНОГ

ХР 400

Гигантский геккон (*Бестиарий 3 РИ Первопроходец 186*)

Хиты 11

СВ 1

БОЕВИКИ ЧЕРТОПОЛОХОВОЙ СВ 1/2 МАКУШКИ (3)

ХР 200 каждый

Гоблин боевик (смотрите стр. 16)

Хиты 12 каждый

БОЕВОЙ ПЕВЕЦ ЧЕРТОПОЛОХОВОЙ МАКУШКИ

СВ 1/2

XP 200

Гоблин бард 1 (смотрите стр. 15)

Хиты 9

ТАКТИКА

Во Время Боя боевой певец воодушевляет всех своих союзников в первый раунд боя. Во второй раунд он накладывает *жуткий смех* на самого бронированного PC, а затем использует *призрачный звук*, чтобы создать иллюзию новых гоблинов, приближающихся со стороны одной из южных дверей, чтобы PC потратили время на ответ на мнимую угрозу. Он так же может воспользоваться своей *палочкой безмолвных образов*, чтобы создать иллюзию занавеса, опускающегося между ним и остальной комнатой, обеспечив себя укрытием, чтобы можно было стрелять стрелами в любого, у кого не вышло распознать иллюзию. Он бросится на помощь Рипнагету с *лечением легких ран* (заклинанием или зельем), если тот опустится ниже половины очков хитов.

СТАТИСТИКА

Боевые Принадлежности *зелье лечения легких ран, палочка безмолвного образа* (5 зарядов); **Другие Принадлежности** клепаный кожаный доспех, короткий меч, короткий лук с 20 стрелами, плеть, 20 зм

РАЗВИТИЕ: Военный Вождь Рипнагет сражается до смерти, но все еще есть возможность схватить его живым. В этом случае он попытается внушить PC, что это он ответствен за нападение на Сандпойнт, и что его нужно доставить в город для суда, поскольку «ведь именно так поступают длинноноги?». Это, естественно, уловка, он надеется сбежать при первой же возможности и обратиться за помощью к Нуалии или, при полном отчаянии, друиду Гогмурту. Только если его очаровать или еще как-нибудь магически принудить, он может стать услужливым, в этом случае он может поделиться планом комнат на первом уровне ниже (но не на втором), и может много рассказать PC о Нуалии, о ее планах, ее союзниках и Малфешнегоре (которого он считает гоблинским богом, заточенным где-то внизу).

С20. Хранилище Продовольствия

Дверь в эту комнату заперта; ключ находится у Вождя Рипнаггета. Замок можно вскрыть с проверкой на Вывод Устройств из Строя СЛ 20.

Эта вонючая скотобойня является ужасным оскорблением для всех органов чувств. Бедрa плохо закопченного мяса висят на потолочных крюках или лежат в или на корзинах. В некоторых случаях мясо похоже на сабачатину или конину, но в большинстве случаев имеет слишком узнаваемые особенности, типа ног, рук или гримасничающих лиц.

Это хранилище продовольствия содержит любимую еду гоблинов — мясо их побежденных врагов. Судьба нескольких пропавших путешественников и торговцев прояснится здесь, хотя тела будет тяжело опознать.

С21. Арсенал

Эта комната содержит в себе небольшой арсенал грубого оружия (по большей части собакорезов и коротких луков) и несколько маленьких, на гоблина, наборов клепанных кожаных доспехов и неровных щитов. На юге стоит пара верстаков.

СОКРОВИЩЕ: у верстаков гоблины собирали оружие для своего племени. Все оружие и наборы доспехов здесь Маленькое. В общем здесь 23 собакореза, 11 коротких луков, 80 стрел, 11 наборов клепанных кожаных доспехов, шесть малых деревянных

щитов и две свернутые плети. На северной стене висит единственный собакорез мастерской работы. За исключением этого собакореза, принадлежности, хранящиеся здесь, имеют низкое качество, свидетельствуя о типичном гоблинском ремесленническом мастерстве.

С22. Зал Собраний

Круглый стол и несколько стульев являются единственной мебелью в этой комнате.

Военный Вождь Рипнагет использует эту комнату для встреч со своими боевиками, обсуждая приказы и получая вести с полей.

С23. Комната Вождя

Несколько ковриков, сделанных из собачьей или лошадиной шкуры, расстелены по грязному полу этой комнаты. У северной стены находится впечатляющая коллекция подков, прибитых к стене. На востоке у хрупкого стола стоит рваный подбитый стул, который когда-то мог быть дорогим антиквариатом. В северо-западном углу стоит кровать с балдахином, застланная шелковыми простынями и хвостающаяся изголовьем, украшенным нимфами и сатирами, скачущими по лесу. Простыни на кровати запачканы грязью, а изголовье разбито и потерто.

Военный Вождь
Рипнагет и
Липконог



Военный Вождь Рипнагетт живет в роскоши — даже если его мебель, по большей части, была собрана из кораблекрушений или с Барахольного Пляжа Сандпойнта, это лучший мусор, который может достаться гоблину. Коллекция подков в настоящий момент насчитывает 22, хотя ни одна из них не представляет ценности.

СОКРОВИЩЕ: хоть Рипнагетт держит большую часть сокровищ племени в области С24, он сохранил себе одно изделие — серебряный святой символ Ламашпу, выглядящий как трехглазая клыкастая шакаля голова с крошечными гранатами вместо глаз, отданный ему Нуалией и стоящий 40 эм. Рипнагетт держит символ под своей подушкой, где его и можно найти с проверкой на Восприятие СЛ 15.

Проверка на Восприятие СЛ 20 на стуле на востоке покажет большой железный ключ, засунутый под сиденье; этот ключ открывает сундук с сокровищами в области С24.

С24. Сокровищница (СВ 3)

Эта маленькая вонючая комната может похвастаться лишь дырой в полу, ее края замазаны отходами.

Хоть гоблины и склонны справлять нужду на природе или с края утеса, некоторые из них иногда вспоминают, что им иногда полагается придавать этому отхожему месту используемый вид. На самом деле западная стена этой противно пахнущей комнаты содержит потайную дверь, которую можно найти с проверкой на Восприятие СЛ 20. За ней находится еще одна маленькая комната, которая пахнет менее противно и содержит один очень крупный морской сундук с тяжелым железным замком. Ключ к этому замку спрятан в комнате Вождя Рипнагетта (область С23).

ЛОВУШКА: морской сундук снабжен ловушкой, любезность одного из предшественников Вождя Рипнагетта, который имел в этом большой талант. Ловушка срабатывает, если на сундук напасть, если замок попытаться вскрыть, или даже если нужный ключ повернуть в замке не вправо, а влево. При срабатывании ржавый клинок из зазубренного металла выскочит из крышки сундука. Когда-то клинок был отравлен, и хотя яд давно испортился, клинок все еще имеет шанс вызвать у жертвы столбняк.

ЛОВУШКА С ГРЯЗНЫМ КЛИНКОМ СВ 3 ХР 800

Тип механическая; Восприятие СЛ 20; Вывод Устройств из Строя СЛ 22

ЭФФЕКТ

Триггер касание; Перезарядка ручная

Эффект Аتك +8 ближняя (клинок косы; 1к8+4/19-20 плюс столбняк). Эта болезнь, так же называемая «тризмом», обычно передается через глубокие раны от загрязненных предметов, типа ржавого металла. Жертвы столбняка становятся все более и более склонными к сильным мышечным спазмам, головным болям, лихорадке и затрудненному глотанию. Неподвижность челюсти является распространенным результатом заражения столбняком.

Столбняк: клинок косы — ранение; спас Стой СЛ 14; наступление 1к6 дней; частота 1/день; эффект повреждение 1к4 Лов. Каждый раз, когда кто-нибудь получает повреждение Ловкости от столбняка, существует 50% шанс, что его челюстные мышцы парализует, не позволяя говорить и использовать заклинания с вербальными компонентами следующие 24 часа.

СОКРОВИЩЕ: в сундуке находятся накопленные сокровища племени Чертополоховой Макушки, отобранные на мусорках, кораблекрушениях, засадах на торговцев и несчастные конкурентные племена гоблинов за последнее десятилетие. Эта коллекция состоит из неорганизованной груды из 7,432 мм, 2,490 см, 89 эм, 3 пм, кожаного мешочка с 34 плохо обработанными малахитами ценностью 1 эм каждый, Средней кольчужной рубахи, Среднего скимитара мастерской работы, пары кандалов мастерской работы, золотого святого символа Саренрай ценностью 100 эм, нефритового ожерелья ценностью 60 эм и прекрасного голубого шелкового платья с серебристой отделкой ценностью 150 эм.

С25. Затопленная Морская Пещера

Этот вход в морскую пещеру под чертополоховым лабиринтом затоплен, но его можно заметить сверху с проверкой на Восприятие СЛ 20. Ориентирование под водой сложно, требуя проверки на Плавание СЛ 20 из-за сильного глубинного течения. Утесы, ведущие здесь наверх с пляжей, имеют высоту 80 футов (24 м), и по ним можно взобраться с проверкой на Лазанье СЛ 15.

С26. Второй Вход в Морскую Пещеру

В отличие от входа в С25, этот вход в морскую пещеру остается над водой даже во время прилива, хотя снаружи нет уступов, ведущих в пещеру. Необходима проверка на Плавание СЛ 20 для плавания по бурному прибою на юг.

С27. Логово Буньипа (СВ 3)

Блестящий грот искрится здесь, его стены мокрые от влаги и живые от морских ежей, анемонов и другой приливно-отливной живности. Потолок пещеры поднимается до естественного купола десятью футами выше уровня воды, где расщелина пяти футов в ширину переходит в шахту. Вода здесь менее бурная, но все еще далеко не спокойная. Выступ пяти футов в ширину и пятнадцати футов в длину расположен прямо над уровнем воды на юге.

Плавание по укрытым водам здесь легче, чем у входов в морскую пещеру — для перемещения здесь необходима лишь проверка на Плавание СЛ 15. Западный вход остается под водой даже во время отлива; вода в самой пещере имеет глубину 20 футов (6,1 м) в самой глубокой точке прямо под шахтой, но никогда не поднимается выше, чем на 10 футов (3 м).

СУЩЕСТВО: эта пещера является логовом опасного прибрежного хищника, называемого буньипом. Гладкий подводный охотник, выглядящий как тюлень с плавниками и пастью, заполненной несколькими рядами акулоподобных зубов, буньип понял, что еда часто падает из дыры сверху, особенно когда он рычит. В результате он стал несколько ленивым для охоты, и теперь редко покидает эту пещеру, проводя большую часть своего времени за сном на южном выступе.

БУНЬИП

ХР 800

Бестиарий 2 РИ Первопроходец 50

Хиты 32

ТАКТИКА

СВ 3

ТАКТИКА

Во Время Боя буньип зарычит, как только увидит нарушителей, затем нырнет в воду и нападет на ближайшего врага. Когда он выберет цель, он набросится на следующего противника только после смерти первого, или когда другая цель нанесет ему больше 8 очков повреждений.

Боевой Дух хоть буньип и территориален, он все еще отступит в открытое море, если опустится ниже 8 очков хитов. Он вернется через 3кб часов и попытается вернуть логово.

СОКРОВИЩЕ: обыск дна пещеры быстро покажет невероятный беспорядок из костей, оставшихся после буньипа. Многие кости принадлежат гоблинам, но некоторые больше и человеческого размера. Несколько ценных изделий тоже разбросано здесь. Каждый обыск беспорядка займет 5 минут, и с успешной проверкой на Восприятие СЛ 20 можно найти одно из следующих сокровищ: 3кб зм (до максимума из 100 зм), темно-зеленый шпатель ценностью 100 зм, ржавый кукири мастерской работы с целым фиолетовым гранатом в рукоятке ценностью 500 зм, сгнивший колчан, содержащий три +1 стрелы, и кожаную волшебную палочку щита с 9 оставшимися зарядами.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ ЧЕРТОПОЛОХОВОЙ МАКУШКИ: УРОВЕНЬ ПЕРВЫЙ

Двести лет назад Варисийский культ Ламашту бежал сюда с востока, чтобы не быть уничтоженным приближающейся Челианской армией. Очарованные уникальной формой этого небольшого острова, культисты соорудили церковь Ламашту на его вершине, расширившись под землю и раскопав комнаты на этом уровне. Под конец этих раскопок они обнаружили внизу нетронутый второй уровень, но открыв его они также невольно освободили адского кота, который был тысячи лет заточен в области E2. Культисты были быстро перебиты пришельцем, который сошел с ума после столь долгого заточения. Монстр давно с тех пор сбежал в мир, оставив комплекс примерно в его текущем состоянии, когда гоблины Чертополоховой Макушки впервые поселились здесь.

Хоть гоблины и могут видеть в темноте, несколько последователей Нуалии не могут, поэтому в каждом коридоре и в большинстве комнат комплекса висят обычные фонари; они обычно горят только в дневные часы. В большинстве комнат потолок имеет высоту около 8 футов (2,4 м), а двери являются хрупкими деревянными конструкциями, сооруженными гоблинами.

D1. Покинутый Праздничный Зал

Единственный фонарь висит на крюке в стене рядом с местом, где лестница ведет в эту комнату с севера. Несколько хрупких дверей ведут в эту комнату, и несколько отброшенных собачьих шкур лежат забытыми в северо-восточном углу.

До появления Нуалии гоблины использовали эту комнату в качестве праздничного зала. Рипнагет позволил Нуалии передвинуть стол и стулья, некогда стоявшие здесь, на север в область D14, и с тех пор гоблины принимают пищу везде, где хотят.

D2. Гарем Вождя (СВ 4)

Дюжины противных подушек и мятых собачьих шкур разбросаны по южной половине этой комнаты, пахнущей тошнотворной смесью уксуса и сгнивших цветов.

СУЩЕСТВА: зловоние в воздухе является духами, которыми пользуются четыре отвратительные гоблинши, слоняющиеся по этой комнате. Эти четверо являются женами Военного Вождя Рипнаггета, хотя последние недели у него не было времени посетить их. Жаждающие внимания, гоблинши с непристойным и тревожащим ликованием накупились на одного из союзников Нуалии. Это багбир Брутазмус, и если он не будет подозревать о наличии нарушителей на этом уровне, то с 80% вероятностью его можно будет найти здесь (в противном случае он будет находиться в своем логове в области D4d).

Многие годы Брутазмус жил одинокой жизнью траппера в северных пределах Крапивного Леса, периодически совершая облавы на Дорогу Пропащего Побережья, нападая на торговцев и курьеров. В день, когда он встретил Нуалию, он принял эту экзотическую женщину за какой-то дух природы. Он попытался поймать ее продать пиратам Риддлпорта, но она ловко победила его, не получив ни одной раны. Когда вместо казни она предложила ему работу в качестве своего телохранителя, багбир схватился за этот шанс. Он давно заглядывался на козырное место, занятое племенем Чертополоховой Макушки, и теперь, когда он здесь, он знает, кого нужно благодарить за столь удачный поворот событий. Он остается жестоким и оскорбительным к остальным (включая и остальных союзников Нуалии, чья компания ему не нравится, не считая этих восхитительных гоблинских жен), но принимает Нуалию почти как за мать.

Брутазмус недоволен фактом, что ему не разрешили спуститься в Сандпойнт и создавать проблемы. В результате он злобно завидует Цуто, который разрушает Сандпойнт, пока Брутазмус заперт здесь. Его ненависть к эльфам не улучшает отношение багбира к Цуто, и он часто мечтает добавить уши Цуто к своему ожерелью из эльфийских ушей, даже не замечая на то, что уши полуэльфа не такие заостренные.

БРУТАЗМУС ХР 800

Мужчина багбир следопыт 1 (*Бестиарий РИ Первопроходец 38*)

ХЗ Средний гуманоид (гоблиноид)

Иници +3; Чувства темновидение 60 фт., нюх; Восприятие +1

ОБОРОНА

ЗА 19, касательная 13, врасплох 16 (+3 броня, +3 Лов, +3 естественная)

Хиты 31 (4 КХ; 3к8+1к10+13)

Стой +6, Реак +8, Воля +2

НАПАДЕНИЕ

Скорость 30 фт.

Ближняя тяжелый кистень +7 (1к10+6/19-20)

Дистанционная составной длинный лук мр +8 (1к8+4/х3)

Особые Атаки заклятый враг (эльфы +2)

ТАКТИКА

Во Время Боя Брутазмус ответит на вторжение в его личное времяпровождение ревом и проклятиями. Есть 50% шанс, что он будет без своей брони в области D2; в

СВ 3

любом случае, он с кроважидным ликованием бросится в бой со своим тяжелым кистенем. Он нападет сперва на эльфов.

Боевой Дух если он опустится ниже 15 очков хитов, то Брутазмус попытается отступить в область **D15**, где он забаррикадирует дверь и бросится вниз по лестнице в область **E4** присоединиться к Нуалии в надежде получить некоторое лечение и останется рядом с ней в качестве телохранителя, пока РС больше не перестанут представлять угрозы.

СТАТИСТИКА

Сил 18, **Лов** 17, **Вын** 17, **Инт** 8, **Муд** 12, **Хар** 9

Базовая Аتك +3; **ББМ** +7; **ЗБМ** 20

Навыки Выстрел в Упор, Концентрация на Оружии (составной длинный лук)

Умения Запугивание +3, Незаметность +13, Выживание +8

Языки Общий, Гоблинский

ОК сталкер, отслеживание +1, понимание животных +0

Боевые Принадлежности 4 +1 *стрелы погибели эльфов, зелье лечения средних ран*; **Другие Принадлежности** клепаный кожаный доспех, тяжелый кистень, составной длинный лук мр с 20 стрелами, 4 пм

Брутазмус



D3. Ясли Гоблинов

Стены этой комнаты уставлены небольшими деревянными клетками. Внутри каждой клетки находится грязная куча соломы.

Как ни ужасно, но это ясли Чертополоховой Макушки. Большинство племен гоблинов имеют одинаково достойные порицания методы воспитания детей — очень немногие племена нянчатся и защищают своих отпрысков, поскольку они полагают, что такая деятельность только приводит к появлению взрослых гоблинов, которые не могут постоять за себя. Вместо этого гоблинская мудрость способствует методам, подобным этим клеткам, в которых быстро растущих гоблинских младенцев и детей выращивают как животных на сыром мясе и ругани, чтобы они выросли должным образом злобными и сильными.

В настоящий момент здесь нет детей — гоблины Чертополоховой Макушки в последнее время заняты другими вещами (типа планирования налета на Сандпойнт). Мастера, желающие поставить своих игроков в неловкую социальную ситуацию, могут поместить несколько острозубых гоблинских детей и младенцев в эти клетки.

D4a. Комната Цуто

Эта комната чиста и организована. На низком комодке на юго-западе лежит стопка бумаг, прижатая большим куском обсидиана, тогда как на северо-западе стоит хорошая кровать.

Если Цуто избежал смерти ранее в этом приключении, то есть 30% шанс, что он будет спать здесь. В остальном его можно будет встретить в области **D15**. Если он здесь, то полуэльф сделает все, что в его силах, чтобы сбежать в область **D15**.

Заметки на тумбочке по большей части являются набросками планов Цуто по шантажу отца и использованию Стеклоной Фабрики Сандпойнта в качестве плацдарма для грядущего исследования Катакомб Гнева — вряд ли здесь найдется что-то новое для РС, хотя если они еще не обнаружили Катакомбы Гнева, то эти заметки укажут их местонахождение.

D4b. Комната Орика

Эта одноместная спальня имеет множество признаков обитания. Сама кровать взъерошена и не застелена, а недоеденная еда из хлеба и копченого лосося стоит на тумбочке. Несколько грязных предметов одежды лежат в ногах кровати.

СУЩЕСТВО: это текущий дом Орика Ванкаскеркина, наемника на дне-своей-удачи из преступного города Риддлпорта. После аферы, связанной с тифлингом проституткой, хитрым алхимиком и любовным эликсиром, Орик был вынужден бежать из города. Он почти уверен, что Клегг Зинчер, могущественный брат ныне мертвого алхимика, все еще обижен за то, что Орик сделал с алхимиком, когда обнаружил, к своему ужасу, что *любовный эликсир* на самом деле был просто дешевым пивом, смешанным с лавандой. Хотя Орик и не сожалеет об убийстве алхимика, он сожалеет о факте, что Клегг Зинчер фактически сделал продолжение его жизни в Риддлпорте невозможным. Он сильно скучает по своему дому, несмотря на факт, что там произошло мало хорошего, и имеет несколько заготовок планов по возвращению и отъему власти у Зинчера.

Но подобные замыслы требуют союзников или денег, и когда странная красивая женщина подошла к нему в захудалом баре Магнимара, он без вопросов принял ее предложение служить ее телохранителем. С тех пор, и после помощи в планировании нападения на Сандпойнт, Орик задумался, что его верность Нуалии может оказаться лишь последним в длинной веренице неверных решений. И все же она регулярно платит платиной, и до сих пор ему не приходилось много работать, поскольку она уже некоторое время остается в Чертополоховой Макушке. Он знает, что ей нужно что-то в нижних комнатах, но он не знает (и не хочет), что именно. Орик так же безрассудно увлекся другим подчиненным Нуалии, вспыльчивой (что понравилось Орику) Люри Акенжей. К несчастью, Люри больше увлечена Цуто, чем кем-то еще. Орик задумался над убийством Цуто ради удаления его с картины, но поскольку полуэльф является текущим любовником Нуалии, пока он отверг эту идею. Дела стали для Орика настолько невыносимо сложными, что он думает все бросить и направиться на восток в Корвосу и попытать свою удачу там.

Орик по суровому привлекателен, с внешностью и поведением, которые не вяжутся с улыбками и смехом. В последнее время он часто находится здесь, ожидая чего-то — чего угодно — что произойдет в комнатах внизу или разрешит ситуацию с Сандпойнтом, чтобы он мог забрать у Нуалии заключительную плату. Налет на Сандпойнт вызвал в нем противоречивые чувства, поскольку он посетил город на пути на юг в Магнимар несколько месяцев назад, и он нашел это место дружелюбным и очаровательным.

Орик Ванкаскеркин



ОРИК ВАНКАСКЕРКИН

СВ 3

ХР 800

Мужчина человек боец 4

ХН Средний гуманоид

Иници +1; Чувства Восприятие +1

ОБОРОНА

ЗА 21, касательная 11, врасплох 20 (+8 броня, +1 Лов, +2 щит)

Хиты 42 (4к10+16)

Стой +7, Реак +2, Воля +2; +1 пр. страха

Оборонительные Способности мужество +1

НАПАДЕНИЕ

Скорость 30 фт.

Ближняя полуторный меч мр +9 (1к10+5/19-20)

Дистанционная составной длинный лук +5 (1к8+3/х3)

ТАКТИКА

До Боя Рипнагет выпьет свое *зелье дубовой кожи* +2 как только услышит, что кто-то входит в его тронный зал в случае поднятой тревоги.

Во Время Боя в бою Орик полагается на свою силу, сосредотачивая свои атаки на одной цели и предпочитая сражаться спиной к стене или союзнику. Он обычно сражается с Могучим Ударом.

Боевой Дух если он опустится ниже 5 очков хитов, то Орик бросит свое оружие и попросит пощады. Он пообещает помочь РС, если они оставят ему жизнь — это обещание оправдано, как описано в Развитии ниже.

СТАТИСТИКА

Сил 16, Лов 13, Вын 16, Инт 10, Муд 12, Хар 8

Базовая Атак +4; ББМ +7; ЗБМ 18

Навыки Атлет, Бой Вслепую, Владение Экзотическим Оружием (полуторный меч), Могучий Удар, Концентрация на Оружии (полуторный меч), Специализация на Оружии (полуторный меч)

Умения Лазание +7, Запугивание +6, Лингвистика +1, Плавание +6

Языки Общий, Гоблинский

ОК знаток по доспехам 1

Боевые Принадлежности *зелье лечения средних ран*;

Другие Принадлежности +1 *бахтерец*, большой стальной щит мастерской работы, составной длинный лук с 20 стрелами, полуторный меч мастерской работы, вечный факел, 2 пм, 95 зм.

РАЗВИТИЕ: если Орик сдастся, то он пойдет на все, чтобы гарантировать свое благополучие. Если это значит отдать свое богатство РС или даже помочь им против Нуалии и других ее союзников, пусть будет так. К несчастью, Орик не занимался исследованием местного подземелья, и ему нечего сказать об областях **D7-D8** (кроме того, что там какой-то корчащийся монстр), областях **D9-D10** или любых комнатах на втором уровне. Он был в храме Ламашту (область **D12**) лишь раз, чего оказалось достаточно, чтобы ему не захотелось туда возвращаться лишний раз; от этой религии у него мурашки по коже. Он знает, что храм охраняется парой «чудовищных собак», но кроме того, что их вой ужасен, он больше ничего про них не знает.

Подземелье Чертополоховой Макушки: Уровень Первый



D4c. Комната Люри

Хоть эта спальня чиста и ярко освещена вечным факелом, лежащим на тумбочке, ее спартанская обстановка не дает понять, кто живет в ней.

На самом деле эта комната принадлежит еще одному приспешнику Нуалии, но поскольку Люри проводит большую часть своего времени в области D15 за исследованием различных артефактов и реликтов, добытых в подземельях ниже, поэтому ее можно встретить здесь только во время ночного сна.

СОКРОВИЩЕ: вечный факел принадлежит Люри, резерв на случай, если она потеряет тот, что носит с собой.

D4d. Комната Брутазмуса

Эта спальня носит слабый запах плесени. Кровать покрыта спутанными серыми и черными волосами, а пятна крови пачкают каменный пол, тогда как отвратительная куча птичьих лап лежит сваленной на полу сбоку от кровати.

Багбир Брутазмус в последнее время спит в области D2, и не возвращался в эту комнату много дней. Пятна крови — все, что осталось от его последней пищи, принятой здесь: багбир предпочитает еще живую еду, чтобы она корчилась во время употребления, и он любит морских чаек (он поедает всю птицу, но не любит строение лап и не ест их).

D5. Комната Нуалии

Эта большая комната, похоже, служит двум целям. На севере стоит изящная кровать с шелковыми простынями, а на юге стол и стул под подвешенным фонарем образуют удобный кабинет.

Эта большая комната служит Нуалии как спальня, но в последнее время она проводит здесь мало времени. Она имеет изящную кровать в северной части комнаты, доставленную в разобранном виде из Магнимара, одно из немногих ее уступок роскоши.

D6. Кладовая

Корзины, бочки и груды различного мусора свалены здесь рядом со стенами. На севере слышен звук бьющихся волн.

Большая часть барахла была подобрана на Барахольном Пляже Семизубыми гоблинами и оказалась здесь в виде дани, отправленной на север гоблинам Чертополоховой Макушки ради задабривания этого более многочисленного племени. Хоть сырье, находящееся здесь, можно превратить в мебель, собакорезы или даже доспехи, только гoblin увидит что-то ценное в этой груде отходов.

D7. Охотничьи Угодья Тентаморта (СВ 4)

Пола этой пещеры выглядит странно отполированным и гладким. На востоке плотный занавес из лоз и крапивы висит над широкой дырой, обозревающей Варисийский Залив.

СУЩЕСТВО: эта пещера долгие годы была охотничьим угодьем тентаморта. Монстр похож на кожистого безглазого кальмара с приземистым телом размером с дождевую бочку. Его нижнее тело разделено на переплетающиеся щупальца, которые существо использует для медленного передвижения, тогда как два более длинных щупальца, одно толстое и мускулистое, а второе гибкое и заканчивающееся костяным жалом, растут из его боков. Исключительно долгоживущий, почти безмозглый хищник долгие годы питался морскими птицами и весьма приловчился хватать их в полете с выступа, обозревающего восточное море. Когда вселились гоблины, они потеряли нескольких своих собратьев из-за щупальцев тентаморта (включая одного из лучших своих бойцов), прежде чем решили оставить монстра в покое.

Люри провела несколько дней после своего прибытия за изучением монстра, она даже заманила нескольких гоблинов сюда, чтобы понаблюдать, как монстр съест их, но она узнала о существе все, что могла, и оно ей наскучило несколько дней назад.

ТЕНТАМОРТ

СВ 4

XP 1,200

Бестиарий 2 РИ Первопроходец 261

Хиты 39

ТАКТИКА

Во Время Боя тентаморт относительно глуп; он не будет нападать на тех, кто находится за пределами дальности его чувствительности слепого, и склонен игнорировать существ, кроме самых близких целей.

Боевой Дух тентаморт бьется до смерти.

D8. Логово Тентаморта

Дюжины странных мертвых тел лежат разбросанными по этой комнате. Большинство принадлежат морским птицам и скопам, но здесь есть и шесть мертвых гоблинов. Каждое тело является буквально кожей и костями, словно все внутренние органы и мышцы были каким-то образом высосаны, оставив скелет, обернутый в медленнно гниющую кожу.

СОКРОВИЩЕ: тела гоблинов, ставших жертвами тентаморта, не вернули, и их доспехи и оружие лежат в гниющих ржавых кучах. Одно из тел принадлежит бывшему герою гоблинов Тиовунку; его туша все еще носит набор +1 брони из шкур (собачьих) и разрушенный (но некогда мастерской работы) конеруб и короткий лук мастерской работы. Броня и оружие Маленькие.

D9. Тюрьма

Южная стена этой комнаты является набором камер с железными дверями, шесть в общем. Остальная комната явно является камерой пыток; дыба стоит у дальней стены, железная дева стоит на севере, а огненная яма тлеет под шипастой клеткой, подвешенной на цепь к потолку на востоке.

Если гоблины схватили каких-нибудь узников во время этого приключения, то они будут удерживаться здесь. Поскольку их тюремщик и мучитель, Брунфель, пропал во время нападения на Сандпойнт, эта область была запущена гоблинами, которые часто забывают спускаться и проверять узников по несколько дней, заставляя их нормировать и без того скудный рацион для избежания смерти от голода или жажды. Если ее доставили в Чертополоховую Макушку, то Амиго Кайдзицу (или любого другого ключевого NPC, пойманного гоблинами) можно будет найти томящейся здесь.

Каждую из железных дверей, запирающих камеры, можно выбить с проверкой на Силу СЛ 26, или вскрыть замок с проверкой на Вывод Устройств из Строя СЛ 25. Ключи к камерам можно найти в области D10.

D10. Логово Брунфеля

Пыльное гнездышко из тряпок, собачьих шкур и соломы находится в северо-восточном углу этой комнаты. На юге длинный верстак загроможден плоскогубцами, крюками, пилами и ножами, подвешенными вдоль стены.

Брунфель, гоблин боец/плут и некогда второй по силе гоблин в племени, жил здесь, работая мучителем и тюремщиком. Гоблины Чертополоховой Макушки полагают, что если кто-то и переживет налет на Сандпойнт, то это Брунфель. Они ошибались — Брунфель умер от меча шерифа в первые минуты нападения.

Ключи к камерам в области D9 можно найти разбросанными среди орудий пыток на южном верстаке.

D11. Вход в Часовню

Две большие каменные двери расположены здесь в западной стене, их поверхность украшена вырезанными изображениями ужасных деформированных чудовищ, вырывающихся из беременных женщин всех рас.

Эти две каменные двери содержатся в хорошем состоянии и легко открываются. Проверка на Знание (религия) СЛ 15 определит сцену, изображенную на дверях, как присущую церкви Ламашту.

D12. Часовня Ламашту (СВ 5)

Каменные купели с пенистой темной водой расположены на севере и на юге от восточного входа в комнату, два ряда каменных колонн идут вдоль длинной комнаты. В западном конце низкая лестница ведет на платформу в двух футах над землей. Стены, окружающие эту платформу, освещены подвесными жаровнями, испускающими яркий красный дым, придающий месту нервующее освещение, которое предает барельефам, изображающим бесчисленных монстров, пирующих убегающими людьми, зловещего реализма. Камень алтаря из черного мрамора, чья поверхность завалена пеплом и фрагментами костей, припал к земле перед десятифутовой (3 м) статуей. Скульптура изображает беременную, но в остальном красивую голую женщину, держащую кукри в каждой когтистой руке и имеющей длинный рептильный хвост, птицеподобные когтистые ноги и рычащую голову трехглазого шакала с раздвоенным языком. Левый кукри блещит огненным оранжевым светом, тогда как правый испускает холодное голубое свечение.

Недавно заново освященная Нуалией, эта святыня Ламашту бездействовала долгие годы, с тех пор, как предыдущий вождь поддался бешенству и передал обязанности Риппатету. Риппатет всегда считал свою неспособность получать эмпатические послания Малфешнекора изъяном, но после того, как он сбросил несколько гоблинов, осмелившихся об этом заикнуться, в Воющую Дыру, никто в Чертополоховой Макушке больше не говорит об этом. Риппатет посчитал прибытие Нуалии благословением Ламашту, и посещение ее еженедельных проповедей стало для гоблинов принудительным, несмотря на факт, что одного или двух из них приносят в жертву на алтаре, если они не могут предложить других гоблинов или узников вместо себя. Успешная проверка на Знание (религия) СЛ 15 определит храм и статую как святыни Ламашту. Святящиеся эффекты на кукри статуи являются заклинаниями *вечного огня*.

В день, когда Нуалия проводит здесь службу, она подготавливает заклинание *осквернения* вместо заклинания *кошачьей грации*, и накладывает его в начале своей проповеди. Если РС пожелают проникнуть в Чертополоховую Макушку одновременно с одной из ее церемоний, то они обнаружат верхние пределы крепости пустыми и доступными, но если они натолкнутся на эту комнату, то они могут не совладать с этим столкновением.

Исследование алтаря покажет пятна золы и частицы костей — все, что осталось от приемного отца Нуалии, после того, как она принесла его останки в жертву Ламашту в качестве всеожжения.

СУЩЕСТВА: когда Нуалия прибыла сюда, ведомая снами, она быстро заново освятила эту часовню Ламашту почти так же, как Сандпойнт заново освятит свою часовню несколькими месяцами позже. В награду Ламашту послала Нуалии трех своих подчиненных, тощих существ, похожих на шакалов с дымящимися красными глазами и черными клыками — углистых гончих. Две затаились в тених комнаты, пока другая остается рядом с Нуалией; все три полностью преданы ей. Когда она приносит жертвоприношения Ламашту, Нуалия делает это своим полуторным мечом, обезглавливая жертву и приглашая углистых гончих угоститься телом, пока она держит отрубленную голову над алтарем, чтобы она видела, как ее тело пожирают, в последние моменты своего сознания.

Когда здесь никого нет, углистые гончие парят возле потолка в северной и южной частях комнаты. Если они почувствуют посторонних, то они быстро устремятся вниз по воздуху в атаку, их вой быстро поднимет в комплексе тревогу.

Во время ритуалов все гоблины находятся в комплексе, как и Цуто, Люри и Брутазмус, они собираются здесь наблюдать и молиться. Орик присутствовал на первой службе, но потом откланялся, заявив, что кому-то нужно охранять комплекс во время церемонии. К его облегчению, Нуалия согласилась. В любом случае, штурм комнаты, полной гоблинов и культистов — не самый лучший план для низкоуровневых РС, поскольку бой против Нуалии, трех углистых гончих, 22 гоблинов (включая боевого певца и пять боевиков) и остальных трех членов банды Нуалии является столкновением с приблизительно СВ 10! (Обратите внимание, что здесь в действительности мало места для всех присутствующих на церемонии гоблинов — не поместившиеся устраиваются в области D11 и соседних коридорах).

Хоть Нуалия и имеет иммунитет к внушающему страх вой углистых гончих (поскольку она — злой пришелец), гоблины и остальные обитатели Чертополоховой Макушки его не имеют.

В зависимости от того, какие двери в подzemелье остаются открытыми, вой этих монстров при нападении на РС может так же повлиять и на многих других обитателей. Гоблины, подвергшиеся вой, вопят, паникуют и бегают кругами, тогда как другие NPC прячутся под кроватями или по углам, если уступают страху. Не забывайте, что лай углистых гончих является расползанием, и поэтому может огибать углы, но не может проходить через твердые объекты (типа закрытых дверей). Тем не менее, этот лай весьма громок, и должен проинформировать каждого обитателя Чертополоховой Макушки о входе посторонних в часовню.

УГЛИСТЫЕ ГОНЧИЕ (2)

СВ 3

ХР 800 каждая

Бестиарий РИ Первопроходец 286

Хиты 30 каждая

D13. Картинная Галерея Гоблинов

Нижние четыре фута стен в этой пустой комнате покрыты грубыми рисунками из грязи, крови и красок. Большинство рисунков изображают гоблинов, совершающих какое-нибудь насилие над людьми, лошадьми или собаками. Одно изображение на северной стене, по меньшей мере, в три раза больше и сложнее других по чертукш. Это изображение показывает Чертополоховую Макушку со стороны, гоблинский частокол взгромоздился наверху подобно короне. В центре изображения нарисована пещера, а внутри проглядывается что-то похожее на огромного мускулистого гоблина со змеиными глазами и собакорезом в каждой когтистой руке. Если сопоставить масштабы рисунка, то этот гоблин должен иметь высоту, по меньшей мере, тридцать футов (9 м).

К счастью для РС, изображение Малфешнекора здесь основано на не более чем надеждах и мечтах гоблинов.

D14. Военная Комната

Большой стол, окруженный стульями, занимает большую часть этой комнаты. Сланцевая доска на севере покрыта меловыми набросками, но карта Сандпойнта, тщательно нанесенная на нее, не оставляет сомнений в назначении этой комнаты — именно здесь планировался недавний налет.

Исследование сланцевой доски и заметок на ней подтвердят это и не только. А именно, что когда «шепчущий зверь будет приручен», авторы плана намерены устроить второе нападение на город, которое привлечет не только дополнительные племена гоблинов, призванные с отдаленных Гор Туманного Шрама на севере, но и существ, называемых «порождениями греха», которые нападут на Сандпойнт снизу. Если РС уже сражались с порождениями греха, то они узнают этих опасных монстров, упомянутых здесь. Никакого точного расписания для этого второго нападения не дается, но внимательное изучение откроет, что финальное нападение произойдет всего через несколько недель.

D15. Исследовательская Комната (СВ 3)

Большой деревянный рабочий стол расположен посреди этой комнаты, его поверхность завалена свитками, книгами, каменными табличками с плотными заостренными рунами, и фрагментами резьбы, видимо обрубленные со статуй или барельефов. На севере деревянные полки от пола до потолка прогибаются под кирпичами, лопатами, щетками, фонарями и другим снаряжением, которое можно найти в археологическом месте.

Эта комната была занята Нуалией и ее приспешниками в качестве места изучения и исследования артефактов, добытых из нижних комнат и других древних Тассилонских мест, которые они разграбили. Потайная дверь на востоке была построена культом Ламашту, некогда обитавшим здесь, когда их раскопки открыли запечатанную лестницу, ведущую в нижние комнаты; они поставили эту дверь, чтобы предотвратить обнаружение комнат врагами. За последнее время дверь часто использовалась, и если будет поднята тревога, то она будет приоткрыта. Если она закрыта, то для ее нахождения понадобится лишь проверка на Восприятие СЛ 18 из-за интенсивного передвижения через нее за последние несколько недель.



Люри
Акенжа

СУЩЕСТВА: хоть все пять бандитов проводят свое время в этой комнате, лишь Люри Акенжа и Нуалия питают одержимый интерес к этим развалинам и проводят здесь много времени. А поскольку Нуалия проводит все больше и больше времени за исследованием платформы внизу (область E4), Люри теперь ведет свои исследования в спокойствии и тишине, роскоши, которой она наслаждается.

Нуалия наняла Люри за ее знания в магии и архитектуре, способности читать на Тассилонском и ее волшебство. Люри находилась в отчаянии, когда Нуалия встретила ее в Магнимаре — ее недавно информировали, что рассмотрение о ее вступлении в Первопроходцы в качестве посвященного отклонили. Она горько подозревает, что они сделали копии ее заметок и диссертации кандидата, и что их отказ о ее принятии больше связан с фактом, что она могла убить двух конкурирующих новичков. Когда Нуалия предложила ей платить платиной за изучение Тассилонских реликтов, она признательно согласилась.

Люри чуть больше двадцати, у нее темная кожа, а длинные волосы туго заплетены в брейды. Она всегда имела низкую самооценку, качество, которое делает ее озлобленной, жестокой и обидчивой из-за невинных комментариев и пессимистичной. Ее единственным настоящим другом является ее кот фамильяр, Скивер, несмотря на его привычку царапаться и метить территорию.

ЛЮРИ АКЕНЖА

СВ 3

ХР 800

Женщина человек волшебник 4

ХЗ Средний гуманоид (человек)

Иниц +3; Чувства Восприятие +2

ОБОРОНА

ЗА 18, касательная 14, враспloh 14 (+4 броня, +3

Лов, +1 уклонение)

Хиты 24 (4к6+8)

Стой +3, Реак +5, Воля +5

НАПАДЕНИЕ

Скорость 30 фт.

Ближняя кинжал +1 (1к4-1/19-20)

Особые Атаки рука ученика (6/день)

Подготовленные Заклинания (УЗ 4-ый; концентрация +7)

2-ой — невидимость, отражения, дребезги (СЛ 16)

1-ый — пылающие руки (СЛ 15), скольжение (СЛ 14), доспехи мага, луч слабости

0 (по желанию) — кислотные брызги, обнаружение магии, фокусы, луч холода

ТАКТИКА

До Боя до начала боя Люри сотворит доспехи мага.

Во Время Боя Люри знает, что ее превосходят в большинстве сражений, и предпочитает избегать битв один на один. Если ее принудить, то сперва она наложит отражения, а затем сосредоточит большинство своих заклинаний на самых бронированных персонажах, накладывая дребезги на оружие и луч слабости в попытке лишиться преимущества тяжелой брони. В бою она сильно полагается на свою палочку магических снарядов.

Боевой Дух в сердце Люри труслива, и как только она получит повреждение, она попытается сбежать к ближайшему союзнику за подмогой. Однако если она уверена, что РС навредили Цуто, то ее переполнит гнев, и она будет сражаться до смерти в попытке отомстить за него.

СТАТИСТИКА

Сил 8, Лов 16, Вын 12, Инт 16, Муд 10, Хар 13

Базовая Аتك +2; ББМ +1; ЗБМ 15

Навыки Бдительность, Уклонение, Подвижность, Написание Свитков, Концентрация на Школе (воплощение)

Умения Знание (волшебство) +10, Знание (инженерное дело) +10, Знание (история) +10, Знание (краеведение) +10, Восприятие +2, Проницательность +2, Магическое Ремесло +10, Незаметность +7

Языки Общий, Эльфийский, Гоблинский, Осирианский, Тассилонский

ОК волшебные узы (кот по имени Скивер)

Боевые Принадлежности зелье лечения легких ран, свиток понимания языков, свиток малого образа, свиток видения невидимого, свиток сна, свиток шепчущего ветра, палочка магических снарядов (38 зарядов); **Другие Принадлежности** кинжал, плащ сопротивляемости +1, серебряная расческа (25 зм), хорошее шелковое платье (60 зм), вечный факел, небольшой мешочек с артефактами (волосы, щипцы для ногтей, использованные носовые платки и жемчужная серьга стоимостью 50 зм), украденными у Цуто Кайдзицу, 3 пм, 278 зм

Книга Заклинаний содержит все подготовленные заклинания плюс понимание языков, обнаружение потайных дверей, парящий диск, идентификация, поиск предмета, малый образ, туманная завеса, видение невидимого, сон и паук.

РАЗВИТИЕ: если Цуто сбежал от РС ранее и поднял тревогу, то он будет встречен здесь. Он и Люри забаррикадировали столон восточную дверь, что потребует проверки на Силу СЛ 22 для открывания. Если Брутазмус тоже сбежал от РС, то он пройдет через эту комнату на пути предупредить и защитить Нуалию, мимоходом предупредив Люри о приближении РС.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ ЧЕРТОПОЛОХОВОЙ МАКУШКИ: УРОВЕНЬ ВТОРОЙ

Трещины украшают стены тут и там, и хотя первые несколько комнат довольно чисты, пыль и щебень уселяют области **Е6-Е10**. Паучья паутина забила углы комнат. Области **Е1-Е4** освещены фонарями, оставленными на полу Нуалией и ее прислужниками, но области **Е5-Е10** не освещены, если не сказано иначе.

Этот уровень является частью первоначального комплекса, скрытого в голове сторожевой статуи Карзуга. Когда статуя рухнула, ее голова приземлилась под углом; в результате весь этот уровень наклоняется к западу вниз. Хоть скошенный пол не влияет на передвижение, он предоставляет существам бонус +1 к броскам атаки против существ, стоящих в западных квадратах от квадрата атакующего.

Качество воздуха в этих комнатах на удивление хорошее, несмотря на факт, что многие из комнат были запечатаны долгое-долгое время. Температура никогда не колеблется выше

или ниже комфортной 60° F (15° C). Оба этих условия являются остатками нескольких магических уступок комфорту; большинство остальных эффектов (типа освещения) давно прервались, но поддержание воздуха и температуры продолжает действовать. *Обнаружение магии* покажет это как слабую ауру преобразования.

Е1. Древняя Дверь

Каменная дверь сразу же за углом от ступеней висит слегка приоткрытой, подробная резьба, некогда покрывавшая ее поверхность, была стерта зубилом и молотком до такой степени, что осталось лишь несколько рисунков (главным образом драгоценных камней и корон). Пол здесь чуть наклонен к западу.

Эта дверь была повреждена несколько сотен лет назад, когда культисты Ламашту пытались открыть ее, только чтобы выпустить чудовище, таившееся в следующей комнате.

Е2. Зал Адского Кота

Две колонны поддерживают здесь потолок. Во многих местах каменные стены, пол и потолок покрылись угольной пылью и сажей. Альковы в северной и южной стенах содержат частично поврежденные статуи человека в мантии, держащего книгу и глефу. Вся комната косит на запад, и какое бы древнее смещение не заставило комплекс наклониться, оно сорвало статуи с их оснований и теперь они прислонились к западной стене своих альковов.

Статуи когда-то изображали Рунного Владыку Карзуга, но время и бесконечная злоба адского кота оставили их слишком поврежденными и неузнаваемыми, кроме общих очертаний. Адский кот давно ушел, освобожденный сотни лет назад священниками Ламашту, поселившимися в комнатах выше.

Е3. Коридор с Ловушкой (СВ 4)

Этот короткий коридор ведет под наклоном на восток. В пяти футах от западной двери пол отполирован и блестит, в отличие от пыльного пола в остальных местах. Пара каменных статуй, изображающих сурового человека с глефой, стоят в альковах к северу и югу от этой части коридора. В восточном конце стоят две каменные двери, их поверхность украшена странными вырезанными рунами. Сразу за дверями находится третий альков, в котором стоит частично рухнувшая статуя. Верхняя половина статуи отсутствует, оставив неровный обрубок торса.

Восточная статуя сломалась давным-давно, рухнув в коридор и забаррикадировав западную дверь, что осложнило ее открытие для Нуалии и ее приспешников при первом посещении. С тех пор они убрали обломки.

ЛОВУШКА: две потайные железные опускаемые решетки встроены в потолок вокруг отполированной части пола, как указано на карте. Когда существо наступает между ними, нажимная пластина заставляет их с лязгом опуститься; 1 раунд спустя две статуи начинают рубить пространство между собой, нарезая пойманных нарушителей на кусочки. Рычаг, который поднимает и опускает решетки и переключает ловушку, можно найти в области **Е4**.

Подземелье Чертополоховой Макушки: Уровень Второй



Когда Нуалия впервые исследовала эту область вместе со своими союзниками, один из ее телохранителей (мужественный Шоанти варвар по имени Жаген) активировал ловушку и был убит ей. С тех пор она и ее оставшиеся союзники исследуют эти комнаты очень медленно, Цуто тщательно ищет ловушки перед переходом в новую область. Отполированная часть пола является всем, что осталось от останков Жагена после того, как выжившие вымыли пол — Нуалия сожгла его останки в храме (область D12) в качестве подношения Ламашту и продала его снаряжение во время поездки в Магнимар несколько дней спустя.

Пока она работает в области E4, Нуалия держит ловушку включенной; когда ее союзники желают посетить ее, они кричат из дверного проема в области E2 и просят ее выключить ловушку. Если РС запускают ловушку, то Нуалия слышит шум и готовится к трудностям. Когда ловушка будет запущена, глефы продолжают рубить все, что стоит в комнате, пока создается давление на квадрат между ними. Обе глефы являются стандартными глефами и их можно сломать (ловушка имеет ЗБМ 18, и попытки сломать глефы с помощью уничтожения амуниции не провоцируют атак по возможности со стороны ловушки). Спустя два раунда после активации ловушки в квадрате открывается яма глубиной 10 футов, убирая останки жертвы в область ниже, прежде чем весь механизм перезарядится снова. Все еще живая жертва может попытаться сделать спас на Реакцию СЛ 20 для избежания падения в яму либо уцепившись за решетку, либо за альков статуи, но когда яма закрывается автоматически 1 раунд спустя, вес жертвы на крышке может начать цикл заново.

ЛОВУШКА С РУБЯЩЕЙ КЛЕТКОЙ СВ 4 XP 1,200

Тип магическая; Восприятие СЛ 20; Вывод Устройств из
Строя СЛ 20

ЭФФЕКТ

Триггер местоположение; Перезарядка автоматическая
Эффект решетки опускаются и блокируют цель в 5-футовой области между собой (Реакция СЛ 15 чтобы отпрыгнуть на соседний 5-футовый квадрат, когда они опускаются); 1 раунд спустя обе статуи начинают рубить область своими глефами следующие 2 раунда; 2 глефы +8 (1к10+4/x3); падение с 10 футов после 2 раундов (повреждение 1к6; падение; Реакция СЛ 20 отменяет).

E4. Наблюдательная Платформа (СВ 6)

Широкие каменные выступы из красного мрамора идут вдоль изогнутых стен этой комнаты, которая хорошо освещена четырьмя пылающими черепами, расположенными в каждом углу. Три кресла стоят в комнате, и оба каменных выступа заставлены старыми книгами, свитками, зубами, костями, резными украшениями, банками с замаринованными деформированными существами, чучелами животных, конечностями и другими странными предметами. На севере большой круглый фонтан, заполненный пенной синей водой, наполняет комнату мягким пузырящимся звуком.

Пузырящийся фонтан воды давал тем, кто выпивал из него, способность видеть окружающий ландшафт из глаз сторожевой статуи. Теперь же фонтан является неиссякаемой емкостью питьевой воды. Плавающие черепа являются *вечным огнем*.

Предметами на полках являются различные святые тексты, свитки, реликты и предметы, священные для поклонения Ламашту, что покажет проверка на Знание (религия) СЛ 20.

СУЩЕСТВА: главный злодей этого приключения вероятнее всего находится здесь. Недавний успех Нуалии в ритуале подношения останков ее приемного отца Ламашту наградил ее обещанием грядущего — ее левая рука была превращена в красные демонические когти. За исключением ее демонической руки и покрытого шрамами живота, остальное ее тело неуместно прекрасно. Но в своем безумии Нуалия стала считать свои серебристые волосы, фиалковые глаза и стройную фигуру проклятием, шрамом, оставленным ей ее ангельским наследием. Она желает избавиться от этой части себя, чтобы стать настоящим чудовищем и еще лучше служить своей новой хозяйке. Она гордо носит метку своей преданности Ламашту, демонстрируя уродливые шрамы и раны на своем обнаженном животе. Проверки на Знание (религия) СЛ 20 будет достаточно, чтобы узнать эту Метку Ламашту, обозначающую носителя не только как почитателя Матери Чудовищ, но и как возможную рожицу монстров из собственного тела.

Превращение ее руки в когти — не единственная награда, посланная Нуалии Ламашту. Ее третья углистая гончая постоянно сопровождает ее, преданная и готовая угодить ей.

НУАЛИЯ

XP 1,600

Хиты 59 (смотрите стр. 63)

СВ 5

УГЛИСТАЯ ГОНЧАЯ

XP 800

Бестиарий РИ Первопроходец 286

Хиты 30

СВ 3

СОКРОВИЩЕ: заметки и несколько журналов Нуалии лежат здесь на столах. Изучение этих заметок займет несколько часов, но дает всю историю Нуалии, описанную на стр. 63. Заметки также описывают ее планы отправить армию гоблинов на Сандпойнт и сжечь город дотла, не только предлагая его весь в качестве всесожжения Ламашту в надежде превратиться в полудемона, но и подпитать *рунный родник* в катакомбах внизу. Заметки рассказывают, как заставить проявиться из *рунного родника* порождение греха, и заявляют, что если кто-нибудь переполнит запасы *рунного родника*, то он деактивируется. Нуалия не знает, как активировать его снова, и несколько раз жалуется, что *рунный родник* нельзя использовать слишком часто, пока Сандпойнт не будет разрушен до основания, и смерти сотен злых граждан и гоблинов не наполнят родник.

Е5. Ворота Алчности

Южное крыло этого L-образного коридора заканчивается парой каменных дверей, украшенных резными украшениями двух скелетов, держащими череп между ними, тогда как на востоке коридор сужается до округлого каркаса, похожего на столб из десятков тысяч золотых монет от пола до потолка. Края этих монет украшены крошечными заостренными рунами.

Столб из непропорциональных монет на самом деле является хитро вырезанной каменной колонной, которую можно втоптать в пол и получить доступ к следующим комнатам. Нуалия и ее союзники еще не обнаружили метод активировать колонну — в стенах слева и справа находятся крошечные отверстия размером с монету. Успешная проверка на Восприятие СЛ 28 покажет эти отверстия и факт наличиялого пространства за колонной. Вставка хотя бы 1 зм в каждое отверстие заставляет колонну шумно уйти в пол. Сами монеты исчезают, отправляясь в сокровищницу Карзуга в сотнях миль в легендарном Зин-Шаласте.

Сама колонна носит *постоянный образ* (УЗ 15-ый), будто она сделана из золота — на самом деле она сделана из камня.



Нуалия

Е6. Склеп (СВ 6)

Четыре колонны поддерживают сводчатый потолок этой комнаты. Несколько темных альковов, содержащих стоячие саркофаги, украшают стены, а статуя строгого человека с глефой и книгой стоит в южной части комнаты.

Этот маленький склеп использовался для захоронения тел архитекторов комплекса, по традиции времен Карзуга. Архитекторы, в данном случае, были захоронены заживо, но теперь внутри остались лишь кости. В резьбе на стенах можно различить изображение Рунного Владыки Карзуга с проверкой на Знание (история) СЛ 30.

Потайную дверь на западе можно найти с проверкой на Восприятие СЛ 25.

СУЩЕСТВА: хоть архитекторы добровольно согласились быть похороненными здесь заживо, трое из шести оказались неспособны поддерживать свою приверженность достаточно долго. Они умерли в ужасе, и теперь их тени населяют комнату. Эти три тени появятся и нападут на любых нарушителей через 1к6 раундов после их входа в комнату (однако они не будут преследовать противников за пределы комнаты). Нуалия и ее союзники еще не обнаружили потайную дверь сюда, и еще не трогали эту комнату.

ТЕНИ (3)

СВ 3

ХР 800 каждая

Бестиарий РИ Первопроходец 245

Хиты 19 каждая

Е7. Обрушавшаяся Сокровищница (СВ 6)

Звук хлюпающей воды наполняет эту комнату, которая почти полностью рухнула в большой приливной водоем. Те немногие оставшиеся целыми стены здесь несут подробные и впечатляющие резные изображения невероятных сокровищ с переполненными монетами, самоцветами, драгоценностями и другими ценными изделиями. На востоке стены изображают высокую гору, ее пик носит изображение сурового лица чуть выше большого дворца. Ниже склон горной долины баюкает огромный город из шпилей.

В водоеме остатки того, что некогда было невероятной сокровищницей, лежат в хлюпающей воде. Разбитые урны, раздробленные каменные сундуки, ржавые куски некогда прекрасной брони и оружия, и другие давно уничтоженные сокровища древнего прошлого лежат внизу. Самым впечатляющим из всего этого является большой, покрытый кораллами шлем, предназначенный для великана; шлем имеет ширину почти 5 футов (1,5 м), и его лицевая защита носит выражение искаженной ярости и клыков. Сам шлем выглядит сделанным из золота.

Проверка на Знание (история) СЛ 30 распознает изображенный город как легендарный Зин-Шаласт, утраченный город, по слухам скрытый где-то в Горах Кодар. Рассказы гласят, что улицы города сделаны из золота, а дома вырезаны из огромных драгоценных камней, но хотя бесчисленное множество исследователей разыскивало его (и многие при этом умерли или исчезли), никто так и не смог обнаружить этот баснословный город. Большинство ученых соглашались в том, что он вообще не существовал, что это вымышленное место, придуманное древними.

Водоем соединен с морем через подводный туннель 10 футов шириной. Туннель имеет общую длину 20 футов, а сильное разрывное течение в нем делает навигацию возможной только с помощью проверки на Плавание СЛ 20. Он ведет к основанию острова, примерно в 30 футах ниже уровня воды, вход скрыт кораллами и морскими водорослями, его можно найти снаружи с помощью проверки на Восприятие СЛ 25.

СУЩЕСТВО: спустя 1к3 раунда после входа РС в эту комнату, золотой шлем внизу внезапно сдвинется, словно он следит за ними. Пока параноидальные РС могут заподозрить, что шлем одержим или оживлен, на самом деле это не более чем бракованный шлем рунного великана. Сам шлем стал домом для 450-фунтового (204 кг) краба отшельника, и он ревниво реагирует на любые попытки войти в его водоем. Когда он нападает, шлем внезапно поднимается и выпускает пару огромных клешней и тонких ног.

ГИГАНТСКИЙ КРАБ ОТШЕЛЬНИК СВ 5 ХР 1,600

Разновидность гигантского краба (*Бестиарий РИ Первопроходец 50*)

Н Среднее беспозвоночное (подводное)

Иници +3; **Чувства** темновидение 60 фт.; **Восприятие** +2

ОБОРОНА

ЗА 20, касательная 13, врасплох 17 (+2 броня, +3 Лов, +5 естественная)

Хиты 51 (6к8+24)

Стой +9, **Реак** +5, **Воля** +4

Иммун воздействующие на разум эффекты

НАПАДЕНИЕ

Скорость 30 фт., лазание 10 фт., плавание 20 фт.

Ближняя 2 когтя +10 (1к4+6 плюс захват)

Особые Атаки сдавливание (1к4+6)

ТАКТИКА

Во Время Боя краб преследует бегущих врагов не дальше чем до вершины лестницы или выхода из подводного туннеля.

Боевой Дух краб бьется до смерти.

СТАТИСТИКА

Сил 22, **Лов** 17, **Вын** 18, **Инт** -, **Муд** 14, **Хар** 6

Базовая Аتك +4; **ББМ** +10 (+14 захват); **ЗБМ** 23 (35 пр. подсечки)

Умения Лазание +14, Плавание +14

ОК зависимость от воды

СОКРОВИЩЕ: хоть некогда это была сокровищница, добыча, собиравшаяся здесь, обычно не задерживалась, прежде чем отправиться в Зин-Шаласт. Обыск водоема займет 3к6 минут, но даст 3,500 см, 630 зм, 40 драгоценных каменной ценностью 10 зм каждый, и нефритовый *амулет естественной брони* +1. Величайшим сокровищем в этой комнате является древний шлем. Он не является полностью золотым (частично бронзовый), но он все еще стоит 3,000 зм, если РС смогут вытащить эту 300-фунтовую (136 кг) вещь из комнаты, в которой она лежала сотни лет.

Е8. Комната Связи

Эта пустая комната содержит приподнятую платформу, на которой стоит мраморный трон. С каждой стороны стоят статуи мужчины, сжимающего в руках глефу и книгу. Призрачная фигура сидит на троне, образ того же человека, которого изображают статуи. Похоже, что он обращается к аудитории, поднимая руку, его пальцы украшены крюкастыми кольцами, но слова, исходящие из его призрачного рта, трудно разобрать, и они принадлежат к странному языку.

Эта комната некогда позволяла агентам, расположенным здесь, связываться со спроецированным образом Карзуга. Когда статуя рухнула, магия здесь была повреждена, и теперь бесконечно проигрывается короткая петля последнего сообщения Карзуга; за века иллюзия медленно потускнела, оставив только это призрачное эхо.

Он говорит на Тассилонском, и снова и снова повторяет следующее короткое сообщение: «...на нас, но я приказываю вам остаться. Узрите мою власть, жалкий гнев Алазист лишь вспышка по сравнению с моей силой. Заберите мое последнее слово в могилы, и пусть память о нем будет последним, что вы...».

Образ безвреден, действуя с 20-ым УЗ.

Е9. Комната Преобразования

Эта комната содержит три низких стола, на которых разложена странная и пугающая подборка инструментов, пил, длинных ножей и предметов, чье назначение непонятно. Странное собрание костей лежит возле южного стола — слишком много для одного скелета, но слишком мало для двух.

Изучение магии преобразования преодолело классическое превращение свинца в золото для волшебников Шаласта — они работали над магией, изменяющей любой возможный материал. Эта комната использовалась для изменения и модификации живой плоти; инструменты, оставшиеся на столах, использовались для быстрых поправок там, где магия была бессильна, или для отрезания лишних тканей. Скелет, похоже, принадлежал двухголовому человеку с дополнительным частичным скелетом меньшего человека, растущего из его спины — все, что осталось от последней души, над которой работали здесь до наступления конца. При прикосновении древний скелет обратится в пыль.

СОКРОВИЩЕ: хирургические инструменты на столах изящно изготовлены, и стоят 100 зм в общем. На самом восточном столе лежит предмет, который, при внимательном изучении, окажется вовсе не инструментом. Это серебристо-золотая семиконечная звезда; одна поверхность украшена полостями и клинками, а другая тонкой изогнутой рукояткой. Этот предмет является единственным оставшимся ключом к области Е10.

Е10. Темница

Малфешнекор (СВ 7)

Двери в эту комнату сделаны из камня и не имеют ручек. Вогнутый контур семиконечной звезды, чья форма покрыта впадинами и прорезями, занимает место ручек.

Эта дверь запечатана заклинанием *волшебный замок* (УЗ 20-ый), но ключ в области Е9 можно использовать для легкого поворота и открытия дверей.

Эта комната освещена, главным образом, 10-футовой ямой мерцающего огня, наполняющего комнату странным влажным жаром и запахом паленых волос. В северных углах комнаты каждое деревянное возвышение содержит несколько дюжин золотых свеч, которые горят и не тают, тогда как южные стены несут огромное резное украшение в виде семиконечной звезды.

Огненная яма имеет всего несколько дюймов в глубину — вход и выход из ямы не влияет на передвижение, но всякий раз, когда существо проходит через яму, оно получает 1кб пунктов повреждения огнем (но не чаще одного раза за раунд). Само пламя поддерживается магически и может гореть вечно.

Два алькова на юге спрятаны за потайными дверями. Успешная проверка на Восприятие СЛ 25 покажет двери (по одной проверке на каждую дверь) — альковы за ними некогда использовались для хранения припасов для вызова и поимки магических существ, но когда Тассилону пришел конец, один из местных волшебников обокрал комнаты и убежал с большей частью ценностей. Каждый альков сегодня содержит не более чем пыльные полки, хотя в западном все еще осталось немного сокровищ (смотрите Сокровища ниже).

СУЩЕСТВО: сильный баргест Малфешнекор, некогда один из лейтенантов Алазист и командир легиона порождений греха, провел последние несколько тысяч лет заточенным в этой комнате. Агенты Карзуга поймали баргеста и доставили его сюда, используя заклинание *сковывания* (безвыходная тюрьма) для заточения его здесь, чтобы его можно было неспешно допросить. Но когда наступил конец Тассилона, он был мгновенен. Малфешнекор был забыт, он пережил обрушение сторожевой статуи и теперь почти обезумел от ярости и голода — несмотря на факт, что ему нет необходимости есть, его сверхъестественный голод не ослаб. Хотя *сковывание* не дает ему физически покинуть комнату, оно не запрещает ему нападать на вошедших.

МАЛФЕШНЕКОР

СВ 7

ХР 3,200

Мужчина великий баргест (*Бестиарий РИ Первопроходец 27*)

Хиты 85

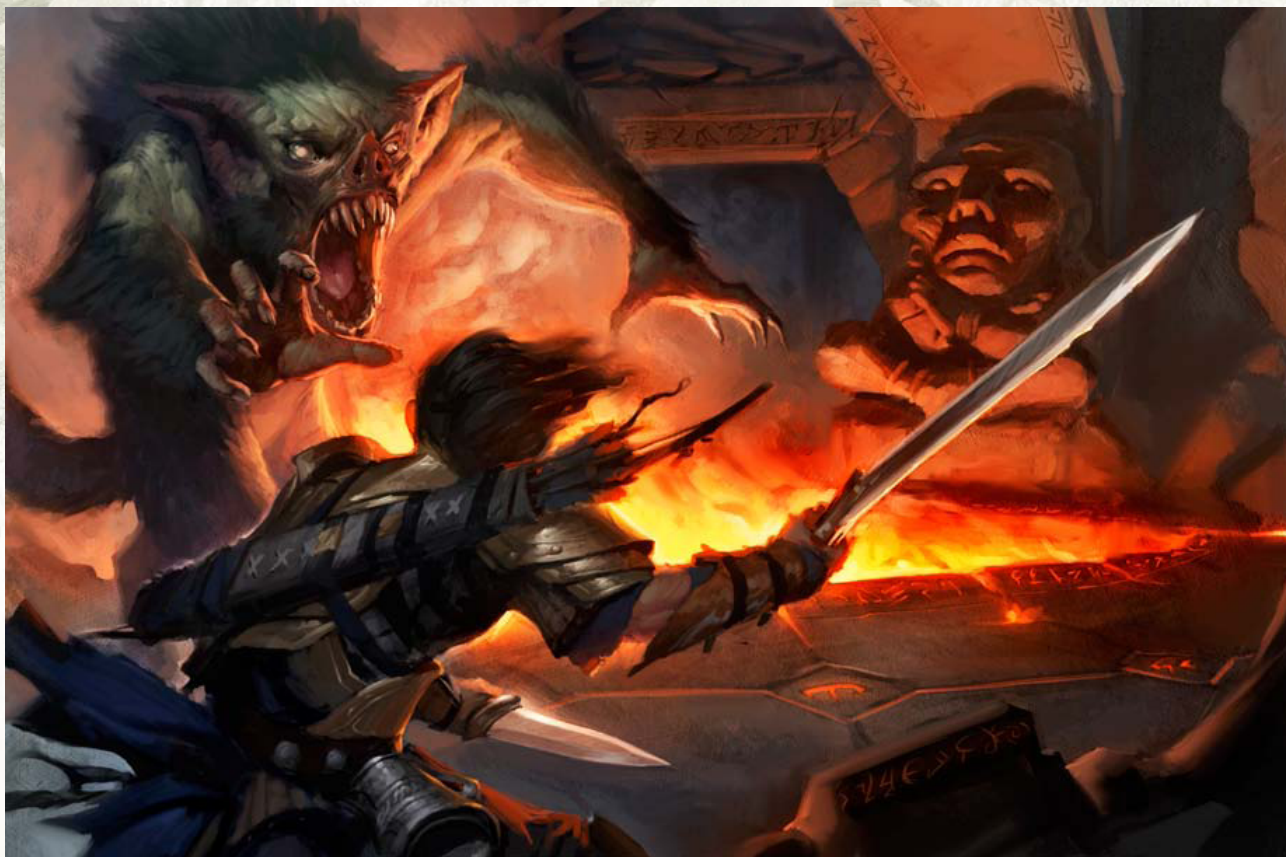
ТАКТИКА

До Боя если Малфешнекор услышит шум снаружи, то он наложит на себя *невидимость*. В последующие раунды он накладывает *мерцание* и *множественную бычью силу* только на себя, а затем ждет появления нарушителей.

Во Время Боя Малфешнекор предпочтет заманить противников в свою темницу, наложив *ярость* в первый раунд боя. Он прибережет *сокрушающее отчаяние* и *очарование монстра* для противников, которые атакуют его дистанционными атаками за пределами этой комнаты.

Боевой Дух Малфешнекор не имеет выбора кроме как сражаться до смерти.

СОКРОВИЩЕ: каждая из стоек в северных углах содержит 30 *вечных свечей* (60 свечей в общем), незначительных магических свечей, горящих вечно без распространения тепла, схоже с заклинанием *вечный огонь*, но давая лишь смутное освещение в радиусе 5 футов. Каждая *вечная свеча* стоит 25 зм.



Единственный серебряный сундук лежит на боку на одной из полок западного алькова. Сам сундук стоит 100 эм, но настоящее сокровище находится внутри, зарытое в мелкий белый песок — *кольцо силового щита*. При активации генерируемая щитоподобная грань силы проявляется в виде семиконечной звезды — руна Сихедрон.

Завершение Приключения

Относительно мало из метасюжета Возвращения Рунных Владык происходит во время «Всесожжения». Хотя события приключения тесно связаны с пробуждением Карзуга, и определенные персонажи приключения имеют связи с персонажами, которых РС предстоит встретить позже в кампании, главным назначением приключения является знакомство с их новым домом Сандпойнтом и возбуждение желания защищать его и его жителей.

В ближайшем будущем угроза гоблинов, с которой столкнулся Сандпойнт, исчезнет с поражением Нуалии; с ее исчезновением с картины ее выжившие приспешники быстро начнут вздорить между собой. Из них всех лишь Цуто может затаить достаточно жажды мести против РС, чтобы стать проблемой в будущем. Победа над Малфешнекором вовсе не обязательна; это лишь заставит гоблинов Чертополоховой Макушки развалиться как племя всего за несколько месяцев. Без Нуалии в качестве предводителя всех пяти племен гоблины вернуться к статусу незначительной угрозы на задворках диких земель.

Второй опасностью для Сандпойнта является, естественно, Эрлюиум и *младший рунный родник* в Катакомбах Гнева. Если РС не удастся победить Эрлюиум, то она гарантирует, чтобы время от времени из *малого рунного родника* появлялось дополнительное порождение греха для создания проблем в



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ХР?

Вы можете обнаружить, что когда ваши персонажи пройдут через все в этом приключении, включая Катакомбы Гнева и нижний уровень Чертополоховой Макушки, они окажутся на 4-ом уровне, и даже близки к 5-ому. Но не паникуйте и не беспокойтесь, что РС будут слишком высокого уровня для «Убийств Свежевальщика» (предполагающего, что у РС 4-ый уровень), не забывайте факта, что не все столкновения «Всесожжения» нужно завершить, чтобы РС спасли Сандпойнт от Нуалии и ее армии гоблинов.

На самом деле возможно лучше будет начать «Убийства Свежевальщика» в том месте, где РС победят Нуалию, даже если они не добрались до Малфешнекора или не ступили в Катакомбы Гнева. Эрлюиум и Малфешнекор томились в соответствующих подземельях столетия и могут подождать РС еще немного!

городе. Без хорошего источника гневливых душ они не станут существенной угрозой, но само место останется опасным. В конечном счете, РС вернутся в Катакомбы Гнева (смотрите «Грехи Спасителей»), но пока позволяйте им считать, что деактивация *младшего рунного родника* закрыла книгу этого конкретного подземелья.

В любом случае, когда РС остановят планы Нуалии, они заслужат отдых и возможность расслабиться в Сандпойнте. Дайте им время изготовить магические изделия, укрепить отношения с НРС и, возможно, встретить в городе новых персонажей. Они даже могут пережить несколько дополнительных столкновений с местными существами; заплутавшая гоблинская

змея или рифокоготь, попавший в гавань, могут хорошо оживить ситуацию, а появление чердачного шептуна в местном доме может дать РС жуткий намек на неизбежные Убийства Свежевальщика.

Существует вероятность, что Нуалия избежит смерти в приключении — в этом случае она сразу же отправится в Магнимар, чтобы воссоединиться там с союзниками. Когда РС будут противостоять Культуре Свежевальщика во втором приключении, то они должны найти свидетельства, что Нуалия недавно посещала их, но ее точная роль в остальной кампании остается на ваше усмотрение. Она может помогать Лукреции против Парома Черепашьего Панциря, стать одним из союзников Мокмуриана, объединить силы с Писакой или даже совершить паломничество в Зин-Шаласт и предложить свои услуги Карзугу. Вы должны поднять ее уровни соответствующе, чтобы сохранить ее могущественным врагом (около трех уровней выше среднего уровня партии) — можете дать ей уровни в престижном классе божественный наследник, описанном в *Сеттинге Первопроходца: Магия Внутреннего Моря*. Она даже может завершить свое превращение в демона — этот ритуал подробно описан на странице 45 *Сеттинга Первопроходца: Книга Проклятых II: Повелители Хаоса*. Нуалия как полудемон, или даже как суккуб, определенно станет еще более опасным противником, чем просто сбившийся с пути аазимар!

МЕТКА ЛАМАШТУ

Вы отмечены как один из любимых слуг Ламашту.

УСЛОВИЯ ПРИОБРЕТЕНИЯ: Вын 13, Ламашту как божество покровитель.

ВЫГОДА: ваш живот носит несколько уродливых шрамов, словно его вскрыла когтистая рука. Метка Ламашту обозначает вас как любимого почитателя Матери Чудовищ, и если она выставлена на показ, то она предоставляет вам бонус +2 к проверкам на Запутывание, но штраф -2 к проверкам на Дипломатию.

Раз в день в качестве свободного действия вы можете призвать к Ламашту во время нанесения удара по незлому противнику любой ближней атакой. При этом вы заставляете это существо стать временно изуродованным каким-либо образом. Распространенные уродства, вызываемые этой атакой, включают в себя раздвоенные копыта, рога, раздвоенный язык, рудиментарные конечности типа крыльев и хвостов, органы, необъяснимо образующиеся снаружи кожи, дополнительные (и бесполезные) глаза, и кожу, затвердевающую в гноящиеся пластины. Уродство уменьшает показатель Харизмы цели на 1к4 пункта на 1 час; цель может воспротивиться этому эффекту, пройдя спас на Стойкость (СЛ 10 + ваш уровень персонажа + ваш модификатор Хар). Физическое уродство исчезает сразу же после исчезновения штрафа к Харизме.

Кроме того, любое произведенное или рожденное вами потомство получает демонический шаблон.



НУАЛИЯ ТОБИН

НУАЛИЯ ТОБИН

ХР 1,600

Женщина аазимар священница Ламашту 4/боец 2 (*Бестиарий*
РИ Первопроходец 7)

ХЗ Средний пришелец (местный)

Иниц +1; **Чувства** темновидение 60 фт.; Восприятие +5

ОБОРОНА

ЗА 18, касательная 11, врасплох 17 (+7 броня,
+2 отклонение, +1 Лов, -2 ярость Бездны)

Хиты 59 (6 КХ; 4к8+2к10+26)

Стой +10, **Реак** +3, **Воля** +8; +1 пр. страха

Оборонительные Способности мужество +1; **Сопр** кислота
5, холод 5, электричество 5

НАПАДЕНИЕ

Скорость 30 фт.

Ближняя +1 *полуторный меч* +10 (1к10+4/19-20), когти +3
(1к6+1)

Дистанционная составной длинный лук мр +7 (1к8+3/х3)

Особые Атаки проведение негативной энергии 6/день (СЛ
15, 2к6), свирепый удар (повреждение +2) 6/день, ярость
Бездны (+2) 6/день, Метка Ламашту (СЛ 16)

Заклинательные Способности (УЗ 6-ой; концентрация +9)
1/день — *дневной свет*

Подготовленные Заклинания (УЗ 4-ый; концентрация +7)

2-ой — *бычья сила*^Л, *кошачья грация*, *лечение средних*
ран, *дрезбзи* (СЛ 15)

1-ый — *божественное благоволение*, *рок*^Л (СЛ 14),
туманная завеса, *убежище* (СЛ 14), *щит веры*

0 (по желанию) — *кровотечение* (СЛ 13), *обнаружение*
магии, *починка*, *стабилизация*

Д Доменное заклинание; **Домены** Демоны, Свирепость

ТАКТИКА

До Боя если Нуалия считает, что бой неизбежен, то она
накладывает на себя *бычью силу*, *кошачью грацию* и
щит веры.

Во Время Боя Нуалия активирует свой *медальон*
Сихедрона в качестве свободного действия в начале
сражения для получения *псевдожизни*, и сотворяет
божественное благоволение. Она предпочитает сражаться
своим полуторным мечом, ее лицо является бесстрастной
маской, не считая глаз, которые горят злобой. Она
использует ярость Бездны первые 6 раундов боя (эти
бонусы включены в статистику выше), и активирует свой
свирепый удар при первых шести успешных попаданиях.
Она сохраняет *дрезбзи* для применения на любое
оружие, которое кажется особенно опасным в руках
врага. Есть вероятность, что она переместится в коридор
на юге, чтобы ее было сложнее окружить, и чтобы под
рукой был путь к отступлению, при необходимости
используя проведенную негативную энергию.

СВ 5

Боевой Дух Нуалия не желает бросать свою трудоемкую
работу, но если она опустится ниже 15 очков хитов, то
она так и поступит, рассудив, что бегство и месть лучше
смерти от рук РС. Она использует *туманную завесу*
и/или *убежище* в помощь своему бегству, а затем поста-
рается покинуть Чертополоховую Макушку, приказывая
любым выжившим встреченным подручным прикрывать
ее бегство. Если она сбегает, то она отправляется в
Магнимар воссоединиться с Культom Свежевальщика
— ради подробностей смотрите стр. 62.

Базовая Статистика без своих заготовленных заклинаний
статистика Нуалии меняется на следующую: **ЗА** 16,
касательная 9, врасплох 16: **хиты** 49; **Реак** +1; **Ближняя**
+1 *полуторный меч* +8 (1к10+2/19-20), коготь +1 (1к6);
Дистанционная составной длинный лук +5 (1к8+1/х3);
Сил 12, **Лов** 8; **ББМ** +6, **ЗБМ** 15.

СТАТИСТИКА

Сил 16, **Лов** 12, **Вын** 14, **Инт** 10, **Муд** 16, **Хар** 17

Базовая Аتك +5; **ББМ** +8; **ЗБМ** 21

Навыки Владение Экзотическим Оружием (полуторный меч),
Метка Ламашту, Могучий Удар, Избирательное Проведение
Энергии, Концентрация на Оружии (полуторный меч)

Умения Дипломатия +5, Запугивание +12, Знание
(религия) +8, Лингвистика +4, Восприятие +5

Языки Небесный, Общий, Гоблинский

Принадлежности +1 *нагрудник*, +1 *полуторный меч*,
составной длинный лук мастерской работы с 20
стрелами, *медальон Сихедрона*, золотой святой
символ (100 зм), 7 пм, 5 зм

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Поддомены поддомены Нуалии (представленные в
Руководстве Продвинутого Игрока РИ Первопроходец)
предоставляют ей необычные способности. Ярость
Бездны позволяет ей получить бонус +2 к ближним
атакам, броскам ближнего повреждения и проверкам
боевого маневра на 1 раунд в качестве быстрого
действия, в этот раунд она получает штраф -2 к своей
ЗА. Свирепый удар позволяет ей получить бонус +2 к
броскам повреждения ближней атакой до шести раз в
день.

Главным злодеем этого приключения является озлобленная
женщина аазимар по имени Нуалия. Она была найденьшем,
выращенным предыдущим религиозным лидером Сандпойнта,
мужчиной по имени Эзакиен Тобин, и ее детство было
одиноким и печальным. Ее неземная красота делала других
детей ревнивыми или застенчивыми, и многие из них жестоко
над ней шутили. Взрослые города были не многим лучше —
многие суеверные Варисийцы считали Нуалию благословенной
Дезной, своего рода «обратным уродством». Слухи, что ее
прикосновение или близость могли лечить бородавки и сыпь, что
ее локонь, добавленные в чай, могут улучшить плодovitость,
и что ее голос может отгонять злых духов, за годы привели к

черере неловких и оскорбительных просьб. Бедная Нуалия чувствовала себя скорее уродцем, чем девочкой, ко времени достижения совершеннолетия, поэтому когда Делек Висканта, местный Варисийский юноша, начал ухаживать за ней, она почти упала в его объятия от благодарности.

Зная, что ее отец не одобрит отношений с Варисийцем (он хотел, чтобы она оставалась чиста, чтобы она могла вступить в престижный женский монастырь), они держали свой роман в тайне. Парочка встречалась множество раз в потайных местах, одним из любимых которых был покинутый туннель контрабандистов под городом, который Делек обнаружил в детстве. Вскоре Нуалия обнаружила, что беременна. Когда она сказала об этом Делеку, тот открыл свою истинную сущность, назвав ее шлюхой и потаскухой и сбежав из Сандпойнта, чтобы не встретиться с гневом ее отца. Потрясение Нуалии быстро перешло в ярость, но ей некуда было излить свою злобу. Она закупила ее, и когда ее отец обнаружил ее деликатное состояние, его реакция на ее неосторожность лишь поспособствовала ее позору и гневу. Он запретил ей покидать церковь, еженочно читал ей лекции и заставлял молить Дезну о прощении. Таким образом он неосознанно лелеял ее растущую ненависть.

Когда *младший рунный родник* в Катакомбах Гнева под Сандпойнтом вспыхнул жизнью, злоба самой Нуалии была примагничена к его магии. Гневливые энергии пропитали ее разум, и она впала в неистовство. После семи месяцев беременности у нее случился выкидыш позже этой ночью, дитя, на чей деформированный чудовищный силуэт она едва бросила взгляд, прежде чем акушерки унесли его и тайно сожгли. Поскольку дитя было зачато в туннелях контрабандистов под городом, вблизи от потайной святыни Ламашту (богини рождения монстров), само дитя оказалось деформированным и ужасным. Двойное потрясение от потери ребенка и понимания, что она 7 месяцев носила в своем животе исчадьё, оказалось слишком большим. Нуалия впала в кому.

Пока Нуалия спала, она видела неземные сны. Питаемая гневом изнутри и порчей Ламашту, Нуалия стала еще больше одержима жестокой богиней демонов и убеждением, что ее исковерканная жизнь была навязана ей окружающими. Она стала считать свое ангельское наследие проклятием, и посланные демоном кошмары показали ей, как искоренить эту порчу из тела и души, заменив их хаосом и жестокостью. Когда она, наконец, пробудилась, Нуалия была чем-то новым, кем-то, кто не вздрогнул от того, что попросила ее Ламашту. Она заклинила дверь своего отца, когда он спал, подожгла церковь и покинула Сандпойнт.

Местные жители предположили, что Нуалия сгорела в пожаре, что усугубило трагедию смерти Отца Тобина. Но Нуалия была жива. Она бежала в Магнимар, где она заручилась помощью группы поклоняющихся Норгорберу убийц, известной как Освежеванный Культ. С их помощью она выследила Делека и убила его. Но его смерть не утолила ее жажду мести — лишь подпитала ее нужду в ней, поскольку Сандпойнт и его ненавистные граждане все еще были живы.

Разглядев родственную душу в измученной женщине, таинственный лидер Освежеванного Культа дал Нуалии медальон, носящий вырезанную семиконечную звезду, известный как «медальон Сихедрона». Нуалия узнала, что ей уготована большая роль, и что ее сны были картой к ее судьбе. Приняв совет близко к сердцу, Нуалия вернулась в Сандпойнт и

испытала тягу к кирпичной стене в контрабандистских туннелях, где она и Делек зачали ее деформированного ребенка. Нуалия снесла стену и обнаружила Катакомбы Гнева и квазита Эрлюим, тоже последователя Ламашту. Долгие месяцы Нуалия училась под опекой Эрлюим. В это время Нуалия получила новое видение от Ламашту — видение чудовищного гоблина-волка, заточенного в подземной комнате. В своих снах она узнала, что это существо, баргест по имени Малфешнекор, так же был одним из избранных Ламашту. Если она сможет найти его и освободить, то он не только поможет ей отомстить городку Сандпойнт, но и будет ключом к очищению ее тела от того, что она стала считать «небесной скверной». Теперь Нуалия хочет быть одной из детей Ламашту. Она хочет сама стать чудовищем.



АМИКО КАЙДЗИЦУ

АМИКО КАЙДЗИЦУ

ХР 1,200

Женщина человек аристократ 1/бард 3/плут (повеса) 1
(Руководство Продвинутого Игрока 134)

ХД Средний гуманоид (человек)

Иниц +2; Чувства Восприятие +7

ОБОРОНА

ЗА 17, касательная 14, врасплох 14 (+3 броня, +1 отклонение, +2 Лов, +1 уклонение)

Хиты 26 (5к8+5)

Стой +2, Реак +7, Воля +6; +4 пр. выступлений барда, зависимости от языка и звука

НАПАДЕНИЕ

Скорость 30 фт.

Ближняя +1 мифриловая рапира +5 (1к6+5/18-20)

Дистанционная кинжал +4 (1к4+1/19-20)

Особые Атаки выступление барда 12 раундов/день (ответная песня, отвлечение, чарующая музыка, вдохновение +2, воодушевление +1), клинок бравады*, скрытая атака +1к6

Известные Заклинания Барда (УЗ 3-ий; концентрация +7)

1-ый (4/день) — очарование гуманоида (СЛ 15), лечение легких ран, невесомый шаг*, невидимый слуга

0 (по желанию) — обнаружение магии, свет, рука мага, фокусы, призыв музыкального инструмента, невольный союзник* (СЛ 14)

ТАКТИКА

До Боя Амико сотворяет невидимого слугу каждое утро.

Во Время Боя когда у нее появляется возможность нанести первый удар в битве, Амико использует клинок бравады для запугивания противников вместо скрытой атаки. Амико начинает бой с активации своего выступления барда. Она всегда использует Волшебный Удар в бою (эти бонусы включены в ее статистику выше).

Боевой Дух Амико верна своим друзьям, и никогда не бросит союзника в бою. В одиночку она не такая храбрая. Когда она столкнется с опасным противником, и не будет иметь рядом союзников, то она предпочтет сбежать, если опустится ниже 15 очков хитов.

СТАТИСТИКА

Сил 10, Лов 14, Вын 13, Инт 12, Муд 8, Хар 18

Базовая Аتك +2; ББМ +2; ЗБМ 16

Навыки Волшебный Удар, Уклонение, Железная Воля, Фехтование

Умения Акробатика +10, Обман +12, Дипломатия +12, Запугивание +12, Знание (волшебство) +6, Знание (краеведение) +8, Знание (дворянство) +6, Знание (религия) +6, Восприятие +7, Выступления (пение) +12, Выступления (струнные) +12 (+14 с сямисэном мр), Профессия (владелец таверны) +4, Магическое Ремесло +9, Незаметность +10

Языки Общий, Тяньский, Варисийский

ОК знание преданий +1, разностороннее выступление (струнные)

СВ 4

Боевые Принадлежности зелье исцеления болезни, палочка лечения средних ран (25 зарядов), палочка идентификации (40 зарядов); Другие Принадлежности +1 кожаный доспех, +1 мифриловая рапира, кинжалы (3), кольцо защиты +1, поясной мешочек, золотое кольцо печатка стоимостью 100 зм, сямисэн мастерской работы, серебряный святой символ Шелин, мешочек для компонентов заклинаний, 18 пм, 3 зм

* Смотрите Руководство Продвинутого Игрока.



11. 1AW

Амико является красивой, но несколько непочтительной женщиной Тяньского происхождения, которая заведует таверной Ржавый Дракон в Сандпойнте и является членом одного из семейств-основателей Сандпойнта. Хотя Амико и является дворянкой, ее не интересует ее аристократическое положение — ее всегда тянет к исследованиям, и она любит слушать истории о приключениях и смелых поступках. Хотя она имеет много друзей и поклонников в городе, Амико никогда не подпускала никого к себе близко, дипломатически избегая личных вопросов и любовных предложений, к расстройству нескольких нетерпеливых поклонников в Сандпойнте. Она является талантливой певицей и игроком на сямисэне, и если бы она хотела, то Амико могла бы вести расслабленную жизнь в Сандпойнте, но ей становится слишком скучно и нетерпеливо вести «безопасную жизнь» в «безопасном городе».

История

Амико родилась в 4689 ЛА у Лонджику и Ацуи Кайдзицу. Хотя она является не первым ребенком Лонджику и Ацуи, она стала первым законным ребенком в браке. У Амико было одинокое детство. Ее отец строго контролировал всех, с кем она дружила, и занимал ее дни уроками музыки, дипломатии, магии и учебными дисциплинами. Он внимательно следил за ней, но Амико все равно удавалось ускользать в город и играть с друзьями, исследовать старые здания и навещать своего единокровного брата полуэльфа Цуто в Академии Тюрандарок Сандпойнта.

Когда ей исполнилось 13, Амико попыталась уладить давнишнюю вражду между братом и отцом, но попытка привела к обратным последствиям. Цуто ударил ее в порыве гнева, и Амико была так предана и расстроена этим, что сбежала из дома в Магнимар на несколько месяцев. Однако когда она узнала о смерти матери от падения на утесы возле дома, Амико вернулась домой в Сандпойнт. Она нашла жизнь дома еще более неприятной, чем обычно, но когда следующая семейная ссора разразилась на похоронах ее матери, и Цуто покинул город, Амико убедила себя остаться в Сандпойнте и заботиться об отце.

Амико покинула дом во второй раз в возрасте 16 лет, когда жизнь в доме наедине с отцом стала слишком угнетающей. Она присоединилась к группе приключенцев, и особенно сдружилась со жрецом Шелин, привлекательным Варисийцем по имени Альдер Виски. Но в 4706 группа была схвачена выродившимся семейством лесных канибалов, жившим в старой шахте в южных Горах Туманного Шрама. Группа находилась на волоске от смерти быть съеденными или замученными вырожденцами, но Альдер возглавил героическую попытку бегства. Последующее бегство из шахты было кошмарным, поскольку членов группы преследующие канибалы отлавливали одного за другим, поскольку их возглавлял проворный друид, державший змей в качестве любимчиков. Когда группа приблизилась к выходу, в живых остались лишь Амико, Альдер и его брат Сандру, но когда они готовились забраться в хрупкую гребную шлюпку, которая бы отвезла их в безопасность, на Амико напало животное-спутник друида, гадюка чудовищного размера. Дважды укушенная, Амико умерла бы, если бы Альдер не оттащил ее в безопасность, но он сам был при этом укушен. Уже уставший от боя, яд змеи убил его. Последний раз, когда Амико видела Альдера, вырожденцы разрывали его на части. С помощью Сандру им удалось добраться до Сандпойнта, но они никогда не говорили о том, что им пришлось пережить в той старой шахте. Несколько месяцев спустя

Амико набила татуировку змеи на своем левом плече в качестве напоминания об Альдере, а затем вложила большую часть своей добычи в старую таверну в центре Сандпойнта, называвшуюся Ржавый Дракон. С тех пор она заведует Ржавым Драконом как местом, где бы приключенцы могли собираться и расслабляться.

ШАЛЕЛУ АНДОСАНА

ШАЛЕЛУ АНДОСАНА

ХР 1,600

Женщина эльф боец 2/следопыт 4

ХД Средний гуманоид

Иниц +3; Чувства зрение при низком освещении; Восприятие +12

ОБОРОНА

ЗА 19, касательная 14, врасплох 15 (+4 броня, +3 Лов, +1 уклонение, +1 естественная)

Хиты 53 (6к10+16)

Стой +10, Реак +8, Воля +3; +2 пр. чар, +1 пр. страха

Оборонительные Способности мужество +1

НАПАДЕНИЕ

Скорость 30 фт.

Ближняя короткий меч мр +8/+3 (1к6+1/19-20)

Дистанционная +1 составной длинный лук +11/+6 (1к8+1/х3)

Особые Атаки заклятый враг (гоблиноиды +2)

Подготовленные Заклинания Следопыта (УЗ 1-ый; концентрация +2)

1-ый — *сопротивляемость энергии*

ТАКТИКА

Во Время Боя Шалелу предпочитает сражаться своим луком, вступая в ближний бой лишь в действительно отчаянной ситуации, или когда союзник люто нуждается в лечении от ее палочки.

Боевой Дух Шалелу предана своим друзьям, и пока хотя бы один из них остается в опасности, она не бросит их. Но если она считает, что может сбежать, заручиться помощью и вернуться вовремя, чтобы спасти плененных врагами, пока не поздно, то она может попытаться сделать это.

СТАТИСТИКА

Сил 12, Лов 16, Вын 14, Инт 12, Муд 13, Хар 8 Базовая Аتك +6; ББМ +7; ЗБМ 21

Навыки Уклонение, Крепкое Тело, Выстрел в Упор, Точный Выстрел, Быстрая Стрельба, Концентрация на Умении (Акробатика), Концентрация на Оружии (составной длинный лук)

Умения Акробатика +12, Знание (природа) +8, Восприятие +12, Незаметность +15, Выживание +10, Плавание +10

Языки Общий, Эльфийский, Гоблинский

ОК эльфийская магия, любимая местность (лес +2), охотничьи узы (спутники), принадлежности РС, выслеживание +2, знание оружия, понимание животных +3

Боевые Принадлежности усыпляющие стрелы (10), зелье замедления яда, зелья малого восстановления (2), палочка лечения легких ран (25 зарядов), противоядие (2); **Другие Принадлежности** +1 клепаемый кожаный доспех, +1 составной длинный лук с 20 стрелами, короткий меч мастерской работы, амулет естественной

СВ 5

брони +1, костерная бусина*, плащ сопротивляемости +1, рюкзак, походная постель, снаряжение скалолаза, кремь и огниво, кандалы, шелковая веревка (50 фт.), солнечный жезл (3), дорожный паек (4 дня), мех с водой, зимнее одеяло, деревянный святой символ Дезны, 8 пм, 2 зм

* Смотрите Руководство Продвинутого Игрока.



Хоть Шалелу Андосана является загадкой в Сандпойнте, она определенно является самым признанным его защитником. Она не живет в городе, но иногда бесплатно проводит ночь в Ржавом Драконе благодаря дружбе с Амико Кайдзицу. Все в городе знают, что Шалелу является одиночкой и предпочитает проводить свое время за странствиями и исследованием глуши вокруг Сандпойнта. Она периодически пропадает из региона на недели или даже месяцы, чтобы повидать друзей в остальной Варисии, но она всегда возвращается в Сандпойнт. Никто точно не знает, почему она продолжает возвращаться. Когда ее об этом спрашивают, она просто отвечает, «Кому-то же нужно за вами всеми приглядывать». Ее доклады о деятельности гоблинов много раз помогли спасти народ от засад или предупредить ополчение о возможных нападениях на город или фермы.

История

Шалелу все еще относительно молода в свои 130 лет, но она помнит, когда Пропащее Побережье еще действительно было пропащим, когда на его протяженности можно было найти лишь логова гоблинов и Тассилонские руины. Но большую часть своей жизни визиты Шалелу в южную Варисию были не столь часты. Родившаяся и выросшая в небольшой деревне Плачущий Лист, Шалелу была единственным ребенком, чей отец был убит вскоре после ее рождения особенно жестоким багбиром-ассасином, продемонстрировав Шалелу намного больше гоблиноидской жестокости, чем большинство эльфов ее возраста видели в худших кошмарах.

Матери Шалелу, Сеанфии, потребовалась почти сотня лет, чтобы найти новую любовь, и это оказался человек-наемник, что шокировало весь Плачущий Лист. Шалелу увидела, какой счастливой сделал этот человек Джакардос ее мать, и она полюбила его как своего отца за эту доброту. Но когда ее мать погибла в бою с зеленым драконом несколько лет спустя, Джакардос ушел, не попрощавшись, разрушив мнение Шалелу относительно него. Потеря матери и отчима вогнала Шалелу в глубокую депрессию, и она покинула Плачущий Лист в поисках нового дома.

Шалелу пришла в Сандпойнт, где она обнаружила расцветающую человеческую деревню, быстро разраставшуюся в городок, но ее беспокоили гоблины. Шалелу взяла Сандпойнт под свое крыло, и многие годы она защищала его от гоблинов, багбиров, упырей и кого похуже.

МАГИЧЕСКИЕ ИЗДЕЛИЯ

РУННЫЙ РОДНИК, МЛАДШИЙ (МАЛЫЙ АРТЕФАКТ)

Аура сильная некромантия; **УЗ** 20-ый
Слот нет; **Вес** 900 фнт. (408 кг)

ОПИСАНИЕ

Рунная Владычица Алазист, вдохновленная и завидующая успеху Карзуга с *рунным родником алчности*, экспериментировала с различными *рунными родниками* собственного производства. Многие из этих *младших рунных родников гнева* существовали в ее владениях — хотя сегодня большинство было потеряно под водами Варисийского Залива или скрыто в Полой Горе, на материке Авистан остался лишь один, спрятанный в Катакомбах Гнева под Сандпойнтом.

Каждый раз, когда существо с гневливой душой (включая большинство гоблинов и несколько жертв, убитых несколько лет назад Джервисом Стутотом) умирает в пределах мили от *младшего рунного родника*, родник получает 1 очко гнева. Нет предела очкам гнева, способным храниться в *младшем рунном роднике*, но в настоящее время он содержит всего 20. Каждый раз, когда воды родника подчеркиваются (как описано ниже), тратится несколько очков гнева. Если потратить достаточно очков гнева, чтобы опустить их до 0 или отрицательного значения, то *младший рунный родник* деактивируется, а его воды потускнеют. Реактивация *младшего рунного родника* требует долгих ритуалов или реактивации старшего *рунного родника* где-то еще в мире. Такое событие восстановит *младший рунный родник* до начального уровня из 3 очков гнева.

Младший рунный родник имеет глубину всего 3 фута (0,9 м), но любое живое существо, которое войдет в его холодные оранжевые воды, немедленно получит 2к6 пунктов повреждения холодом и должно сделать успешный спас на Волю СЛ 15 или стать охваченным гневом. Провал означает, что существо становится разгневанным (словно под эффектом заклинания *ярость*) и немедленно нападает на ближайшее живое существо. Если в поле зрения нет живых существ, то разгневанное существо захочет найти жертву, проводя поиски со всей возможной скоростью. Эта ярость продержится 2к6 минут, после чего существо станет утомленным. Каждая такая активация *младшего рунного родника* стоит 3 очков гнева. *Младшему рунному роднику* так же можно приказывать извергнуть порождение греха. Чтобы проявить порождение греха, существу нужно лишь дать нескольким каплям своей крови упасть в родник. Один раунд спустя из родника появится порождение греха и немедленно нападет на ближайшее существо, в котором оно не почувствует гнева. Каждое такое использование *младшего рунного родника* стоит 6 очков гнева.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Когда *младший рунный родник* будет деактивирован, его можно будет навсегда уничтожить, заполнив его святой водой, которую затем нужно кипятить не менее 24 часов.

МЕДАЛЬОН СИХЕДРОНА

Аура слабая некромантия; **УЗ** 5-ый
Слот шея; Покупная Цена 3,500 зм; **Вес** —

ОПИСАНИЕ



Этот медальон висит на кожаном шнурке, серебряный диск с изображением семиконечной звезды. Хотя немногие сегодня помнят истинную значимость звезды, некогда это был очень важный символ в древнем Тассилоне, символизируя семь добродетелей власти и семь школ Тассилонской магии. Эти медальоны давались любимым агентам рунных

владык; медальоны предоставляли носителям незначительные преимущества, но и позволяли рунным владыкам использовать носителей в качестве представителей. Сосредоточившись на наблюдательном устройстве (типа *рунного родника*), рунный владыка мог чувствовать мир через чувства носителя *медальона Сихедрона*, и мог говорить через него — учитывая, что рунный владыка знает о существовании медальона и факте, что его носят.

На данный момент Карзуг не знает о существовании этого медальона, но РС, носящие эти изделия, могут оказаться в беде позже в кампании. Таким образом, Карзуг не может использовать медальон, пока его носит Нуалия в первом приключении, поскольку она незнакома ему, но когда РС позже в кампании привлекут его внимание, это может измениться. Пока, однако, медальон служит тематической связью со следующим приключением, и может предоставить некоторую защиту. Смотрите «Шпили Зин-Шаласта» ради больших подробностей о последствиях ношения *медальона Сихедрона* в Зин-Шаласте.

Во время ношения *медальон Сихедрона* предоставляет своему владельцу бонус сопротивляемости +1 ко всем спасброскам. Раз в день, в качестве свободного действия, ему можно приказывать предоставить владельцу эффекты *псевдожизни*. Надетый на шею мертвого тела, *медальон Сихедрона* сохраняет тело через эффект *заботливого ухода*.

СОЗДАНИЕ

Требования Изготовление Чудесных Предметов, *псевдожизнь, заботливый уход, сопротивляемость*; **Стоимость** Создания 1,750 зм

ВОДЫ ЛАМАШТУ

Шакалоголовая трехглазая Ламашту является богиней безумия, монстров и кошмаров. Она известна своим культистам и врагам как Матерь Чудовищ, и не без причины, поскольку многочисленны чудовища, порожденные ее или ее слуг утробой.

Культисты Ламашту вершат работу своего демонического покровителя, продвигая все чудовищное в мире, и одним из самых коварных инструментов в их распоряжении является мерзкая жидкость, известная как *воды Ламашту*. Культисты демонической богини — будь то злые священники, испорченные

друиды, злобные ведьмы или маниакальные алхимики — могут научиться вызывать эти выделения с помощью магии, используя следующее заклинание (которое впервые появилось в *Сеттинге Первопроходца: Путеводитель по Миру Внутреннего Моря*).

ВОДЫ ЛАМАШТУ

Школа вызов (созидание); **Уровень** алхимик 2, священник 3, друид 3, ведьма 3

Время на Сотворение 1 стандартное действие

Компоненты В, С, М (растертый янтарь на 250 зм)

Дальность близкая (25 фт. + 5 фт./2 уровня)

Эффект до 1 дозы *вод Ламашту* за 2 уровня

Продолжительность мгновенная

Спасбросок Стойкость частично; **Сопrotивляемость** Заклинаниям нет

Это заклинание производит то, что выглядит ясной чистой водой, но на самом деле это грязное выделение, известное как *воды Ламашту*. Жидкость действует во всем подобно нечестивой воде (смотрите *проклятую воду*). Кроме того, любое существо, которое окропиться или выпьет эту жидкость, должно сделать спас на Стойкость (питье *вод Ламашту* особенно действенно — существо, выпившее жидкость, получает штраф -4 к спасу для сопротивления ее эффектам). Успех заставляет существо стать сильно больным, вызывает рвоту и состояние чахлости на 1к4 раунда. Провал означает, что вода пустила корни и сводит жертву с ума (наносит 1к6 пунктов повреждения Интеллекту) и деформирует тело (наносит 1к6 пунктов повреждения Ловкости). Ловкость и Интеллект жертвы не могут опуститься ниже 1 в результате этого эффекта. Сотворение этого заклинания создает приблизительно 2 унции *вод Ламашту*, достаточно для одной дозы или использования в качестве брызгового оружия (если в бутылке). Жидкость можно создавать и хранить неограниченное количество времени, но ее нельзя создать внутри существа. Всестороннее соприкосновение с *водами Ламашту* (типа питья ничего иного на протяжении месяцев) может оказать другие продолжительные эффекты на цель, включая развитие чудовищных деформаций или даже полное превращение в зверя, на усмотрение Мастера. Такие мутации редко идут жертве на пользу.

Чудовищные Мутации

Пока те, кто выпивает *воды Ламашту*, страдают от сильных галлюцинаций и сильных мышечных спазмов, которые не только истощают, но зачастую и приводят к безумию и деформациям, настоящая опасность *вод Ламашту* заключена в злоупотреблении. Для некоторых существ — главным образом гоблинов, гноллов, багбиров и схожих диких гуманоидов — воды могут иметь наркотическое качество. К несчастью для таких наркоманов, слишком частое употребление этих испорченных вод наделяет плоть и разум продолжительными деформациями, которые, в редких случаях, могут увеличить силу существа, но в большинстве случаев просто приводят к ослабляющим болезненным и иногда смертоносным мутациям.

Когда существо, которое особенно восприимчиво к *водам Ламашту*, выпивает больше 2 доз за 24-часовой период, оно должно сделать успешный спас на Стойкость СЛ 20, иначе пристрастится (эта СЛ не регулируется показателями характеристик первоначального создателя воды). Каждый последующий день, проведенный без употребления, по меньшей мере, 1 дополнительной дозы, пристрастившийся страдает от штрафа -4 ко всем спасам на Волю и получает 1 очко повреждения Выносливости от боли. Отдых может помешать этому повреждению Выносливости

дораста до опасных для жизни уровней, но для многих пристрастившихся поиск дополнительных доз воды является лучшим решением.

Грань, на которой *воды Ламашту* вызывают мутации, колеблется от пьющего к пьющему. Целые 80% этих мутаций болезненны, вызывая 1к4 пунктов истощения характеристики случайному показателю характеристики в виде рудиментарных конечностей, гноящихся ран, вросших высыпаний, опухоли и костной шпоры. В оставшиеся 20% случаев мутации могут привести к полезным отклонениям типа полностью действующих дополнительных конечностей или органов чувств, увеличению умственных возможностей, или даже слабому увеличению показателя характеристики (обычно неотъемлемый бонус +1). Мутации даже могут дать новые способности типа полета, подводного дыхания или ядовитых желез. Такие мутанты зачастую оказываются избранными Ламашту и могут достичь высоких положений в ее культе, но те, кто обделен поддержкой демонического культа, зачастую вынуждены жить в тени общества как уроды и изгои.



САНДИЙНТ

Те, кто направляются на север от Магнимара вдоль скалистого побережья, быстро оказываются в своеобразной местности. Туман окутывает холмистый ландшафт, призрачно стелясь вдоль сырых и одиноких торфяников. Небольшие рощи украшают регион, их запутанные глубины благоухают ирпивой и сосновым соком, а глубже речные долины заросли величественными секвойями, колышущимися между скалистыми холмами и известняковыми откосами. Эта необозримость и ощущение уединения дали региону его местное название. Это Пропавшее Побережье.





И все же вдоль Пропащего Побережья есть очаги цивилизации. Традиционные Варисийские стоянки можно найти почти в каждом ущелье и лошине вдоль скалистых пределов, и одинокие дома стоят на утесах тут и там — дома чудаков и богатеев, ищущих мирного уединения от суеты улиц Магнимара. Придорожные гостиницы украшают Пропащее Побережье каждые 24 мили (38 км), учитывая расстояние, которое путник может пройти за день. Низкие каменные святыни Дезне, богине странников и покровительницы Варисийцев, предлагают дополнительные укрытия путникам, когда их настигают частые ливни. Со временем любое из этих зерен цивилизации может расцвести в полноценный город. Такое уже случилось, на берегах естественной гавани, принявшей среди утесов примерно в 50 милях (80 км) к северо-востоку от Магнимара. То, что раньше было разросшейся Варисийской стоянкой в тени древней разрушенной башни, стало самым большим городом Пропащего Побережья: Сандпойнтом, Маяком Пропащего Побережья.

МАЯК ПРОПАЩЕГО ПОБЕРЕЖЬЯ

Когда человек приближается к городку Сандпойнт, отпечаток цивилизации на Пропадшем Побережье проступает более отчетливо. Пахотные земли на окраинных участках и речные долины становятся многочисленнее, а сине-зеленые воды Варисийского Залива демонстрируют все больше и больше рыбацких судов на своей поверхности. Переход через ручьи и реки чаще совершается через деревянные мосты, чем вброд, и сама Дорога Пропащего Побережья становится шире и ухоженней. Вид Сандпойнта с любого направления (юга или востока) загораживают крутые надвиги известняка, известные как Блюдо Дьявола, и арка скалистых обнажений, известная как Вершины Свистунов, но когда последний изгиб дороги будет преодолен, дымящиеся трубы и суетные улицы Сандпойнта примут путника с распростертыми объятьями и обещанием теплых кроватей. Это действительно желанный вид для тех, кто провел последние несколько дней в одиночестве на Дороге Пропащего Побережья.

С юга вход в Сандпойнт стережет деревянный мост, тогда как на севере низкая каменная стена предоставляет городу

некоторую защиту. Здесь Дорога Пропащего Побережья проходит через каменную сторожку, в которой обычно находятся один или два стражника — южный мост обычно не охраняют. Кроме случайных гоблинов горожане Сандпойнта традиционно имеют мало хлопот с вторжениями или бандитизмом — регион просто недостаточно заселен, чтобы сделать воровство выгодным промыслом. На сторожке и на южном мосту на загнутом гвозде висят подпись и зеркало — раскрашенными буквами написано: «Добро пожаловать в Сандпойнт! Пожалуйста, остановитесь и посмотрите на себя таких, какими вас увидим мы!».

История Сандпойнта

Тысячелетие назад, до падения Тассилона, сегодняшнее Пропащее Побережье вообще побережьем не было. Это была серия скалистых утесов, проходящих через обширное болото, растянувшееся между Горами Туманного Шрама на юге до Густых Топей. Названный Теркой, этот гребень каменных вершин и известняковых откосов отмечал границу между странами Шаласт и Бакракан. Когда Тассилон пал, страна Бакракан рухнула и соскользнула в море, образовав сегодняшний Варисийский Залив — Терка стала новой прибрежной линией региона.

До этих катастрофических событий Терка часто патрулировалась армиями Шаласта и Бакракана. Жестокие стычки между ними были обычным делом. Рунный Владыка Карзуг, вождь Шаласта, использовал свою впечатляющую магию и рабов-великанов, чтобы возвести огромные статуи по его образу вдоль Терки, гранитных стражей, имевших в высоту сотни футов, и из чьих каменных глаз он мог наблюдать за страной Бакракана со своего безопасного трона в отдаленном Зин-Шаласте. В ответ Рунная Владычица Алазист, правительница Бакракана, построила несколько разрушительных наблюдательных башен, названных Желоба Адской Бури, вдоль Терки. Каждая из этих башен содержала контингент ее солдат, подчиненных колдунам и священникам демопоклонникам, выбранным из ее личной охраны. На вершине каждого Желоба пылал постоянный вихрь волшебного огня, который командир мог направлять и опалить вторгшиеся армии за многие мили вокруг. Желоба превосходно

мешали силам Карзуга эффективно вторгнуться в Бакракан, тогда как его собственные Сторожевые Статуи не давали Алазист провести внезапное вторжение. Так обе страны и сосуществовали в шатком равновесии, пока на мир не обрушился катаклизм.

После падения Тассилона и с началом Эпохи Тьмы Терка стала новым побережьем. Сторожевые Статуи Карзуга рухнули, хотя местами фрагменты этих некогда могучих стражей все еще стоят. Желобам Адской Бури Бакракана досталось не меньше — большинство этих сторожевых башен упало в море во время катаклизма. Только одна осталась над волнами, и даже она обрушилась более чем на четверть от своего первоначального размера. Варисийские путешественники сохранили в своей устной традиции рассказы о том, как разрушенные башни некогда извергали огонь на окружающие земли, но с поколениями эти рассказы эволюционировали. Руины на краю моря были похожи на маяк, и со временем лучи огня стали лучами света. Сегодня Варисийцы считают последний Желоб Адской Бури не более чем древним разрушенным маяком, достопримечательностью, которую они называют Старый Маяк. Ни одного упоминания о разрушительном назначении башни не осталось в современной памяти, но ключи к ее жестокому наследию продолжают лежать в катакомбах, некогда соединявших подземелья башен.

Совсем недавно поселенцы из южной страны Челиакс прибыли в Варисию. Город Магнимар был заселен колонистами, недовольными сильной опорой на поддержку Челиакса в Восточной Варисии, и вскоре необходимость в дополнительных сельхозугодиях стала очевидна. На юге мокрое пространство Густых Топей делало фермерство затруднительным, поэтому поселенцы обратили свои взоры на север вдоль Пропащего Побережья. По всей своей длине побережье предлагало мало защиты, за одним исключением — отличной бухты примерно в 50 милях (80 км). Бухты, обозреваемой любопытными каменными руинами.

Основание нового города — не то дело, к которому относятся легкомысленно, и его не финансируют в одиночку. Четыре влиятельных семейства из Магнимара имели виды на этот регион, но вместо того, чтобы бороться между собой, они объединили свои усилия и создали Торговую Лигу Сандпойнта. Эти четыре семейства, Кайдзицу (стекольщики), Вальдемары (судостроители), Скарнетти (лесорубы) и Деверины (фермеры и пивовары), поплыли на север, чтобы занять свою землю после того, как они добились на нее прав в Доме Грамот Магнимара. Но когда они прибыли весной 4666 ЛА, то обнаружили, что это место было уже заселено большим племенем Варисийцев.

Не желая отступаться, Торговая Лига Сандпойнта начала серию переговоров с Варисийцами, обещая им важное место в новом городке. К несчастью, спустя неделю переговоры зашли в тупик, а важный человек по имени Аламон Скарнетти взял дело в свои руки. Собрав группу из своих братьев и кузенов, Скарнетти совершили кровавый налет на лагерь Варисийцев, с намерением убить их всех и переложить всю вину на местных гоблинов. Но Скарнетти, слишком пьяные и самонадеянные, сумели убить лишь пять Варисийцев, прежде чем сами были вынуждены бежать, оставив троих убитыми.

Торговая Лига Сандпойнта отступила обратно в Магнимар, и на целые последующие месяцы погрязли в последствиях нападения Аламона. Варисийский Совет Магнимара потребовал покарать все четыре семейства, но Высокий Суд в арбитражном порядке добился мира между ними, в большой степени благодаря выдающимся дипломатическим умениям юного барда и члена одной из обвиняемых семей — Аальмы Деверин. Она не только

САНДПОЙНТ, МАЯК ПРОПАЩЕГО ПОБЕРЕЖЬЯ

НД маленький городок

Коррупция +0; Преступность +0; Экономика +1; Закон +0; Знание +2; Общественность +0

Качества преуспевающий, сплетничающие граждане

Опасность +0

ДЕМОГРАФИЯ

Правительство автократия (мэр)

Население 1,240 (1,116 людей, 37 полуросликов, 25 эльфов, 24 дварфов, 13 гномов, 13 полуэльфов, 12 полуорков)

Важные NPC

Кендра Деверин, мэр (НД женщина человек аристократ 4/эксперт 3)

Белор Хемлок, шериф (ХД мужчина человек боец 4)

Абсталар Зантус, городской жрец (ХД мужчина человек священник Дезны 4)

Титус Скарнетти, дворянин (ЗН мужчина человек аристократ 6)

Эфрам Вальдемар, дворянин (НД мужчина человек аристократ 5/эксперт 2)

Амико Кайдзицу, владелица Ржавого Дракона (ХД женщина человек аристократ 1/бард 3/плут 1)

Шалелу Андосана, местный следопыт (ХД женщина эльф боец 2/следопыт 4)

Бродерт Квинк, эксперт по Тассилону (НД мужчина человек эксперт 7)

РЫНОК

Базовая Стоимость 1,300 зм; **Пределы Закупок** 7,500 зм; **Магия** 4-ый

Незначительные Изделия 3к4*; **Средние Изделия** 1д6*;

Важные Изделия —

*Дополнительные специфические магические изделия на продажу в Сандпойнте описаны на следующих страницах. Каждый месяц бросайте 3к4 чтобы узнать, сколько новых незначительных изделий появилось на продажу, и 1к6 чтобы узнать, сколько новых средних изделий появилось на продажу. Лечащие изделия, которые предлагаются Собором Сандпойнта или другими личностями, не считаются.

смогла смягчить требование кровавой платы Варисийцев, но также сумела спасти планы постройки Сандпойнта, пообещав не только включить поклонение Дезне в соборе нового города, но и платить Варисийскому Совету великодушную долю от любых доходов, полученных предприятиями Сандпойнта за следующие 40 лет. Год спустя Торговая Лига Сандпойнта начала постройку нескольких зданий в сотрудничестве с Варисийцами. Спустя 42 года после основания Сандпойнта город процветает. Хотя срок соглашения с Варисийским Советом уже истек, правительство Сандпойнта решило продлить его на следующие 20 лет, к ужасу нескольких местных жителей.

Сегодня Сандпойнт является развивающимся сообществом. Многие отрасли, включающие рыболовство, вырубку леса, земледелие, охоту, пивоварение, дубление кожи, судостроение и наследственное стеклоделие Кайдзицу, теперь процветают, привлекая умелых рабочих из таких далеких краев, как Корвосо и Риддпорт. И все же положение Сандпойнта на Пропадшем Побережье так же недавно начало привлекать поселенцев другого толка. Когда исследователи и приключенцы начали складывать вместе фрагменты древнего влияния Тассилона над этим регионом, Тассилонские руины стали действовать как магнит. Старый Маяк не стал исключением, и несколько недавних гостей Сандпойнта больше заинтересованы в этих руинах, чем в чем-то еще.

За свои четыре десятилетия истории, большие бедствия обошли Сандпойнт стороной. Каждая зима приносит свою долю сильных штормов, но естественная гавань, наносные острова и утесы отлично сдерживают силы ветров и волн, оставляя город сравнительно нетронутым. Городские старики плетут сказки о нескольких действительно больших штормах, но, если не считать несколько неудачного начала отношений города с Варисийцами, только два события могут расцениваться как бедствия: Сандпойнтский Пожар и Секач. Два этих события, произошедших в столь близкой и недавней истории, обычно объединены вместе как «Недавние Неприятности», хотя оба события не имеют никакой очевидной связи. Уроженцы Сандпойнта не желают обсуждать эти события, предпочитая смотреть в ясное будущее.

Недавние Неприятности

Когда Джервис Стут ясно дал понять о своих намерениях построить дом на острове к северу от Старого Маяка, местные жители не обратили на это внимания. Джервис уже заработал репутацию странного человека, когда начал единоличным крестовым походом по вырезанию изображений птиц на каждом доме в городе. Стут никогда не вырезал без разрешения, но его невероятное умение в гравировке по дереву было настолько велико, что если Стут выбирал ваш дом в качестве своего следующего проекта, то вы не упускали такой возможности. Вскоре «хобби Стута» переросло во что-то похвальное, и, в конечном счете, Джервис направил свой дар на резные фигуры кораблей и кареты. Те, кто предлагал или пытался заплатить ему за его умение, получали резкий отказ — Стут говорил им: «в этом дереве нет птиц, которых я могу освободить», и продолжал свой путь, зачастую блуждая по улицам целые дни, прежде чем заметить скрытую птицу в сторожке, оконной перемычке, шпиле или дверном проеме, для которой он потом получал разрешение «освободить» своими верными топорами и гравировочными ножами.

Предлог Стута переехать на остров показался довольно невинным — место было раем для местных птиц, и его желание «быть вместе с птичками» показалось понятным. На самом деле гильдия плотников (с которой Стут несколько лет поддерживал дружескую конкуренцию) даже вызвалась построить лестницу, бесплатно, вдоль южного утеса, чтобы Стут мог свободно приходить и уходить из своего нового дома. 15 лет Стут жил на острове. Его появления в городе становились все менее и менее частыми, становясь событием, когда он выбирал новое здание.

В Сандпойнте преступления, и даже убийства, не являются чем-то неслыханным. Раз или два в год страсти накаляются, грабежи выходят из под контроля, ревность становится невыносимой, или кто-то перепивает, и дело заканчивается чьей-то смертью. Но когда пять лет назад начали появляться трупы, город не знал, как отреагировать. В то время в Сандпойнте шерифом был сутубо деловой человек по имени Касп Авертин, отставной офицер городской стражи из Магнимара. Но даже он не был готов к убийде, который стал известен как Секач. За один долгий зимний месяц каждый день приносил новую жертву. Всех находили в одном ужасном состоянии: тела носили глубокие порезы шеи и туловища, руки и ноги отрезаны и сложены рядом, а глаза и язык грубо вырваны из головы и отсутствовали.

За этот ужасный месяц Секач забрал 25 жертв. Его жуткая сноровка избегать засад и преследований быстро утомила городскую стражу, особенно отразившись на Шерифе Авертине, который ушел в запой. В любом случае, сам Шериф Авертин стал последней жертвой Секача, убитый во время поимки убийцы

в узком переулке — теперь известном как Переулочек Секача — когда тот калечил свою последнюю жертву. И все же в последующей битве Авертин сумел нанести убийде удар. Когда городская стража нашла оба тела несколько минут спустя, они смогли выследить убийцу по кровавому следу.

Следу, ведущему прямо к ступеням Скалы Стута.

Сперва городская стража отказывалась в это поверить, и боялась, что Секач пришел за Джервисом Стутом сделать его 26 жертвой. И все же то, что стражники нашли в скромном доме на вершине острова, и в большом комплексе комнат, вырезанном в скальном основании внизу, не оставили никаких сомнений. Джервис Стут и Секач являлись одним лицом, а глаза и языки всех 25 жертв нашлись на ужасном алтаре князю демонов крылатых существ и искушения, чье имя никто не смеет произносить вслух. Сам Стут был найден мертвым у основания алтаря, вырвавшим собственные глаза и язык в последнем подношении. Стража обрушила вход в комнаты, сожгла дом Стута и снесла лестницу, и постаралась обо всем забыть. Сам Стут был сожжен в погребальном костре на берегу, его прах благословили и развеяли в попытке предотвратить нечестивое возвращение его злого духа.

Но беда не приходит одна, и обитатели Сандпойнта вскоре перенесли новую трагедию, почти затмившую буйство Секача. Спустя месяц после смерти убийцы ужасный пожар поразил Сандпойнт. Пожар начался в Часовне Сандпойнта и быстро распространился. Пока город пытался спасти церковь, пожар распространился, поглотив Конюшни Северного Побережья, Гостиницу Белый Олень и три дома. В конце концов, церковь сгорела дотла, оставив любимого городского жреца Эзакейна Тобина мертвым.

Все, что осталось от некогда любимой резьбы Стута — исцарапанные шрамы на зданиях и резных фигурах, где владельцы использовали топоры для удаления напоминания о волке в их загоне. Дома и предприятия, разоренные пожаром, были восстановлены, а Часовня Сандпойнта была все же перестроена. С освещением этого нового собора Сандпойнт может, наконец-то, оставить темные времена Недавних Неприятностей позади.

Сандпойнт на Первый Взгляд

Большинство зданий в Сандпойнте сделано из дерева, с каменными фундаментами и крышами из дранки. Большинство являются одноэтажными постройками, кроме нескольких примечательных исключений. Город часто разделяется местными жителями на два района. Жилые кварталы состоят из областей 1-12. Большинство этих зданий сравнительно новые, а улицы открыты и менее людны. Эта часть города так же находится выше остальных, расположенная на утесе, обзоревающим южную половину города, состоящую из областей 13-46. Большую часть городских зданий можно найти в нижней части города, которая чрезвычайно переполнена, поскольку свободное место занимает новоприбывшими. Нижняя часть города построена на небольшом склоне, который идет с высоты примерно 60 футов (18 м) над уровнем моря вниз на запад всего до нескольких футов выше уровня воды на восток и юг.

Гавань Сандпойнта является довольно глубокой естественной гаванью, 30 футов (9 м) в самом широком месте, с резко поднимающимися склонами возле берега. Темные воды Реки Тюрндарок извиваются из внутренних районов, огибая Блюдо Дьявола и вливаясь в гавань — река часто используется для переправы лесоматериалов, собранных вверх по реке, вниз в местную лесопилку. К югу от города возвышается еще один утес, на который самые богатые землевладельцы заявляют о своих правах.

Всего в нескольких сотнях футов от города возвышается крутой надвиг скалы, увенчанный несколькими деревьями — теперь он известен как Остров Секача, бывший дом самого известного преступника Сандпойнта. Отдаленное обнажение, доступное только с воздуха или для опытного скалолаза, по убеждениям местных жителей, посещается призраком Секача. Дети часто дразнят друг друга подойти к основанию острова при отливе и дотронуться до утеса, окружающего его, но никто уже долгие годы не посещал вершину.

Вид, который поражает всех посетителей Сандпойнта, принадлежит руинам Старого Маяка. Первоначальная высота этой башни неизвестна, но те, кто изучал древнюю архитектуру рушащихся останков, предполагают, что она могла иметь высоту больше 700 футов (213 м). Сегодня от нее осталось меньше четверти. Старый Маяк поднимается над уровнем моря и построен на 120 футовом (36,5 м) утесе, башня тянется еще на 50 футов (15,2 м) выше этого уровня, оканчиваясь неровными руинами. Оставшаяся оболочка является еще одним свидетельством, что ни Челианцы, ни Варисийцы не являются первыми поселенцами на этой земле, и все же кроме нескольких выветрившихся резных работ, означающих, что вершина этой башни излучала яркий свет, никаких намеков на истинное назначение башни не осталось.

1. СОБОР САНДПОЙНТА

Явно самое большое здание в Сандпойнте, этот впечатляющий собор к тому же является самой новой постройкой в городе. Построенный на фундаменте предыдущей часовни, Собор Сандпойнта не посвящен какому-то отдельному божеству. Скорее он собрал под своим карнизом шесть самых почитаемых божеств региона, предоставив молебны всем этим божествам в общественном форуме. В некотором смысле Собор Сандпойнта является шестью разными церквями под одной впечатляющей крышей.

И все же даже предыдущая часовня не была первым святым местом в этом поселении. Центром первоначальной часовни и нового собора является открытый двор, окруженный семью стоячими камнями, которые сами окружают округлый каменный алтарь. Эти камни служили Варисийцам целые столетия как место поклонения; хотя они обычно почитали Дезну у этих камней, сами камни имеют намного более старую традицию. Никто из ныне живущих не знает, но семь стоячих камней некогда представляли семь Тассилонских школ магии и служили сосредоточием для волшебников, желавших направить разрушительную силу соседнего Желоба Адской Бури. Никто в Сандпойнте и не подозревает, что стоячие камни являются чем-то большим, чем древним местом поклонения. Варисийские устные традиции утверждают, что семь камней представляют семь башен потустороннего дворца Дезны, но это всего лишь история, увековеченная ранними Варисийскими провидцами, стремящимися скрыть еще один кусок разрушительной истории своей родины.

Первоначальная часовня, построенная здесь, была собранием из шести различных святынь, каждая из которых имела собственное здание и соединялась с другими открытыми проходами. Поклонение Дезне было включено в эти святыни как часть мирного соглашения с местными Варисийцами, но первоначальные строители также включили пять других божеств. Четверо из них (Абадар, Саренра, Шелин и Гозрей) были покровителями первоначальных основателей Торговой Лиги Сандпойнта, тогда как пятый, Эрастил, был наиболее популярен среди начальных поселенцев.

Когда часовня сгорела дотла несколько лет назад, Мэр Деверин вышла со смелой инициативой. Не только перестроить старую часовню, но и сделать это в большем масштабе. Собор будет построен на месте часовни, и будет он сделан из камня и стекла. Финансирование этого проекта частично поступало от семейств основателей, частично от бизнесменов Сандпойнта, стремящихся заработать благосклонность богов, и частично от соответствующих церквей. На завершение собора ушли годы, но конечный результат оказался действительно впечатляющим. На юге, лицом к сердцу Сандпойнта, располагаются святыни цивилизации: Эрастила и Абадара. На западе, предлагая вид Старого Маяка и моря, располагаются святыни Шелин и Гозрея. А на востоке, предлагая вид Кладбища Сандпойнта и восходящего солнца, располагаются святыни Саренраи и Дезны.

Предыдущая часовня содержала менее дюжины прислужников, возглавляемых уважаемым священником по имени Эзакиен Тобин, который погиб при пожаре, забравшем церковь. Новый верховный жрец Сандпойнта является его самым достойным учеником, приятным человеком по имени **АБСТАЛАР ЗАНТУС** (ХД мужчина человек священник Дезны 4). Будучи почитателем Дезны, Абсталар весьма открыт в вопросах веры и легко взял на себя роль советчика для последователей других богов в Сандпойнте.

Больше информации о шести богах и богинях Сандпойнта можно найти в *Руководстве Игрока по Возвращению Рунных Владык*.

2. КЛАДБИЩЕ САНДПОЙНТА

Расположенное в тени Собора Сандпойнта и доступное через ворота на севере или несколько дверей, ведущих через сам собор, это обширное кладбище обзоревает Реку Тюрндарок. Каменные склепы, принадлежащие богатым представителям города, стоят по краям кладбища или в его центре, тогда как дюжины скромных могил, отмеченных простыми могильными плитами, располагаются среди деревьев и кустов. Кладбище содержится в хорошем состоянии человеком по имени **НАФФЕР ВОСК** (НД мужчина человек плут 1/священник Саренраи 2), изуродованным контрабандистом, которого Отец Тобин пожалел после кораблекрушения к северу от города десять лет назад. Наффер нашел искупление у Саренраи, и, несмотря на его искривленный позвоночник, который еще с рождения дал ему зловеющую шаткую походку, он является одним из самых благочестивых граждан. Он содержит кладбище абсолютным чистым, и звонит в церковные колокола каждый день на рассвете, в полдень и на закате.

3. БЕЛЫЙ ОЛЕНЬ

Пара деревянных оленей в натуральную величину, вырезанных с кропотливой заботой из белой березы, стоят над входом в эту большую таверну и гостиницу, которая располагает впечатляющим видом на Варисийский Залив на севере. Здание новое, недавно восстановленное после того, как предыдущая гостиница в этом месте сгорела дотла несколько лет назад в том же пожаре, который уничтожил Часовню Сандпойнта. Новый Белый Олень является великолепным зданием, высотой в три этажа с каменным первым этажом и деревянными верхними этажами, с дюжиной больших комнат, каждая из которых может разместить двух или трех гостей.

Хмурый и молчаливый Шоанти мужчина по имени **ГАРРИДАН ВИСКАЛАЙ** (ЗН мужчина человек эксперт 4) владеет Белым Оленем и заведует этим местом вместе со своим семейством и несколькими местными жителями. Хотя его родители были членами племени Шринкирри-Кваг, они оборвали свои узы и осели в Сандпойнте. Гарридан сожалеет

об их выборе, но его любовь к своей жене и семье крепко держат его в городе.

Стараясь убедить посетителей оставаться в своей гостинице, Гарридан сохраняет цены на комнаты и еду низкими, сравнимыми с ценами Ржавого Дракона (область 37), несмотря на факт, что его помещения намного чище и просторнее. Но его грубое поведение делает его заведение менее популярным, чем Дракон. Гарридан приходится братом Шерифа Сандпойнта, Белора Хемлока, хотя между ними идет долгая вражда из-за того, что Гарридан считает, что его брат полностью отверг традиции Шоанти.

4. ПУТЬ НА СЕВЕР

Как и с несколькими другими зданиями в округе, эта одноэтажная постройка была недавно восстановлена после Пожара Сандпойнта. Изначально конюшня, здание было переделано его владельцем, старым, но подвижным, гномом по имени **ВЕЗНУТ ПАРУХ** (НД мужчина гном волшебник 2/эксперт 4), в тесную и загроможденную библиотеку для его огромной коллекции карт и морских диаграмм. Карты локальных регионов, начиная с близлежащих районов и заканчивая целой Варисией и Плато Стормвал, можно приобрести у него по ценам от 5 зм до 100 зм, в зависимости от размера и уровня подробностей. Когда он не копирует старые карты, Везнута обычно можно найти за историческим спором с его лучшим другом Илсоари в Академии Тюрандарок (область 27).

5. ЮВЕЛИР

Это приземистое каменное здание избежало пожара, разорившего северный Сандпойнт, к сильному облегчению его владельца, ювелира с дикой прической **МАВЕРА КЕСКА** (ЗД мужчина человек эксперт 3). Мавер держит поддожины местных хулиганов (ЗН человек воитель 3) в качестве сторожей, но он имеет привычку оставлять двери и сейфы открытыми — черта, за которую его жена **ПЕННА КЕСК** (ЗН женщина человек обыватель 2) часто ругает его прилюдно.

6. БАРАХОЛЬНАЯ ОКРАИНА

Мусор, собранный ребятами Горви (смотрите область 7), регулярно сбрасывается за край этого утеса, скапливаясь на пляже внизу. Несколько городских почитателей Гозрея (особенно Ханна Велерин, смотрите область 45) сильно возмущаются этим, но пока не будет предложен равнозначно экономичный и удобный вариант, городской совет не намерен ничего менять. В любом случае, море обычно быстро справляется с отбросами, гарантируя, что их не накопится слишком много.

К неведению жителей Сандпойнта еще одной причиной, почему мусор не накапливается слишком сильно, является факт, что гоблины из племени Семизубых регулярно прокрадываются на побережье в поисках кусков металла, продовольственных отходов, сломанных инструментов и других «ценных» находок. В результате Семизубые гоблины сделали себе репутацию среди местных племен как лучшие торговцы.

7. ЛАЧУГА ГОРВИ

Эта обветшалая лачуга является домом для одного из немногих полуорков Сандпойнта, жирного, татуированного увальня по имени **ГОРВИ** (ХН мужчина полуорк воитель 3). Несмотря на ветхий вид его дома, Горви заработал себе неплохую монету, работая в качестве уборщика Сандпойнта, достаточную, чтобы нанять примерно две дюжины бродяг и бездельников, которые бы иначе доставляли проблемы, регулярно платя им медью, чтобы они катали его отличительные красные тачки по улицам и собирали отходы и мусор. Сандпойнт щедро платит ему за

его услуги, работу, которой никто не хочет заниматься, но которая всем необходима. В последнее время Горви подвергает себя опасности больше чем обычно, проводя вечера на настиле, беспокоя женщин и дебоширя в Миксине (область 33). Мэр Кендра недавно несколько раз просила его не перебарщивать с выпивкой, но Горви стал самодовольным, считая, что его не выгонят из города, пока он содержит чистоту на улицах.

8. МУДРЕЦ

Единственным обитателем этого древнего здания является старик по имени **БРОДЕРТ КВИНК** (НД мужчина человек эксперт 7), лысеющий ученый Варисийской истории и инженерии. Бродерт заявляет, что посвятил 2 десятилетия своей юности обучению у dwarфов инженеров в Джандерхофе и 3 десятилетия как картограф в Архиве Основателя в Магнимаре, и он постоянно расстроен и рассержен, что его знания и очевидный интеллект не обеспечили его достаточным престижем. Бродерт изучал древние Тассилонские руины последние несколько лет и недавно стал одержим Старым Маяком. Никто не верит в его теории, что башня некогда была боевой машиной, способной изрыгать огонь на расстояние больше мили.

9. ЗАМОЧНИК

Напыщенный dwarф по имени **ВОЛИКЕР БРИСКАЛБЕРД** (ЗД мужчина dwarф плут 2/эксперт 3) владеет и управляет бизнесом замочника в Сандпойнте еще со времен основания города. Большинство замков города были изготовлены Воликером. Он давно является врагом местных Скарни (смотрите область 42), которые использовали дипломатию и силу в своих попытках завербовать его на свою сторону. Отвращение Воликера к воровству и негодям происходит из его детства в качестве уличного сироты в Магнимаре, хотя он обычно молчит о своем прошлом. Он является страшным любителем искусств и никогда не пропускает нового шоу в театре.

10. ГАРНИЗОН САНДПОЙНТА

Эта каменная крепость играет две роли — казарм ополчения и тюрьмы Сандпойнта. Тюрьма расположена в подземном крыле, тогда как наземная часть содержит городскую стражу. Городская стража Сандпойнта состоит из дюжины штатных стражников (смотрите стр. 81 ради статистики); еще в два раза больше других слуг и экспертов (кузнецов, поваров, счетоводов, посыльных и других) тоже обитают здесь. Стражники патрулируют город по одиночке — обычно проблем нет, если не считать редких пьяниц, поэтому обычно лишь три или четыре стражника выполняют обходы одновременно.

Сандпойнт так же поддерживает ополчение из 62 крепких мужчин и женщин (человек воитель 1), которые должны проходить обучение здесь, по меньшей мере, раз в неделю. Это ополчение может быть собрано за 1к3 часа.

В текущее время гарнизон находится под бдительным оком Шерифа **БЕЛОРА ХЕМЛОКА** (ХД мужчина человек боец 4), Шоанти, который унаследовал пост шерифа после смерти его предшественника, Каспа Авертина, от рук Секача. Белор видел ту последнюю ужасную ночь в городе, и считается человеком, остановившим буйства Секача. На последующих чрезвычайных выборах народ Сандпойнта сделал его роль официальной, и Белор стал первым шерифом Шоанти Сандпойнта. Почитаемый и желающий соответствовать наследию Каспа, Белор изменил свою фамилию с Вискалай на ее Челианский перевод, Хемлок — решение, которое вызвало любовь Челианского населения Сандпойнта, но испортило отношение с его братом Гарриданом (смотрите область 3). Не-столь-тайный-как-он-бы-хотел роман Белора с Кайей Тесарани (область 43) еще больше натянул его отношения с семьей.



ОСТРОВ
СЕКАЧА

СЕВЕРНЫЕ
ВОРОТА

Дорога Пропащего
Побережья

СТАРЫЙ
МАЯК

БАРАХОЛЬНЫЙ
ПЛЯЖ

Дорога Барахольщика

Утесная Улица

Церковная Улица

Башенная Улица

Башенная Улица

Улица Раковин



МОСТ
ДУБИЛЬЩИКА

МЕЛЬНИЧНЫЙ
ПРУД

РЕКА
ТЬОРАНДАРОК

МОСТ
САНДТОЙНТА

ГАВАНЬ
САНДТОЙНТА

Дорога Пропащего
Побережья

Дорога Узкого Бокала

БОЛОТИСТЫЙ
РУЧЕЙ

Сандпойнт



Тюрьма под гарнизоном обычно пустует, кроме нескольких пьянчуг или Скарни, попавших туда из-за какого-нибудь незначительного преступления. Убийцы и другие закоренелые преступники обычно остаются всего несколько дней, прежде чем прибывает конвой из Магнимара, чтобы забрать их на суд в большом городе. Тюремщиком гарнизона является шрамированный здоровяк по имени **ВАЧЕДИ** (ХД мужчина человек варвар 3), Шоанти, который надеется однажды заработать достаточно денег, чтобы выкупить двух своих сыновей у рабовладельцев Кар Маги.

11. ГОРОДСКОЙ ЗАЛ САНДПОЙНТА

Основная часть первого этажа этого двухэтажного здания состоит из зала собраний, достаточно большого, чтобы вместить почти всех взрослых жителей Сандпойнта, хотя городские собрания редко собирают хотя бы половину от этого числа. Верхний этаж содержит офисы и складские помещения, тогда как хранилище в подвале действует как городской банк. Планы построить надлежащий банк откладывались по различным причинам со времен основания города. Мэра Сандпойнта, **КЕНДРУ ДЕВЕРИН** (НД женщина человек аристократ 4/эксперт 3), можно часто найти в этом здании, разбирающую потребности города.

12. АРСЕНАЛ САВЫ

Северо-восточный угол этого здания носит несколько шрамов от Пожара Сандпойнта, но, к счастью для его владельца, **САВЫ БЕВАНИКИ** (НД женщина человек боец 2/плут 1), здание избежало сильных повреждений. Магазин Савы продает всевозможное оружие и доспехи, включая несколько изделий мастерской работы и экзотическое оружие типа шипованной цепи, дюжины сюрикенов мастерской работы и *+1 магазинный арбалет*, сделанный из темнотвола и слоновой кости и носящий название «Вансайя». Она не знает, что означает название — она приобрела это оружие у приключенца по дороге в Риддлпорт год назад, и его высокая цена и сложность гарантировали ему продолжительную остановку в ее магазине.

Вызов Стражи

Если РС нужна помощь, или они заходят за свои рамки и попадают в беду, то на сцене появится Стража Сандаойнта. Используйте следующую статистику для Стражников Сандпойнта, когда в них появится потребность.

СТРАЖНИК САНДПОЙНТА

СВ 1/2

ХР 200

Человек воитель 2

НД Средний гуманоид

Иниц +0; Чувства восприятие +3

ОБОРОНА

ЗА 14, касательная 10, врасплох 14 (+4 броня)

Хиты 21 (2к10+6)

Стой +5, Реак +0, Воля -1

НАПАДЕНИЕ

Сил 13, Лов 11, Вын 14, Инт 10, Муд 9, Хар 8

Базовая Атак +2; ББМ +3; ЗБМ 13

Навыки Бдительность, Концентрация на Оружии (длинный меч)

Умения Запугивание +4, Восприятие + 3, Верховая Езда + 3,

Проницательность + 3

Языки Общий, Варисийский

Принадлежности кольчужная рубашка, длинный лук с 20 стрелами, длинный меч

13. МЕСТО РИСЫ

РИСА МАГРАВИ (НД женщина человек колдунья 4) управляет этой таверной уже 30 лет с момента основания Сандпойнта, и даже сейчас, когда она почти ослепла от старости и передала свои повседневные обязанности трем своим детям **БЕСКУ**, **ЛАНАЛИ** и **ВОДГЕРУ** (НД люди обыватели 2), таинственная Варисийская колдунья остается неотъемлемым элементом таверны. Известная не столько благодаря древним легендам, рассказываемым Рисой, сколько за приторный картофель и сидр, эта таверна остается популярным местом среди местных жителей, а из-за ее отдаленного местоположения странники редко сюда заходят.

14. ДУБИЛЬНЯ РОВАНКИ

ЛАРЗ РОВАНКИ (ЗД мужчина человек эксперт 3) заведует дубильней Сандпойнта, расположенной на краю города, с безжалостной продуктивностью. Он требует совершенства от своих рабочих и своих продуктов, и поэтому зачастую сам работает сверхурочно. Его кожаные и меховые товары имеют высокое качество, достаточное, чтобы местные обычно не возражали против задержки заказа, пока Ларз не сделает все идеально.

15. КУЗНЯ КРАСНОГО ПСА

Названная так из-за пристрастия ее владельца к большому красным мастифам, двух из трех которых можно всегда увидеть слоняющимися поблизости, Кузня Красного Пса принадлежит лысому и мускулистому мужчине по имени **ДАС КОРВУТ** (ЗН мужчина человек боец 1/ эксперт 3). Характер Даса, возможно, является его предметом гордости — он плохо переносит своих клиентов, и еще хуже всех остальных. Сандпойнт терпит его сквернословящее поведение и частые пьяные полуночные пения, поскольку он действительно знает свое дело, и пока он занят металлом, он остается относительно спокойным и ограниченным своей кузней. Местные дети недавно распространили несколько жестокий стишок о Дасе, который они стараются допеть до того, как он услышит их.

«Вот идет сумасшедший Дас Корвут,
Бешеный, как придавленная змея в тележной колее,
Видите, как его щеки отплясывают?
Как много людей он побил?
Один! Два! Три! Четыре...»

16. КЛАДОВАЯ МОКРИЦЫ

Устроившееся у основания утеса и зажатое между двумя старыми многоквартирными домами, ничего, кроме изображения мокрицы, сидящей на грибе, не указывает на то, что это здание является просто еще одним домом. Владелец этого учреждения является короткий полный человек по имени **АЛИВЕР «МОКРИЦА» ПОДИКЕР** (ЗЗ мужчина человек алхимик 5), искусный травник, садовник и тайный отравитель. Хотя в нем и смешана кровь Варисийцев и Челианцев, Скарни (смотрите область 42) обращаются с ним как с чистокровным Варисийцем. Пока его основным источником доходов является законная продажа лекарств и зелий, он поддерживает процветающий бизнес, продавая яд местным Скарни. Прежде

чем он признает, что является торговцем ядами, потенциальный клиент сперва должен спросить его, «Не обнаружилось ли недавно каких-нибудь счастливых мокриц?».

17. РАЗЛИТЫЕ РЕШЕНИЯ

Этот загроможденный магазин заполнен полками, заставленными бутылками, мешками и другими алхимическими контейнерами, некоторые из которых покрыты пылью, а другие настолько свежие, что острый запах их приготовления все еще заполняет воздух. **НИСК ТАНДЕР** (НД полуэльф алхимик 1/ эксперт 2) считает себя более одаренным создателем зелий, чем есть на самом деле — изделия, приобретенные в его магазине, имеют 5% шанс не сработать по назначению, либо оказываясь ослабленными, бездейственными или дико непредсказуемыми по своему действию (типа флаги алхимического огня, взрывающейся вспышкой света, действующей как заклинание *оцепенение* в радиусе 5 футов, или пузырька противоядия, действующего как пузырек кислоты).

Успешная проверка на Ремесло (алхимия) СЛ 25 поможет определить, как работают вещи, приобретенные в Разлитых Решениях, но Ниск не будет любезничать с людьми, изучающими его вареву до покупки.

18. ТАВЕРНА ТРЕСНУТОГО ЗУБА

Любимое место постоянных посетителей Театра Сандпойнта, Таверна Треснутого Зуба всегда бывает заполнена после последнего представления, прошедшего в соседнем театре. Большая сцена дает актерам, певцам и всем остальным возможность показать себя. Каждую ночь толпа потенциальных эстрадных артистов заполняет бар в надежде быть замеченными. Владелец **ДЖЕСК «ТРЕСНУТЫЙ ЗУБ» БЕРИННИ** (НД мужчина человек эксперт 3) может и выглядит как головорез, но он весьма начитан и обладает извительным остроумием — ночи, когда он занимает сцену для демонстрации своих наблюдений политической ситуации в Магнимаре, весьма популярны.

19. ДОМ СИНИХ КАМНЕЙ

Это каменное здание имеет одну большую комнату, пол украшен отполированными синими камнями, между которыми выются тропинки из тростниковых циновок. Это здание было построено 10 лет спустя после основания Сандпойнта странствующим монахом по имени **Эндераки Сорн** — сегодня о монастыре заботится дочь Эндераки, **САБИЛ СОРН** (ЗН женщина человек монах 4), ее отец скончался 7 лет назад. Последовательница Ирори, бога самосовершенствования и знания, Сабил содержит большую коллекцию старых книг и свитков в подвальных комнатах. Она открывает свой этаж медитации и свою библиотеку своим собратям прихожанам, но остальные должны убедить ее в своих добрых намерениях с успешной проверкой на Дипломатию СЛ 25, прежде чем она впустит их внутрь. Использование библиотеки Сабил предоставляет бонус +4 к проверкам на Знание (история) и Знание (планы).



20. СТЕКОЛЬНАЯ ФАБРИКА САНДПОЙНТА

Одна из самых старых промышленных в городе, Стекольная Фабрика Сандпойнта принадлежит семейству Кайдицу с самого рождения города. Семейство поколениями торговало стеклом, и многие их техники — отточенные в далеком Минкае — создают ослепительные и внушительные работы, которые высоко ценятся среди дворян Магнимара, Корвосы и за их пределами. Стекольная Фабрика Сандпойнта подробно описана во «Всесожжении».

21. ПРЯНОСТИ САНДПОЙНТА

Запахи, исходящие из этой пекарни, борются с соленым ароматом моря каждое утро, кроме Солдня. Магазин принадлежал семейству Авертин последние два десятилетия. **АЛЬМА АВЕРТИН** (ЗД женщина человек эксперт 7) все еще не совсем восстановилась после жестокой смерти своего сына Каспа несколько лет назад из-за клинка Секача, а ее близняшки **АРИКА** и **АНЕКА** (ЗД женщины люди эксперты 2) ведут сегодня дело. Анека не против, но Арика все больше и больше тревожится из-за работы.

22. ЛЮБОПЫТНЫЙ ГОБЛИН

Вывеска перед этим магазином показывает большеглазого гоблина, читающего перевернутую книгу ростом с него самого. Внутри этот книжный магазин является доказательством одержимости одного человека печатным словом. **ЧАСК ХАЛАДАН** (ХД мужчина человек бард 3/эксперт 3) поддерживает любовную связь с книгами почти 70 лет и не похоже, что он хочет это менять в ближайшем времени. Его магазин на удивление полон, и хотя почти все его товары довольно дороги для местных жителей, чтобы они сюда часто заходили, заначка, накопленная за его полную приключений юность, вкупе с его предприимчивым образом жизни, делают из его бизнеса скорее хобби. Несколько местных жителей, включая Бродерта Квинка (область 8), Сабил Сорн (область 19) и Илсоари Гандефуса (область 27) часто можно найти здесь, либо болтающими с Часком, либо читающими в одном из больших кресел.

23. ТЕАТР САНДПОЙНТА

Новехонький собор и древние руины являются не единственными неуместностями, которыми может похвастаться Сандпойнт. Этот огромный театр, полностью финансируемый его неординарным владельцем, **СИРДАКОМ ДРОККУСОМ** (ХН мужчина человек бард 6), является одним из самых впечатляющих залов в этой части Варисии — он определенно способен поспорить с театрами Магнимара, факт, которым Сирдак очень гордится, поскольку он был вынужден покинуть тот город по таинственным причинам, на которые он любит намекать, но которые он отказывается разъяснять (хотя они определенно связаны с другим знаменитым местным жителем — Джаспером Корваски). Театр Сандпойнта часто показывает местные таланты, но местные жители обычно посещают три представления в выходные. Сирдак использует свои связи в Магнимаре по полной, гарантируя, чтобы самые захватывающие новые пьесы большого города были так же доступны и здесь. Хотя Сирдак любит флиртовать со всеми девушками Сандпойнта, его романтические отношения с Джаспером (область 40), являются одним из самых ненадежных секретов города.

24. ГИЛЬДИЯ ПЛОТНИКОВ

Большинство зданий в Сандпойнте было возведено предшественниками большой и вечно занятой Гильдии Плотников. В настоящий момент находящаяся под управлением **ЭЗРИКА БОЕВОГО РОГА** (ЗЗ мужчина дварф эксперт 5), дварфа, покинувшего свою родину из-за почти еретической любви к работе с деревом, а не камнем, Гильдия Плотников Сандпойнта недавно приняла растущее количество проектов в отдаленных фермах, а так же работу в городе. Гильдия много лет слегка враждует с Верфью Сандпойнта (область 46) из-за лучшей древесины, получаемой с лесопилки.

25. ЛЕСОПИЛКА САНДПОЙНТА

Это длинное здание было одним из самых первых построенных, когда основывался Сандпойнт. Принадлежащее трудолюбивому семейству Скарнетти, лесопилка и ее повседневная работа недавно все больше и больше переходят в руки скупого бизнесмена по имени **БЭННИ ХАРКЕР** (НД мужчина человек эксперт 3) и его партнера **ИБОРА ТОРНА** (НД мужчина человек эксперт 2). Соседи жалуются, что эти двое включают свои шумные станки в предзакатные часы, чтобы удовлетворить растущую потребность Магнимара в древесине, но влияние Харкера на Скарнетти пока удерживает распоряжения против работы станка.

26. УНИВЕРСАЛЬНЫЙ МАГАЗИН

Принадлежащий **ВЕНУ** **ВИНДЕРУ** (ЗН мужчина человек обыватель 7) и его семье, самый большой и обеспеченный универсальный магазин Сандпойнта имеет всего понемногу — фермерское оборудование, оружие, гвозди, инструменты, мебель, еду и даже домашние пироги от жены Вена **СОЛСТЫ** (ЗД женщина человек обыватель 4). Вен даже держит потрясающий запас алкоголя в своем подвале, но покупателю сперва нужно попросить увидеть «винный погреб», прежде чем Вен даст доступ к своему особому складу. Вен питает особую слабость к горькому грогу и ядовитому пойлу, импортируемому из таких отдаленных мест, как рудный город Урглин. Однако его настоящей гордостью являются его дочери, в которых он души не чает. В последнее время он все больше беспокоится о возможном развивающемся романе между его дочерью **КАТРИНОЙ** (НД женщина человек обыватель 1) и никудышным Харкером с лесопилки. К несчастью, одержимость Вена ночной жизнью Катрины не дает ему увидеть бесстыжие действия второй его дочери, **ШЭЙЛИСС** (ХН женщина человек обыватель 1), чья репутация растет от месяца к месяцу.

27. АКАДЕМИЯ ТЮРАНДАРОКА

Поскольку семьи стекались в Сандпойнт, основатели города быстро поняли, что им нужно где-то учить детей, размещать сирот, занимать старших детей и не дать им стать преступниками. Ответом стала Академия Тюрандарока. Частично школа, частично приют, академия находится под надзором отставного приключенца **ИЛСОАРИ ГАНДЕФУСА** (ЗН мужчина человек волшебник 4/плут 2). Он добровольно вызвался стать директором академии, если ему предоставят в личное пользование подвал двухэтажного здания. Город согласился, и сегодня комнаты под Академией являются почти музеем странных вещей и трофеев, собранных Илсоари за прошедшие годы. Он держит эти комнаты закрытыми, но дети, которые посещают классы на первом этаже и сироты, живущие на верхнем этаже,

имеют бесчисленные истории о том, что находится внизу, начиная с фермы гоблинов и гнездом призрачных пауков и заканчивая самим дьяволом из Сандпойнта. Хоть содержимое намного менее зловещее (Илсоари счастлив похвастаться своей коллекцией экзотического оружия, странных карт и трофеев монстров перед любым, кто вежливо попросит), старый волшебник не противоречит детским рассказам.

28. ДОМ МАДАМ МВАШТИ

Хоть снаружи он выглядит как древнее ветхое поместье с несколькими комнатами, в этом старом здании живет только один человек — древняя и таинственная **НИСКА МВАШТИ** (Н женщина почтенный человек друид 3/колдунья 4/мистический теург 1). Будучи старой уже при основании Сандпойнта десятилетия назад, Мадам Мвашти (как она предпочитает называться) является Варисийкой историком и провидцем, часть старой традиции оракулов в ее семье. Как и со многими провидцами, неожиданные кончины текущей эпохи в устоявшихся пророчествах оставили ее с пожизненным чувством нависшей тревоги. Она проводит большинство своих чтений мытарными картами или вырезанными костями, но это редко доставляет ей удовольствие.

Мадам Мвашти давно жаловалась, что ежегодные путешествия с ее большим семейством причиняют боль ее костям, и во время основания Сандпойнта в качестве части соглашения с Торговой Лигой Сандпойнта местные Варисийцы потребовали построить большой особняк для их уважаемой старшейшины. Когда она умрет, дом перейдет в собственность города, но Мадам Мвашти оказалась исключительно стойкой и долговечной. Она выживает, главным образом, с помощью добровольной помощи местных Варисийцев и своей единственной дочери, **КОЙИ МВАШТИ** (ХД женщина человек священник Дезны 4), хотя она плюется и проклинает тех, кто принадлежит к Скарни. Окрестные друиды еженедельно посещают ее дом, часто помогая ей во время ее долгих прогулок, которые она все еще любит совершать по близлежащей сельской местности.

29. ЗАЛ БАКАЛЕЙЩИКА

Фасад этого дома открыт, представляя рынок на открытом воздухе. В течение дня корзины, подносы и столы здесь завалены продуктами, доставленными в это утро с близлежащих ферм. Возле торца здания находятся инструменты, семена, корм, гвозди и другие припасы, необходимые для фермерства. Вторая половина этого здания заполнена жилыми комнатами, залами собраний, архивами и складом. **ОЛМУР ДАНВАКУС** (ЗД мужчина полурослик эксперт 4) занимает здесь пост гильдмейстера после того, как предыдущий гильдмейстер был убит Секачом.

30. ПРЕВОСХОДНАЯ ОДЕЖДА ВЕРНЫ

РИНШИНН ПОВАЛЛИ (НД женщина полуэльф эксперт 5) владеет этим магазином одежды последние несколько лет.

Единственная дочь доброй женщины по имени Верна, Риншинн никогда не знала своего отца, Иремиэля, кроме того, что он был убит гоблинами менее чем через неделю после ее рождения. В то время бурный роман Верны с эльфийским бардом был темой разговоров всего города. Каждый год в день рождения Риншинн небольшой сверток с эльфийскими монетами, лекарствами и игрушками таинственно появляется где-нибудь на верхних этажах этого здания. Верна всегда утверждала, что эти дары оставляет призрак Иремиэля, но местные жители думают, что подарки дарит один из его живых родственников.

Риншинн, со своей стороны, таит надежду, что ее отец каким-то образом выжил, и что это он, а не его призрак, оставляет эти таинственные подарки на день рождения.

С момента смерти ее матери несколько лет назад во время убийственного кутежа Секача, Риншинн использовала большую часть подаренных денег для расширения портняжного бизнеса матери, и даже основала гильдию, объединившую дюжины ткачей, ремесленников, швей и портных, чтобы они могли продавать здесь свои товары. Она планирует открыть магазин в Магнимаре, но пока ищет надежного партнера.

Множество юношей Сандпойнта оказывают внимание Риншинн, которую многие считают самой красивой жительницей города, но пока она вежливо отвергает всех возможных ухажеров по причинам, которыми она ни с кем не делится.

31. ТЕЛЕГИ ВИНА

Долговязый человек по имени **БИЛИВАР ВИН** (Н мужчина человек эксперт 3) владеет этой мастерской. Биливар является в настоящее время невезучим колесным мастером, который в последнее время проводит больше своего времени в различных тавернах (особенно в Миксине — область 33), а не здесь за работой — с тех пор, когда его дочь Танефия утонула в Мельничном Пруду в прошлом году, а его жена **ВОРА** (ЗН женщина человек обыватель 1) становится все более и более навязчивой и параноидальной, считая, что дни двух оставшихся детей тоже сочтены. Слышали, будто Биливар бормотал о том, что собирается собраться и уехать из города с одним из своих приятелей по бару Миксина, но никто не верит, что он действительно последует этому плану.

32. МЕЛЬНИЦА СКАРНЕТТИ

Как и Лесопилка Сандпойнта, это здание принадлежит Скарнетти. Все зерно, производимое здесь, привозится местными фермерами. Таинственные пожары забрали Мельницу Топкой Реки, Мельницу Пруда Бистона и недавно Мельницу Ручья Кутара, оставив Скарнетти единственную работающую мельницу в регионе. Обвинения Скарнетти в поджогах взлетели высоко, но управляющей этой мельницы, постоянно суеящийся и чихающий **КОУРРИН ВЕСТЕРВИЛЛ** (НД мужчина человек эксперт 2), вежливо понизил цены за ее использование до рекордно низких, пока отдаленные мельницы не будут восстановлены, любезный ход, который смягчил, в некоторой степени, обширный общественный протест.

НИСКА МВАШТИ

33. МИКСИНА

Одна из самых популярных таверн Сандпойнта, особенно среди рыбаков и игроков, Миксина так же подает хорошую старомодную морскую кухню. Принадлежащая общительному одноному мужчине по имени **ЖАРГИ КВИНН** (ХД мужчина человек плут 2/эксперт 2), Миксина получила свое название благодаря большому стеклянному аквариуму, расположенному за баром, дому отвратительной Варисийской миксины, которую Жарги нежно называет Норой (несмотря на факт, что он уже заменял «Нору» дюжины раз — Варисийская миксина не живет так долго в аквариуме Квинна). Рядом с резервуаром Норы на гвозде висит кожаный мешочек с монетами: призовые деньги для всякого, кто сможет выпить одну пивную кружку «воды», почерпнутую из резервуара Норы. Попытка стоит одну серебряную монету, но трюк в том, что поскольку это миксина, то вода в резервуаре Норы мутная, ужасно вязкая и противная. Немногие смогли удержать эту дрянь, но те, кто смог, получили много монет, накопившихся в мешочке, а потом вырезали свои имена на потолочной балке над баром. Пока там вырезано всего 28 имен, а Миксина ведет свои дела почти 10 лет.

Но в этой таверне есть не только Нора. Игровые столы Жарги всегда ухожены, а игры разнятся от карт и шашек до костей и дартса. Длинные рассказы являются здесь любимым времяпрепровождением, и одна популярная игра называется «выдумкой», в которой местный житель пытается растягивать импровизированную басню до тех пор, пока не начнет противоречить сам себе. Самым популярным объектом этих рассказов традиционно является Старый Смерторот, легендарный гигантский красный люциан, который может или не может обитать в глубинах Варисийского Залива. Сам Жарги является весьма изысканным выдумщиком, с постоянно меняющейся историей о том, как он потерял свою ногу.

34. РЫБНЫЙ РЫНОК ВАЛЬДЕМАРОВ

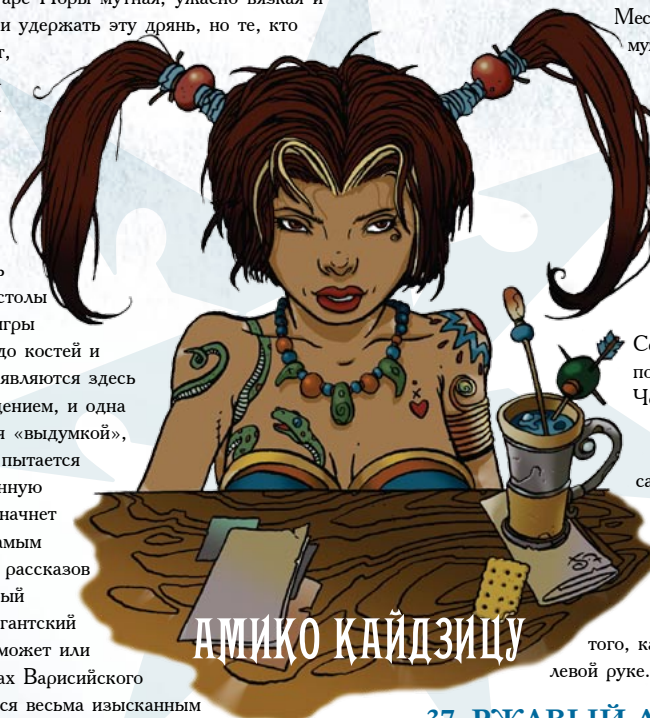
Подобно Гильдии Бакалейщика за рынком, фасад этого длинного здания является открытым. Здесь местные жители могут купить свежий улов, выбрать треску, лосося, тунца, моллюска и даже странного осьминога на вечернюю трапезу. **ТЮРЧ СТЕРГЛУС** (ЗД мужчина человек плут 1/эксперт 5), рыбак в отставке с амблиопичным глазом и дикой белой бородой, заведует рыбным рынком в приятно-раздражительной манере, постоянно жалуясь на погоду, дневной улов или проделки местных детей, но всегда упаковывая заказы покупателей с улыбкой и подмигиванием. Сам рыбный рынок принадлежит семейству Вальдемаров, но большинство местных жителей ведут себя так, словно здание и бизнес принадлежат Тюрчу, часто подкидывая милому старичку несколько лишних монет. Пять сыновей Тюрча, один умнее другого, работают на своего отца как уборщики рыбы, грузчики и даже повара.

35. РЫНОК САНДПОЙНТА

В большинство дней рынок Сандпойнта пустует, если не считать группы детей, которые любят использовать просторную область для игры в свистящий шар или другие игры. Дважды в неделю рынок заполняется продавцами. В начале недели фермерский рынок радикально увеличивает дневной выбор товаров, доступных в Зале Бакалейщика, а в последний день недели купцы из Магнимара, Галдурии, Ньюбора, Варгла и других мест участвуют в Городском Базаре. Очень редко можно увидеть любое изделие дороже 500 зм базовой стоимости в продаже на этом рынке, но цены обычно составляют 75% от обычной запрашиваемой цены.

36. МЯСНОЙ РЫНОК САНДПОЙНТА

Местный мясник **ЧОД БЕВУК** (НД мужчина человек эксперт 3) заведует Мясным Рынком Сандпойнта. Половина его дома действует как скотобойня, а само мясо выставляется на продажу в передней половине магазина. Большая часть мяса, продающегося здесь, происходит из стада или животных, пойманных охотниками. Чод все еще утверждает, что столкнулся с Сечаем за несколько дней до его поимки, и что их борьба оставила Чода без одного пальца, но многие местные жители убеждены, что эта рана была нанесена им самостоятельно ради привлечения внимания. Склонность Чода к лжи и преувеличению во всех вопросах, не связанных с его бизнесом, не способствует правдоподобности его версии того, как он потерял мизинец на своей левой руке.



37. РЖАВЫЙ ДРАКОН

Эта большая постройка является самой старой гостиницей Сандпойнта, знаменитая благодаря впечатляющему (и весьма ржавому) железному дракону, который вырисовывается на крыше здания, заодно работая в качестве громоотвода и украшения. Принадлежащий последние 6 лет очаровательной и популярной **АМИКО КАЙДЗИЦУ** (ХД женщина человек аристократ 1/бард 3/плут [повеса] 1), Ржавый Дракон является не только одной из самых популярных закусок города (по большей части благодаря пряной и экзотической еде, подаваемой здесь), но также отличным местом встреч иногородних посетителей, поскольку большинство приезжих сперва натываются на эту гостиницу, так как северная протяженность Дороги Пропащего Побережья менее расхожена. Кроме того, красоту Амико превосходят только ее умения в музыке, и редкие вечера обходятся без двух-трех песен, исполненных этой талантливой женщиной. Давнишняя вражда существует между Амико и Сирдаком, и они не упускают случая очернить друг друга, но никто в городе не понимает причин этого соперничества. Самым большим беспокойством Амико является ее давнишняя вражда со своей семьей — пока

нужно ради приключений, она довольно сильно опорочила свою семью. Но когда она покончила с приключениями годом позже после бедственной миссии (о которой она никогда не говорит), она вернулась в Сандпойнт, купила и отремонтировала Ржавого Дракона — действие, которое еще больше возмутило и опозорило ее отца. Амико утверждает, что ее не заботит мнение ее отца относительно ее предпочтений, но она становится уклончивой, когда ее спрашивают о причинах завершения карьеры приключенца. Некоторые считают, что она имеет тайного любовника в городе, тогда как другие полагают, что что-то произошло во время ее последнего приключения, что забрало ее отгула. В любом случае, Ржавый Дракон является самым доброжелательным к приключенцам заведением в городе, со своей вездесущей доской «Нужна Помощь» возле бара и политикой Амико давать скидку на комнату всем, кто расскажет о своем захватывающем приключении.

38. КОНЮШНЯ РАЗДАВЛЕННОГО ГОБЛИНА

Знак над этой дверью увековечивает один из величайших страхов неприязнательного гоблина — быть растоптанным под ногами лошади. За конюшней следит отставной охотник по имени **ДАВИРЕН ХОСК** (Н мужчина человек следопыт 4), чья ненависть к гоблинам почти легендарна в Сандпойнте. Над входом в крытую конюшню находится его жуткая коллекция гоблинских ушей: сохраненные и прибитые гвоздями к трем разным балкам, каждое носит имя гоблина, выжженное на кожистой плоти — из-за того, что Давирен знает, что запись имени гоблина является худшим, чем вы можете осквернить его память. Гордостью и восторгом озлобленного следопыта является большая стеклянная банка, заполненная соляным раствором, в которой он держит тело Вождя Вартуса из ныне угасшего (во многом благодаря Давирену) Племени Костогрызлов.

39. ПИВОВАРНЯ ДВА РЫЦАРЯ

Хоть таверны Сандпойнта предлагают широкий ассортимент спиртного, все они с гордостью подают мед, эль и ром, сваренный здесь, в Пивоварне Два Рыцаря. Пивоварня была построена двумя братьями (оба последователи Абадара и кузены Мэра Деверин) всего через несколько лет после основания Сандпойнта, и их опыт в варке с годами только возрос. К несчастью, Вэйд Деверин был одной из первых жертв Секача, убийство, которое поколебало веру его брата, **ГАВЕНА ДЕВЕРИНА** (ЗД человек мужчина паладин 2/эксперт 3). Местные жители шепчутся, что после смерти Вэйда местное варево уже не такое вкусное, но они никогда не скажут что-нибудь подобное в присутствии Гавена.

40. ТОРГОВАЯ ЛИГА САНДПОЙНТА

Это большое здание служит многим целям. Человек может купить билет на корабль, следующий в другие гавани, записаться в караваны или экипажи для путешествия по суше, или послать письма горожанам или в другие города, типа Корвосы или даже Риддлпорта. Рассмотрения о землевладении, постройке здания и заведении нового бизнеса, как в Сандпойнте, так и в окрестностях, должны официально проходить здесь. Хотя владение лигой остается поровну разделено между четырьмя знатными семьями Сандпойнта, немногие из них все еще занимаются повседневными делами, отдавая такие вопросы в способные руки **СЭРА ДЖАСПЕРА КОРВАСКИ** (ЗД

мужчина человек паладин 3/эксперт 1). В свои юные годы Джаспер является паладином Абадара, и хоть он давно оставил более опасный образ жизни крестоносца, он остается предан и набожен. Несмотря на все его усилия, его роман с Сирдаком Дроккусом (область 23) стал одним из самых худших секретов Сандпойнта. Скарнетти, самое консервативное и предубежденное семейство Сандпойнта, считают слухи об этих отношениях скандальными и оскорбительными, но не ясно, что оскорбляет их больше всего — сами отношения или факт, что большая часть Сандпойнта не возражает против них. В любом случае, Скарнетти изо всех сил стараются осложнить ему жизнь, не-столь-тонко намекая Джасперу, что ему пора вернуться в Магнимар, но поддержка остальных трех семейств пока не дает Скарнетти быть слишком настойчивыми.

41. БУТИК САНДПОЙНТА

Этот большой бутик и магазин продает всевозможную одежду, оружие, игрушки, произведения искусства, книги и инструменты, завозимые со всего мира, хотя большинство товаров здесь являются Варисийскими. Это место принадлежит **ХАЙЛИСС КОРВАСКИ** (ЗН женщина человек священник 2/эксперт 2), которая, как и ее брат Джаспер, является преданной последовательницей Абадара. Но, в отличие от своего брата, ее характер не уравнивается желанием сделать всех счастливыми. Хайлисс не боится заводить врагов и открыто демонстрирует свое презрение к Скарнетти. Она даже иногда обчитывает членов семейства Скарнетти, несмотря на неоднократные просьбы Мэра Деверин пойти на мировую.

42. ТОРБА ЖИРДЯЯ

Если Миксина является самой популярной таверной Сандпойнта, то Торба Жирдяя — самой дурной. Пьяные драки являются обычным делом, и Шериф Хемлок обычно приходит сюда два-три раза в неделю, чтобы успокоить их, когда они становятся слишком жестокими или громкими. Большую часть клиентуры составляют Варисийские негодяи и не-очень-уважаемые моряки.

Многие считают, что эта таверна принадлежит огромному человеку по имени **ГРЕССЕЛЬ ТЕННИВАР** (ХН мужчина человек плут 2/эксперт 1), но на самом деле владельцем является долговязый разбойник по имени **ЮБРАИЛ ВИСКИ** (НЗ мужчина человек плут 7), один из завсегдатаев Торбы. Юбраил так же является лидером местной банды Скарни, широкой сети Варисийцев воров, разбойников с большой дороги, мошенников, контрабандистов и убийц. Почти две дюжины Варисийцев в Сандпойнте так же являются Скарни, все из которых жестокие и своекорыстные мужчины и женщины, которые занимаются приличной работой типа разнорабочих, рыбаков и охотников, но получающих свой основной доход из участия в различных аферах и махинациях. Шериф Хемлок подозревает, что Юбраил является их местным лидером, и больше всего хочет вывести его на чистую воду, но Скарни являются экспертами по хождению по черте между буквой закона и принятием вины за своих прямых руководителей. Поэтому хоть Шериф Хемлок отправил многих ребят Юбраила в тюрьму за последние годы, он так и не приблизился к самому главарю, к растущему удовольствию Юбраила.

43. КОТЕНОК ПИКСИ

Многие грубые жители Сандпойнта имеют намного более красочное название для этого заведения, но **КАЙЯ ТЕСАРАНИ** (ХД женщина человек плут 3/колдунья 1) управляет

городским борделем с выдающимся изяществом. Она весьма хорошо платит своим мальчикам и девочкам, и трех наемных вышибал Шоанти (ХД человек мужчина варвар 3) более чем достаточно для пресечения проблем. Хотя проституция и не является незаконной в Сандпойнте, Скарнетти давно продвигают ее запрет, публично осуждая Котенка как место, где могут пустить корни порок и преступная деятельность. За закрытыми дверями, однако, Юбраил последние несколько лет пытается захватить бордельный бизнес, но не-столь-тайная дружба Кайи (и роман) с шерифом города в лучшем случае превращает это для Скарни в тонкую, долгосрочную цель.

44. ПЕРНАТЫЙ ЗМЕЙ

Этот тесный и загроможденный магазин пахнет странной смесью ладана, специй и пыли. Ее единственный владелец,

ВОРВАШАЛИ ВУН (ЗН

мужчина человек волшебник 2/плут 2/эксперт 2) экзотически выглядящий персонаж с ярко-голубыми глазами, длинными рыжими волосами и почти бронзовой кожей, общителен и рад каждому посетителю. Не все в его магазине продается, разносторонняя коллекция странных реликтов, статуй и фрагментов монументов выставлена как в музее. Ассортимент Ворвашали постоянно меняется, поскольку дюжины его связанных в Магнимаре еженедельно приходят покупать и продавать запасы. Приключенцы, разыскивающие магические изделия и другие инструменты торговли, чаще всего могут найти искомое здесь.

45. У ХАННЫ

Хоть Абсталар Зантус (область 1) старается позаботиться о больных и нуждающихся Сандпойнта, он не может помочь всем. При незначительных болях, недомоганиях и болезнях большинство граждан Сандпойнта полагаются на **ХАННУ ВЕЛЕРИН** (НД женщина эльф священник Гозрея 3/эксперт 1). Ханна проводит почти все свои утра в окружающих дебрях, собирая травы или просто наслаждаясь щедростью Гозрея. В полдень она возвращается в свой магазин и дом здесь для подготовки медикаментов и приема пациентов. Ханна является тем, к кому идут, когда желают либо прервать беременность, либо нуждаются в акушерке; Ханна поддерживает всех женщин, и советует использовать экстракт пайнберри девушкам в качестве способа предотвратить нежелательную беременность, но в случаях, когда вариантов нет, ее остальные услуги благоразумные и частные.

46. ВЕРФЬ САНДПОЙНТА

Южный фасад этого длинного здания выходит на Гавань Сандпойнта, позволяя небольшой армии судомонтажников, канатчиков и парусников работать в одном из четырех сухих доков прямо на берегу. Верфь принадлежит Вальдемарам, а **БЕЛВЕН ВАЛЬДЕМАР** (НД мужчина человек аристократ 1/эксперт 5), старший сын старого Эфрама, наблюдает за постоянной работой здесь. Белвен является привлекательным и весьма доступным холостяком, но его преданность своей работе и семейству пока не дают ему развлекать дюжины юных дам, которые пытаются поймать его взгляд последние несколько лет.

47. ПОМЕСТЬЕ ВАЛЬДЕМАРОВ

Это поместье имеет захватывающий дух вид на город Сандпойнт и гавань внизу, как и подобает дому семейства, тесно связанному с индустрией судостроения и рыбной ловли города. Само семейство остается под патриархальным правлением старого **ЭФРАМА ВАЛЬДЕМАРА** (НД мужчина человек аристократ 5/эксперт 2), единственного все еще живого первоначального члена Торговой Лиги Сандпойнта. Однако годы Эфрама сочтены, поскольку старик имеет продолжительную болезнь легких, которая всегда возвращается, сколько бы семья не платила за лечение.

48. ПОМЕСТЬЕ СКАРНЕТТИ

Скарнетти являются самым скандальным знатым семейством Сандпойнта, и многие из пожилых Варисийцев до сих пор не забыли и не простили нападение Аламона Скарнетти на их народ более 40 лет назад, даже не смотря на то, что Аламон уже 20 лет лежит в земле на Кладбище Сандпойнта. Семейство Скарнетти, теперь возглавляемое единственным выжившим сыном Аламона, **ТИТУСОМ СКАРНЕТТИ** (ЗН мужчина человек аристократ 6), контролирует мельницы и древесную индустрию Сандпойнта. Их контроль над древесиной, необходимой Вальдемарам для их промышленности, учтен Скарнетти, и они используют этот факт всякий раз, когда необходимо заручиться поддержкой Вальдемаров. Скарнетти бесспорно являются самой традиционной семьей Сандпойнта, цепляющейся за старые Челианские ценности, которые, в большинстве случаев, сегодня уже давно устарели.

49. ПОМЕСТЬЕ КАЙДЗИЦУ

Это поместье является самым маленьким из четырех знатных домов, обзоревающих Сандпойнт, но Кайдзицу, возможно, являются самым богатым семейством в городе. То, что это поместье недостает в высоте и размере, более чем компенсируется экзотической и впечатляющей меблировкой внутри. **ЛОНДЖИКУ КАЙДЗИЦУ** (ЗН аристократ 3/эксперт 2) перенял гордую работу своего отца как стекловар, и Стекольная Фабрика Сандпойнта является, возможно, самым преуспевающим бизнесом города, поскольку ее продукты регулярно отправляются даже в Корвосу. Достижения Лонджикку становятся еще более впечатляющими, если учесть, что он и его семейство являются относительными новичками в Варисии, остатки изгнанного семейства из Минкая, которое бежало через Венец Мира полстолетия назад по неизвестным причинам. Лонджикку был рожден в Магнимаре и никогда не посещал свою родину, но он носит воспоминания о ее чудесах в форме историй, рассказанных ему его ныне покойными родителями. Но при всех его успехах в бизнесе, Лонджикку обнаружил, что роль отца подходит ему хуже всего. Его старший сын Цуто, свидетельство любовной связи его жены с каким-то эльфом, покинул регион несколько лет назад после ссоры, во время которой Лонджикку ударил своего сына тростью. Его старшая дочь Амико опозорила его не только став приключенцем, но и открыв таверну и ночлежку — «едва ли женская работа», как он любит говорить слушателям. Естественно, те, кто знает



Лонджику, понимают, что его вспыльчивость является реальной проблемой.

50. ПОМЕСТЬЕ ДЕВЕРИНОВ

Живя в самом большом поместье, Деверены обычно занимают лидирующие роли в Сандпойнте. Старый Амос Деверин служил первым мэром города 23 года, а его сын Фенчус был вторым. Оба Деверина погибли от несчастных случаев (Амос был затоптан лошадью на Фестивальной Улице, а Фенчус умер от укуса змеи на охоте на вепрей), оставив младшую дочь Амоса наследницей благосостояния семейства и кандидатом в мэры. **КЕНДРА ДЕВЕРИН** (НД женщина человек аристократ 4/эксперт 3) не жаждала этой работы, но после того, как она была выдвинута на эту должность ее близким другом, Каспом Авертином, она блестяще победила на выборах, с чем не смог смириться ее главный оппонент, Титус Скарнетти. Некоторое время ходила молва, что она и Касп поженятся, но смерть Каспа от рук Секача пресекла ее. Кендра восстановилась после потрясения, но потеряла всякий интерес к романам в пользу политики. Она делит поместье с большим семейством своего брата, и хотя ее золовка Вана постоянно жалуется, что ей недостает места и роскоши, Кендра свято старается держать себя в руках.

Блуждающие Монстры

Тропа Приключений Возвращение Рунных Владык предлагает 20% шанс столкновения в течение дня путешествия или ночного отдыха, но вы можете отрегулировать это на свое усмотрение, повысив, если партии нужно больше столкновений для получения необходимых очков опыта, или понизив, если количество битв за сессию уже слишком много.

Эта таблица разработана предоставить соответствующие вызовы соответствующе прокаченной партии в соответствующей части кампании Возвращения Рунных Владык.

СТОЛКНОВЕНИЯ В ОКРЕСНОСТЯХ САНДПОЙНТА

Бросок к%	Результат	Средн. СВ	Источник
1-10	1к6 лютых крыс	1	<i>Бестиарий 232</i>
11-20	2к4 мита	1	<i>Бестиарий 207</i>
21-28	1 лютая летучая мышь	2	<i>Бестиарий 30</i>
29-33	ураган падальщиков	3	<i>Тропа #2</i>
34-39	2к6 человеческих скелета	3	<i>Бестиарий 250</i>
40-53	2к6 гоблинов	4	<i>Бестиарий 156</i>
54-62	1к6 гоблинских псов	4	<i>Бестиарий 157</i>
63-74	1к4 скопищ крыс	4	<i>Бестиарий 232</i>
75-81	1к6 вепрей	5	<i>Бестиарий 36</i>
82-91	2к4 упыря	5	<i>Бестиарий 146</i>
92-99	1 блуждающий огонек	6	<i>Бестиарий 277</i>
100	Дьявол из Сандпойнта	8	Стр. 114



БРОДЕРТ КВИНК



~*~*~*~

ОКРЕСНОСТИ САНДПОЙИТА

Пропавшее Побережье является одним из самых живописных из тысячи чарующих Варисийских ландшафтов. Туманные лесные массивы украшают страну плодородных полей и таинственных утесов подобно развивающимся шарфам местных танцоров. Болота и торфяники содержат тайны, известные лишь утраченным народам этой древней земли, смелым исследователям, снимающим слой за слоем века и находя эпопеи, что постижимы лишь для поэтов. Изумрудные волны бьются о дикий берег, танцуя перед призрачной целью островных гор, скрытых даже в ясные дни ото всех, кроме самых зорких и удачливых. Это действительно место чудес. Но, как и с любым настоящим сокровищем, его чудеса не остались без охраны.

- Эсивайр Цевил «Красное Крыло» Чарис, Эйдолон





КРАСНЫЙ ЕПИСКОП

На стр. 88 вы найдете карту фермерских и диких земель, которые непосредственно окружают городок Сандпойнт. «Всесожжение» посылает РС в Чертополоховую Макушку и на короткую охоту на вепря в Клещевой Лес, а значительная часть следующего приключения кампании, «Убийства Свежевальщика», происходит за пределами города и вдоль Пропащего Побережья.

Но эти места являются лишь немногими из множества мест приключений в пределах нескольких часов ходьбы от городка Сандпойнт. Остаток этого приложения описывает несколько разных мест в окрестностях Сандпойнта, кроме детализированных во «Всесожжении» и «Убийствах Свежевальщика».

ПЕПЕЛЬНЫЙ ХОЛМ (СВ 1): меньшим по размеру из двух известняковых обнажений в области является так называемый Пепельный Холм. В отличие от Блюда Дьявола, Пепельный Холм относительно безопасен — единственной опасностью, с которой могут столкнуться здесь исследователи, являются стаи стригов и необычайно агрессивных воронов и ворон.

ПРУД БИСТОНА (СВ 2): названный так в честь чудачковатого Варисийского друида, который всю жизнь жил на западном берегу, этот пруд располагается в схождении Горностаева Ручья и Реки Тюрандарок. Гоблины Мшистого Леса часто рыбачат вдоль восточного берега, а обветшавшая лачуга, которая прежде служила домом Бистону, все еще стоит на западном берегу, предположительно одержимая духом старого друида. Эти истории подтверждаются необыкновенно враждебным отношением койотов, волков, вепрей и других диких животных, обитающих в этой области. Сам пруд относительно мелок и обеспечен форелью и пресноводной камбалой.

БОЛОТО СОЛЕННЫХ ПНЕЙ (СВ 1): это труднопроходимое заросшее болото наводнено гигантскими насекомыми, гоблинами и другими неприятными монстрами. Поэтому оно относительно неизведанно, несмотря на его близость к проторенной Дороге Пропащего Побережья.

БЛЮДО ДЬЯВОЛА (СВ 3): края Дьявольского Блюда являются известными норами для Птицегрызов, относительно неагрессивного племени гоблинов, обитающего в многочисленных пещерах вдоль западного края Блюда. Ходят слухи, что глубже этим местом управляют багбiry демонопоклонники, избегающие дневного света, но появляющиеся из пещер ночью и разжигают свои костры. Многочисленные расселины, трещины и пещеры разбросаны по унылому пустынному простору этого известнякового обнажения. Маршруты наверх по склонам малочисленны, и часто являются местами засад гоблинов и багбиров.

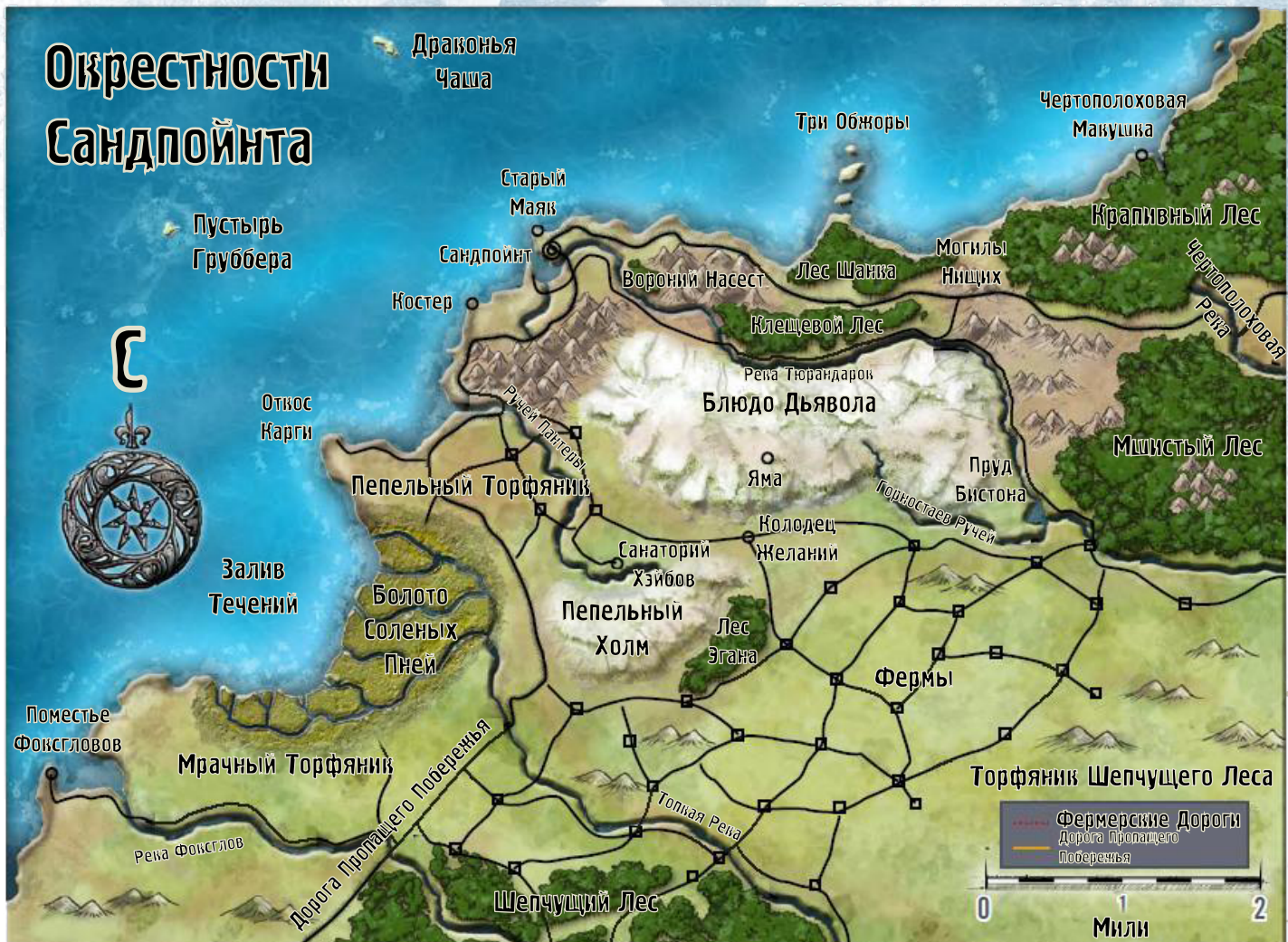
ДРАКОНЫ ЧАША (СВ 8): этот остров в форме чаши является не более чем серией каменистых хребтов, окружающих небольшое озеро. Виверны гнездятся здесь в пещерах, и ходят слухи, что дракон посещает это место пару раз в год по неизвестной причине. На самом деле до недавнего времени два черных дракона жили в особенно затопленных пещерах, доступных из озера чаши. Самым старым из них является черный дракон Рубцовый Рог, жестокое существо без одного рога, которое недавно выпнуло своего более молодого сородича из их логова (смотрите Пики на стр. 89). Рубцовый Рог проводит большую часть своего времени за обыском дальних островов Варисийского Залива на наличие сокровищ, особенно в руинах Зин-Бакракана на нижних склонах Расколотого Острова.

ЛЕС ЭГАНА (СВ 2): эта небольшая роща деревьев растет вдоль подветренной стороны Пепельного Холма, густая неразбериха сосен, некогда принадлежавшая местному чудачку по имени Эган, который запретил любую расчистку земли под ферму. Его лачуга располагается где-то в лесу. Хотя Эган давно уже умер, гигантские пауки, наводнившие его любимый лес, весьма живы. Они редко выходят из леса, что вполне устраивает фермеров, работающих на соседних равнинах.

ФЕРМЫ (СВ 1): фермы к югу от Сандпойнта относительно безопасны, но фермеры постоянно попадают в неприятности с местной фауной или различными местными опасностями — особенно гоблинами и митами. В любой момент, по меньшей мере, две или три фермы нуждаются в помощи по отгону хищников или вредителей.

ПОМЕСТЬЕ ФОКСГЛОВОВ (СВ 4-5): это старое прибрежное поместье было построено в 4624, но серия трагедий привела к многолетней заброшенности этого места. Известное сегодня как «Опасения», это место, по общему мнению, одержимо призраками. Эта область описана в «Убийствах Свежевальщика».

ПУСТЫНЬ ГРУББЕРА (СВ 6-9): известный как причина кораблекрушений, Пустынь Груббера является небольшим изолированным островом, содержащим деревушку из дюжины рыбацких семей — замкнутых людей, не жалующих посетителей. Граждане Сандпойнта строят теории, что прокаженные, призраки или что похуже наводнили остров. За последнее время с Пустыни не приходило никаких вестей; поскольку между деревушкой и Сандпойнтом нет любви, никто не отправился исследовать



это молчание — несмотря на то, что с проходящих мимо кораблей видели необыкновенно большое количество птиц-падальщиков. На самом деле люди Пустыня Груббера недавно были истреблены сверхъестественной и смертоносной сущностью, известной как Красный Епископ, человеком-мотыльком священником Пазузу, чья странная одержимость Сандпойнтом привела его в регион. Красный Епископ сыграл ключевую роль в развязании Джервиса Стута в маниакального серийного убийцу несколько лет назад, и это была лишь одна из нескольких манипуляций событиями в регионе к разрушительной развязке, известной лишь ему одному. Резня и покорение Пустыня Груббера является самым последним злодеянием Красного Епископа, который теперь живет на острове и управляет несколькими уцелевшими из безопасности оскверненного монастыря Гозрея, вырисовывающегося над городом.

САНАТОРИЙ ХЭЙБОВ (СВ 1): богатый психиатр по имени Эрин Хэйб владеет и заведует этим трехэтажным кирпичным приютом, более правильно известным как «Святой Приют Облегчения». Некоторые люди шепчут, что приют является не столько лечебницей, сколько местом для его замкнутого владельца, где он проводит странные опыты над отчаявшимися душами, находящимися под его заботой. Эта область описана в «Убийствах Свежевальщика».

ОТКОС КАРГИ: старые Варисийские повести рассказывают трагическую историю о юной Беванаке, которая нашла

у себя седой волос и отыскала старую ведьму ради эликсира красоты. Ведьма дала ей зелье, но предупредила, что эффект продлится лишь до тех пор, пока она не влюбится. Долгие годы Беванак жила как одинокая, но красивая женщина, до того дня, пока ее одиночество не стало слишком велико, и она влюбилась в юношу. Беванак постарела в мгновение ока, но понадеялась, что ее истинная любовь останется верна. Увы, она ошиблась. Испуганный ее внезапной старостью, он отверг ее. В порыве отчаяния Беванак сбросилась с утеса у Откоса Карги. С тех пор эти утесы являются популярным местом у юных любовников, которые прокрадываются сюда и выражают свою любовь, и у самоубийц.

ТОРФЯНИКИ (СВ 2): три торфяника, растянувшиеся через все окрестности, состоят из низкокачественной почвы и каменной земли. Самым восточным является Пепельный Торфяник, участок низколежащей земли, постепенно скатывающейся на запад к Откосу Карги. На дальней стороне Болота Соленых Пней от Пепельного Торфяника располагается Мрачный Торфяник, высоколежащий участок земли, который, по слухам, под своей бесплодной поверхностью наводнен упырями. Торфяник Шепчущего Леса, самый большой из трех, расположен к юго-востоку и часто окружен туманом в разгар дня. Гоблинские псы, волки, ворги и кто похуже охотятся здесь, часто забредая севернее ради домашнего скота на отдаленных фермах.

МШИСТЫЙ ЛЕС (СВ 3): один из двух весьма больших лесных массивов к востоку от Сандпойнта, Мшистый Лес менее запутан и менее опасен из двух, но вовсе не безопасен. Главными обитателями Мшистого Леса являются гоблины, и племя Мшистого Леса до сих пор остается самым большим из гоблинских племен Сандпойнта. Часть стойкости гоблинов Мшистого Леса без сомнения происходит от вождя их племени, Большого Гугмута, который утверждает, что является сыном хобгоблина и дикого вепря. Деревья Мшистого Леса склонны быть высокими, в основном это красное дерево, поэтому земля леса свободна от подлеска, что отличает его от заросшего Крапивного Леса на севере.

КРАПИВНЫЙ ЛЕС (СВ 3): к северу от Мшистого Леса расположен Крапивный Лес, удручающе запутанный лес. В то время как деревья Мшистого Леса вырастают высокими и величественными, деревья к северу от Дороги Пропащего Побережья в Крапивном Лесу ниже и делают свое место с переплетениями крапивы и колючего подлеска. Густой подлесок Крапивного Леса является одним из самых плохо исследованных регионов окрестностей.

МОГИЛЫ НИЩИХ (СВ 3-4): еще до заселения Сандпойнта Варисийцы часто посещали это побережье, одно из многих традиционных кладбищ, используемых региональными путешественниками. Когда началась постройка Сандпойнта, большой приток бедных и отчаянных разнорабочих из Магнимара прибыл в регион, в надежде быть награжденным за помощь в постройке нового города местом в нем, и они были похоронены здесь. Сегодня эти тела исчезли, поглощенные упырями, теперь обитающими в извилистых туннелях под областью.

ЯМА (СВ 2-7): самым дурным местом на Чаше Дьявола является темная, круглая яма где-то возле центра обнажения. Сверху яма доступна только с воздуха или через извилистую сеть лабиринтоподобных борозд на поверхности Чаши, тогда как снизу многочисленные пещеры, которые ответвляются от стен Ямы, связаны с подземными логовами по всем окрестностям. Таким образом, Яма образует ядро «мини-Царств Тьмы» под регионом. Что-то типа колодца, округлая шахта имеет ширину почти сто футов (30,5 м), ее внутренние стены чередуются уступами и веревочными лестницами, ведущими глубже в окутанные туманом глубины. Многочисленные входы в пещеры вдоль этих уступов ведут в комплексы в самом обнажении. Племена гоблинов, инвазии грмлинов, зловещие логова дерро и темного народа, туннели троглодитов — все это лишь часть опасностей, поджидающих в этих многочисленных пещерах. Самые глубокие пределы ямы содержат древний храм, посвященный Кабрири (князю демонов упырей), и логово знаменитого Дьявола из Сандпойнта. Связь между обитателями этого храма Кабрири и активностью упырей в регионе кажется очевидной, но какая нечестивая связь существует у упырей и лидерами их культа с Дьяволом из Сандпойнта — неясно.

КОСТЕР: древние Варисийцы региона использовали этот мыс для многочисленных ритуалов, включая их ежегодный Фестиваль Махаона, но Костер не использовался со времен основания Сандпойнта.

ВОРОНИЙ НАСЕСТ: этот скалистый хребет неровных холмов и местами украшен изолированными рощами эвкалиптов и сосен. Никто не живет здесь, кроме относительно безобидных диких животных, хотя в последнее время вороны, которые дали холмам их название кажутся необыкновенно громкими и агрессивными.

ЛЕС ШАНКА (СВ 2): этот небольшой сосновый и

эвкалиптовый лес относительно мал. Гоблины племени Семизубых называют этот лес своей территорией, и часто прокрадываются на запад, чтобы поживиться «сокровищами» барахольной окраины Сандпойнта.

ЗАЛИВ ТЕЧЕНИЙ (СВ 2): этот мелкий залив имеет дурную репутацию кораблекрушителя. Дюжины наносных песчаных отмелей и скрытых опасностей наполняют область, и матчы неудачливых кораблей торчат над отмелями во многих местах. Корабли стараются не приближаться к берегу здесь слишком близко, столь постепенна смена моря на болото. Воды залива кишат рифокотьями, гигантскими крабами, гигантскими морскими ежами и другими приливными хищниками и падальщиками.

ЧЕРТОПОЛОХОВАЯ МАКУШКА (СВ 3-4): возможно самое агрессивное племя гоблинов в регионе, гоблины Чертополоховой Макушки, и их необычное логово подробно представлены во «Всесожжении».

ТРИ ОБЖОРЫ (СВ 5): три высоких морских утеса выступают здесь из волн, их верхушки поддерживают миниатюрные леса эвкалиптов и кипарисов. Небольшая группа гарпий обитает среди этих деревьев, но кроме периодических мучений гоблинов монстры не интересуются остальными заботами материка.

КЛЕЩЕВОЙ ЛЕС (СВ 2): хоть в этом лесу и видели гигантских клещей, основными обитателями этого длинного узкого леса из сосен, елей и красного дерева являются вепри. В результате этот лес является популярным охотничьим угодьем среди богатых обитателей Сандпойнта.

ПИКИ (СВ 1-7): расположенные к востоку от Блюда Дьявола, эти три группы каменистых холмов совместно известны как Пики. Названные так в честь трех приключенцев, которые исследовали здесь многочисленные закутки, пещеры и старые Варисийские гробницы еще до основания Сандпойнта, Пики скрывают много новых тайн и небольших потайных комплексов, ждущих обнаружения. Кроме того, озлобленный и мрачный младший брат Рубцового Рога, Черный Клык, недавно поселился в старой гробнице в Пиках, где он планирует собрать достаточно ресурсов и сил, чтобы вернуться в Драконью Чашу и вернуть себе дом, который он считает своим по праву. Традиционно ни один дракон не тревожил Сандпойнт, поскольку они не желают привлекать потенциальных драконоубийц так близко к дому, но недавнее осложнение их жилищной ситуации может подтолкнуть Чорного Клыка к крайним мерам.

ШЕПЧУЩИЙ ЛЕС (СВ 2-4): лишь северный конец этого большого леса вторгается в окрестности Сандпойнта. Шепчущий Лес тянется вдоль Пропащего Побережья, его высокие красные деревья являются уничтожительным доказательством изощрства природы. Одинокое багбиров ловчие таятся в лесах, наряду с несколькими укрытиями Скарни. Рассказы о скрытых Тассилонских руинах Шаласта и Бакракана часто манят приключенцев в эти леса, но многие становятся жертвами волков, багбиров и головорезов, которые лежат в ожидании нарушителей.

КОЛОДЕЦ ЖЕЛАНИЙ (СВ 4-8): одна из менее известных Тассилонских развалин в регионе, этот ориентир состоит из круглой каменной башни высотой всего в 30 футов (9 м) снаружи, обрывающуюся в 100 футовую (30 м) шахту, оканчивающуюся глубокой водой внутри. Естественно, всевозможные монстры обитают в затопленных пещерах под колодезем, включая небольшое племя подлюгов и чуть большее племя безликих охотников. Обоими племенами управляет аполет альбинос по имени Вориморат, который прибыл в регион через подводные туннели глубоко внизу, привлеченный перспективой странных Тассилонских сокровищ в затопленных глубинах.



~~~~~~

## ТАССИЛОН

### Заметки о Павшей Империи

Тассилонский волшебник является фигурой из легенд: помеченный рунами, ехидный и достаточно могущественный, чтобы уничтожать целые армии одним лишь своим словом или призывать существ, которые сами сегодня являются мифами. Их империя выросла на спинах рассудительного короля и семи его величайших волшебников, но магия и соблазны власти привели ее к концу. Когда волшебники помечали рунами свое имущество, оно становилось частью традиций Империи, где руны отмечали всю собственность великих волшебников, а великаны и драконы подчинялись человеческой воле.

5226P3E1<K70



5226P3E1<K70



## Введение в Тассилон

Раскинувшаяся империя Тассилон существовала за счет завоеваний и своей сложной рунной магии. Эта магия определяла правителей империи и включала в себя различные формы кровавых жертвоприношений, могущественных наложений глифов и пространственных искажений. Без рунной магии и подчиненных рунных великанов легионы Тассилона никогда не завоевали бы свои обширные территории. Но с ними они были неодолимы.

### Наложение Рун

Ранняя империя была основана не рунными владыками, которые позже правили ей, а Первым Королем Зином, который был увековечен в названиях семи столичных городов империи. Более 11,000 лет назад Зин основал верные себе ордена рыцарства и волшебства, монашеские традиции и субсидии из королевской казны ради милосердия и прекращения голода. Но, не только как благожелательный правитель, Зин был мечтателем. В стремлении создать цивилизованный рай за свою жизнь, он призвал существ из за грани реальности и договорился с древними драконами. Эти таинственные соглашения предоставили Зину понимание рунной магии — по мнению некоторых письменного языка мироздания — и привела к почитанию в Тассилоне таинственной богини Лиссалы. Записывая свои распоряжения, контракты и приказы этими символами силы, он регулировал торговлю, правосудие и разделал свои растущие земли на семь больших владений с эффективностью, вдохновленной магической помощью и принуждением. Справедливые, наполненные магией декреты Зина стали известны как Закон Рун, они привели к появлению невероятных работ, поддержанию слуг государства и возведению чудес, и все это послужило причиной быстрого роста власти и влияния Тассилона. Это было названо Неземным Веком Империи.

### Рунные Владыки и Рунные Великаны

Зин в некотором смысле пережил свое творение. Неспособный следить за всеми провинциями, налогами, армиями и подчиненными своей быстро растущей империи, он назначил губернаторов, волшебников, избранных за их знания и непринужденность, с которой они владели рунной магией. Величайшими из этих чиновников были семь рунных владык, могущественных волшебников, демонстрирующих особенное умение и страсть к использованию рун и имперской магии, которая позже станет известна как греховная магия (смотрите сноску). Но, по мере роста власти этих волшебников, они становились все недовольнее своей службой и жизнью под властью Первого Короля. В тайне они заключили собственные союзы с таинственными межпланарными силами, жадными драконами и уединенными аборигенами. Из этих сделок родились первые рунные великаны, 40-футовые (12 м) воплощения силы и повиновения, которые, в свою очередь, могли контролировать другие расы великанов. С этими армиями великанов-рабов рунные владыки возвели не только дороги и стены, но и огромные монолиты и статуи в честь — сперва — империи, но позже — себя.

Со временем генералы, советники и рунные владыки императора увидели, что Старый Зин (как его называли за спиной) больше не мог поддерживать свое господство над королевством или своей сильной магией. После 110 лет правления магия Зина поглотила его в сильном пожаре алого пламени, уничтожившего большую часть имперского дворца, не оставив никаких останков Первого Короля. Безразличные к таинственной кончине своего

## Греховная Магия

Каждый рунный владыка был мастером школы магии, волшебником специалистом смертельнейшего калибра. В Тассилоне было лишь семь признанных школ магии (их волшебники приобщили школу предсказания к универсальной школе), и каждая школа ассоциировалась с одной из семи добродетелей власти.

**Зависть:** искусство подавления чужой магии. *Связанная Школа:* ограждение. *Запрещенные Школы:* воплощение и некромантия.

**Уныние:** призыв агентов и слуг выполнять ваши дела за вас, или создание того, что вам нужно, как вам это нужно. *Связанная Школа:* вызов. *Запрещенные Школы:* воплощение и иллюзии.

**Похоть:** магический контроль и господство над другими ради удовлетворения ваших желаний, и управление рассудками, эмоциями и волей других существ. *Связанная Школа:* чары. *Запрещенные Школы:* некромантия и преобразование.

**Гнев:** мастерство над чистыми разрушительными силами магии, и проведение этих разрушительных сил. *Связанная Школа:* воплощение. *Запрещенные Школы:* ограждение и вызов.

**Гордыня:** совершенствование вашего внешнего вида и ваших владений за счет обмана и иллюзий. *Связанная Школа:* иллюзии. *Запрещенные Школы:* преобразование и вызов.

**Чревоугодие:** магия, манипулирующая физическим телом ради предоставления бесконечной жажды жизни. *Связанная Школа:* некромантия. *Запрещенные Школы:* чары и ограждение.

**Алчность:** магическое преобразование вещей в предметы большой ценности и пользы, и физическое улучшение себя самого. *Связанная Школа:* преобразование. *Запрещенные Школы:* чары и иллюзии.

## Краткое Содержание Кампании

Охватывая первые шесть частей *Первопроходца*, Тропа Приключений Возвращение Рунных Владык ответит РС с 1-ого уровня и пасторального Сандпойнта до не менее чем 15-ого уровня и недоступных шпилей Зин-Шаласта. Для Мастера, готовящегося провести эту кампанию, следующие страницы предоставляют краткий план грядущих приключений. Мастерам советуется использовать эти обзоры для предвестия грядущих событий и создания побочных приключений, подходящих для их кампаний.



### Положительные Тассилонские Руны

императора, рунные владыки забрали свои владения себе, подчинив самых могущественных генералов и визирей Зина, и сделав его старшего сына императором-марионеткой в городе Зин — маленькой горной тюрьме, где им можно было управлять. Сами рунные владыки обратились к своим великим планам, улучшая собственную власть над рунами в надежде покорить своих коллег. Каждый хотел завладеть империей, сравниться во владении рунами с Зином и направить богатства страны на подпитку магии, о которой не мечтал и сам Зин.



## Убийства Свежевальщика

Ричард Петт, Уровни 4–6

Убийца терроризирует Сандпойнт. Жертвы остаются искалеченными и безликими, а на их груди вырезана таинственная руна, оставленная безумцем, называющим себя «Свежевальщик». РС проводят расследование, встречаются слуг-упырей Свежевальщика и противостоят убийце — знакомому РС Олдерну Фоксглову — в одержимом поместье около Сандпойнта. Там становится ясно, что он является лишь агентом большого культа, базирующегося в городе Магнимар.

Прослышав о связи РС со Свежевальщиком, Магнимарская стража пытается задержать РС как подозреваемых. РС должны отправиться в город и избежать попадания в тюрьму одновременно с расследованием дела о культе Свежевальщика, чьи агенты знают о преследовании. Поиски приводят к списанной часовой башне, куда РС должны проникнуть, сразиться с культистами и встретить их лидера, садистскую ламию из руин Зин-Шаласта. К неведению РС, ламия была озадачена сбором «душ алчности» в помощь пробуждению Рунного Владыки Карзуга, и ее использование Руны Сихедрона — того же символа, который использовали Нуалия и Свежевальщик — намекает на еще больший заговор.



Нейтральные Тассилонские Руны

## Пути Империи

На своем пике Империя Тассилон охватывала область шириной более чем в тысячу миль, от океанов до вздымающихся гор, над пустынями и вдоль рек — регион, богатый по размаху и на естественные богатства. Номинальные главы этой империи были сынами и дочерьми Зина, но они были почти бессильны. На деле Тассилоном правили семь могущественных рунных владык, помешанных магов, использовавших магию для подпитки своего собственного упадничества. Из записей не ясно, растагивали ли эти семеро свои жизни на сотни лет, или их ученики брали их имена и титулы после смерти своих господ.

**Добродетели Власти:** опираясь на учения Первого Короля Зина и богини Лиссалы, рунные владыки утверждали, что богатство, изобилие, честная гордость, достаток, страстное стремление, праведный гнев и отдых были семью добродетелями власти — наградами, которыми человек мог наслаждаться на высокой должности. Но вскоре рунные владыки отбросили положительные стороны этих черт и встали на путь алчности, похоти, гордыни, чревоугодия, зависти, гнева и уныния. После падения Тассилона первоначальные семь добродетелей запомнились как великие духовные грехи, хотя лишь несколько ученых, изучающих древний Тассилон, знают об их истинных источниках.

**Касты:** Тассилон имел две касты людей: воинскую и кормильческую. Воинская занималась военными делами, и она ценила битвы и простые жизненные удовольствия. Кормильческая состояла из фермеров, шахтеров, артистов и умелых ремесленников, и была более мистической и, как правило, менее страдала от ига рунных владык. Сегодня потомки воинской касты существуют как варварские племена Шоанти на Плато Сторвал, тогда как потомки кормильческой касты, Варисийцы, являются кочевым народом, все еще практикующим мистические

традиции времен Тассилона. Оба народа помнят тиранию империи — но ни самих волшебников, ни звания «рунный владыка» — в своих историях и легендах. Рассказы варваров, передаваемые рассказчиками на протяжении тысяч лет, помнят рунных владык как *Азгат*, сказочный пантеон воителей и карателей бесчестных. Варисийцы помнят правителей Тассилона как демонов и говорят о них только шепотом.

## Владения Империи

Тассилон состоял из семи отдельных областей, каждая из которых находилась под управлением одного из семи рунных владык. По четкому и эксплуататорскому закону, каждое владение воплощало любимую добродетель власти своего правителя. Каждый рунный владыка имел столичный город, который имел то же название, что и его владение, но сопровождался словом «Зин» — древним Тассилонским словом для «имперский» и «трон», в честь первого императора. Таким образом, столица Шаласта была названа Зин-Шаласт.

**Бакракан,** владения гнева, делил свои восточные границы с Шаластом, и два владения вели постоянную войну, пока Бакракан не был уничтожен и не ушел под море во время катаклизма, приведшего к падению Тассилона. Бакракан был местом множества враждующих племен, служивших рунному владыке, но ненавидящих друг друга. Они постоянно совершали набеги на Шаласт, воруя золото и мифриловую руду у караванов, грабя небольшие поселения и направляя свою ярость на любого, кто посмеет встать против них. Густые леса Бакракана, как считают, были домом сотен племен порождений греха и гуманоидов, среди которых главными были гоблины, гноллы и багбiry. В Бакракане часто порабощали лесных великанов.

**Сирусиан,** владения гордыни, традиционно был самым могущественным владением и де-факто столицей империи. Его речные связи и центральное местоположение позволили ему захватить торговые пути и коммуникации, а его города были больше и заселеннее отдаленных провинций: названия типа Корвейлеса, Зин-Сирусиана и Джустнока еще помнят, но Торандей является единственным ныне заселенным городом Сирусиана. В то же время, его рунные великаны и порабощенные драконы построили больше монументов во славу Сирусиана, чем любые другие владения. Драконы, которые летали по небесам Сирусиана, были символами его власти (поскольку многие были приручены) и его безграничного высокомерия, поскольку многим драконам позволялось грабить отдаленные земли в награду за хорошо проделанную работу.

**Эдассериль,** владения тщеславия и зависти, были богаты древесиной, драгоценными камнями и железом, а так же порабощенными великанами, сильными лошадьми, бизоноподобными зубрами и большими стадами овец. В других отношениях он был благословен меньше: дикие эльфы нападали из лесов, как и эттеркапы и эттины. Болотистый речной город Зин-Эдассериль страдал от частых поветрий, несмотря на усилия жрецов Дезны, а в современные дни он был растащен на камни для постройки соседнего города Мелеса, на более высокой возвышенности.

**Эврифия,** владения изобилия и похоти, по большей части жила за счет морского трафика и торговли с дальними странами, полагаясь на специи и бордели, пополняющие ее сундуки. Страсть к экзотическим любовникам так же принесла в Эврифию работорговлю, сделав ее единственным владением, вывозящим рабов, особенно эльфов, за море. Его народ часто беспокоили призраки и блуждающие огоньки вдоль берегов, где часто происходили кораблекрушения и тонули моряки. Нападения сахагинов так же были постоянной опасностью прибрежного





владения, хотя во времена империи поработанные океанские великаны охраняли судоходство Эврифии от пиратства.

**Гасташ** был владением избытка и чревоугодия, но, по большей части, был мирным и плодородным домом для своих граждан. Земля была плодородна и благословлена хорошими урожаями, которые продавались менее сельскохозяйственно богатым владениям. Мир и сытость были преимуществами Гасташа, но даже при этом часто возникали трудности. Инвазии анхегов были частым делом, пули пожирали многих фермеров и слуг рунного владыки, а бандиты из других королевств были частыми посетителями. Земли Старого Гасташа остались плодородными, включая регион вокруг современного города-государства Корвобы и его владений.

**Харука**, владения лени и уныния на имперском юге, были медленными, вялыми и хитрыми. Его порочные духовенства Павлиньего Духа и Лиссалы вели битвы из-за веры и ереси, одна из немногих тем, которые заставляли население действовать. Большинство Харукцев работало в качестве рабов, продавая плоть на рынке или наслаждаясь отсутствием собственности. Она часто считалась жестоким и зачастую лицемерным владением, ленивым по природе. Главными врагами мира в Харуке (кроме

восстаний), были дикие племена гноллов, жабоподобные гуманоиды боггарды и свободные великаны холмов, которые часто объединялись с восставшими рабами в холмах. Истории утверждают, что совет металлических драконов сравнял город Зин-Харука с землей, хотя это, несомненно, преувеличение.

**Шаласт** был владением богатства и алчности, и древним домом великанов Плато Сторвал и монастырей Павлиньего Духа. Как второе по величине владение, после Сирусиана, Шаласт накопил свои богатства за счет золотых, мифриловых и медных шахт, но ему никогда не было достаточно. Рунный владыка Карзут всегда хотел больше, и столица Зин-Шаласт, как считают, была вымощена золотом; хотя на самом деле большая часть золота безвозвратно отправлялась в сокровищницу и алхимические печи столицы.

Шаласт был известен за диких огров и лесных великанов, а так же за поработанных каменных великанов и экзотических дварфских изобретателей. Его сокровищницы иногда перевозили караванами, которые тянули могучие мамонты. Обычные люди жили как шахтеры, кузнецы и торговцы, способствуя дальнейшему обогащению. Многие покинутые шахты все еще усеивают Плато Сторвал; горные перевалы Шаласта все еще



## Резня на Горе Крюк

Николаас Лог, Уровни 7–9

К героическим РС обращается гарнизон Магнимара, прося восстановить связь с странно затихшим пограничным фортом на востоке, на скалистой Горе Крюк. Они приходят туда и обнаруживают, что он наводнен ограми, и присоединяются к потрепанной банде следопытов в попытке вернуть его.

Впечатленный их успехом, гарнизон Ранника предоставляет РС управление над фортом. Развивая связи со своей новой базой, партия становится втянутой в местные события, включая таинственное наваждение в соседнем лесу. Наваждением является призрак нимфы, бывшей некогда любовницей бывшего командира форта. Чтобы успокоить ее РС должны либо спасти ее любовника от огров, либо вернуть его смертные останки похоронить в роще нимфы.

РС отправляются на север противостоять ограм в их деревне, укрепленном комплексе, которым сейчас управляет военачальник каменный великан, жрец Барх Костолом, который открыто носит Руну Сихедрона и заставляет огров ковать дополнительное оружие для растущей армии каменных великанов. Победив его, РС предотвращают большой набег огров, но узнают о войске каменных великанов, которое уже марширует к Сандпойнту.



## Негативные Тассилонские Руны

содержат монастыри и руины, ныне отданные дикой природе.

## ПРАВИТЕЛИ ТАССИЛОНА

Хоть великий и мудрый Первый Король Зин выковал королевство, которое станет Тассилоном, разделение его империи и жестокое упадничество его губернаторов, рунных владык, являются единственным воспоминанием об этой некогда великой стране. Каждый из этих правителей-мегаломанов изменял свою долю империи по своему усмотрению, коверкая землю монументами в свою честь и бескрайней развращенности.

Символы рунных владык были столь же вездесущими, как и их высеченные образы. Как каждый правитель стал связан с определенной добродетелью власти, так и их образы стали подразумевать в себе определенную школу магии и одно из семи орудий власти. Хоть, прежде всего прочего, они и были волшебниками, каждый правитель неизменно изображался с властно выглядящим древковым оружием, которое делало его опекуном Тассилонской империи и защитником самого Зина. Хоть эти символы и стали бессмысленными на фоне различных безнравственных поступков рунных владык, каждый правитель сохранил свое традиционное, скипетроподобное оружие в качестве публичного напоминания о своей связи с Неземным Веком и в качестве физического воплощения его отточенной магии.

**Алазнист**, Рунная Владычица Гнева, была могущественным кровожадным волшебником и неистовым рыцарем магии. Ее озверевшие от магии, наркотиков и мутаций легионы несли ее герб с копьём-молнией и терроризировали соседние земли Шаласта. Известная за свою харизму (некоторые бы сказали

за ее способность пугать своих последователей), она правила Бакраканом и была близка к принуждению Карзуга к унижительному мирному договору, когда мир содрогнулся, и все ее королевство ушло под воду. Истории иногда упоминают о Бакраканских монетах, попадающих в сети рыбаков. Говорят, что Алазнист владела древним рансором из обугленного адамантина — украшенного черепом первого Рунного Владыки Гнева — в качестве своего орудия власти.

**Белимариус**, Рунная Владычица Зависти и Королева Эдассерия, была злобным и вредным политиком, которая из-за своей магии постоянно считала, что ее коллеги успешнее и богаче нее. В результате она действовала против всех них с помощью интриг, яда и убийц. Не понятно, как работало ее королевство; почти все записи о нем описывают полностью фальшивый рай из идеальной власти, совершенной гармонии и отточенных волшебных умений. Согласно официальным записям, в Эдассерии всегда все шло по плану. Другие рунные владыки избегали обсуждать ее. Она была крупной женщиной, самой старой из рунных владык, и всегда носившей палочку из эбенового дерева и разговаривающее зеркало — антиквариат даже в те древние дни — с которым она часто советовалась. Ее алебардоподобное оружие власти было способно, по слухам, красть воспоминания, но редко использовалось в бою параноидальной королевой.

**Карзуг**, Рунный Владыка Алчности, был волшебником, известным за его расчетливый ум и совершенную беспощадность. По слухам полувампир или потомок драконов, абсолютная жадность пропитывала каждое его действие. Карзуг несомненно был жаден и сильно испорчен — знаменитый за приказ принести в жертву целый город из-за того, что его сборщики налогов недосчитались нескольких серебряников — но такова была цена рун за его власть и преданность магии. Он вел давнюю тихую войну из ассасинов, отравлений и демонов с Алазнист, королевой Бакракана. В конце концов, ее королевство ушло под воду во время падения Тассилонской империи. Карзуг овладел достаточно сильной магией, чтобы подозревали его в причастности убийства целого королевства. Его оружием власти была пылающая глефа, усеянная бесценными метеоритными драгоценными камнями.

**Крун**, Рунный Владыка Уныния и Повелитель Харуки, был наименее активным из всех Рунных Владык, поскольку его платой за власть была апатия и приятная лень. Крун запомнился как спокойный рунный владыка, не интересующийся войной, но достаточно сильный на случай нападения. Он был главным жрецом рунной богини Лиссалы, а его мастерство в рунах было совершенным. Его оружием был жезл со всеми тайными рунами жречества, а его плоть была исписана символами сотни тайных заклинаний. Это может объяснить его выживание — немногие рунные владыки пожелают противостоять тому, кто может обратить их рунные силы против них самих. Он наслаждался защитой своего оружия власти, длинного копья из драконьего зуба, способного двигаться и нападать по собственной воле.

**Соршен**, Рунная Владычица Похоти и Госпожа Эврифии. Она всегда носила красно-белые одежды самого дорогого и соблазнительного дизайна и тонкий, непристойного вида посох, сделанный полностью из мифрила. В битве, по рассказам, она владела двусторонней гвизармой, отмеченной мужским и женским началом и способной призывать двух соблазнительных стражей. Ее умения в магии, по слухам, конкурировали лишь с ее соблазнительным голосом. Песней, взглядом и прикосновением она за годы соблазнила и предала всех остальных рунных



## Затопленная Королева



владык. Хотя они и знали о ее вероломстве, они снова и снова доверялись ей, поскольку ее утверждения всегда казались чрезвычайно разумными (хотя они в любом случае были неизменно выгодны для нее). В своей личной жизни, на чем сходятся все истории, Рунная Владычица Соршен была шлюхой, воплощающей любую прихоть своего воображения. Обвинения от ее врагов в изнасилованиях, извращении и вспышках жестокости могли бы быть непомерны, но она была необыкновенно последовательна в своем произволе. Единственный человек, к чьему уединению она относилась серьезно, была она сама; все слуги, работавшие в ее личном дворце, были ослеплены и большинство были немыми, общаясь с помощью заискивающих прикосновений.

**Зандергул**, Сатрап Сирусиана и Рунный Владыка Гордыни, был верным хранителем Павлиньего Трона и мастером тела, духа и разума. Единственный из рунных владык последователь Павлиньего Духа, он утверждал, что его земли были древней столицей империи и он был первым среди равных. Самым удивительным было то, что он, возможно, был прав. Его черты были строгими и властными, отмечая его как потомка королей. Он гордился, что единолично удерживал империю единой, и,

таким образом, сделал свое королевство раем для самых элитных и зажиточных граждан, охраняемых легионами поработанных ангелов. Среди рунных владык он с гордостью избегал политических ссор и подстрекательств, считая себя и свое королевство превыше таких вещей и сохраняя свои ангельские армии для действительно важных дел. Мастер дипломатии и искусств, он носил пернатый посох из бакаута. В военное время, однако, он демонстрировал невероятное мастерство со своим скипетром, древковым оружием, похожим на люцернский молот, по слухам созданный самим Зином. Во многих отношениях он был ближе всех к рунным владыкам Неземного Века, но его высокомерие с каждым годом становилось все больше.

**Зута**, Повелитель Чревоугодия, голодал по мириадам экзотических пороков, но ни один из них не мог сравниться с чистой энергией жизни. Как правитель Гасташа, он контролировал плодородные земли и богатые моря. Однако его тело требовало постоянного обновления, подобающего его уникальному, неупокоенному состоянию. Все еще способный испытывать все ощущения жизни, по рассказам болезненно тучный рунный владыка никогда не потреблял одно блюдо



## Крепость Каменных Великанов

Вольфганг Баур, Уровни 10–11

РС должны отбить бандформирование каменных великанов в смертельном столкновении ради защиты Сандпойнта. Отразив захватчиков, они узнают, что их враги были лишь разведывательным отрядом, а настоящая армия все еще собирается в горах. Они также узнают, что одно племя, великаны Йоргенфиста, ответственно за сбор великанов против человечества, и что их поражение может предотвратить разрушение Сандпойнта. Лишь проникнув в цитадель великанов и победив их провидца Мокмуриана и его кабалу замаскированных жриц ламий, они могут надеяться нарушить эти планы.

Покончив с угрозой великанов, РС обнаруживают, что Мокмуриан был лишь агентом Карзуга, и что убив алчных великанов РС невольно обеспечили рунного полувосставшего владыку почти всеми душами, необходимыми ему для пробуждения. И все же еще остается время, прежде чем Карзуг полностью восстановит свои силы. Воспользовавшись библиотекой Тассилонских знаний Мокмуриана, РС узнают, что *рунный родник* использовался для сбора силы Карзуга, и что его магии можно противостоять, используя древнее волшебное устройство, известное как *рунная кузня*.

## Грехи Спасителей

Стефен С. Грир, Уровни 12–13

РС возвращаются в Катакомбы Гнева под Сандпойнтом в поисках карты *рунной кузни*. Обыскивая руины опасных нижних уровней, они обнаруживают, что устройство расположено далеко на севере на берегу замерзшего горного озера. Отправившись туда, РС сталкиваются с белым драконом во время поисков входа в подземелье *рунной кузни*. Внизу располагается набитый ловушками комплекс, охраняемый вечными слугами древнего Тассилона. Пробиваясь к центру, РС получают возможность усилить свое снаряжение первородной энергией *рунной кузни*. Однако они все еще должны посетить все семь внешних частей подземелья, чтобы нанести руны волшебной силы на свое оружие. В конечном счете РС получают собственные сгилы древней рунной магии Тассилона, включая саму Руну Сихедрона.

дважды и импортировал экзотическую еду и рабов со всего мира. Несмотря на его смущающую природу, он был умным торговцем, зачастую характеризующийся как «более смертоносный с ручкой, чем с копьем» — его любимым оружием был набор магических колец и *камней ион*, чьими резонансами он овладел настолько, что их больше никто не понимал, предпочитая их даже его похожему на косу орудию власти. Владения Зуты продают припасы всем сторонам во всех войнах; те, кто переходят ему дорогу, вскоре обнаруживают, что их запасы меди, олова, шерсти, масла, пшеницы, ржи и остального истощены.

## ВЕРА В ТАССИЛОНЕ

Большинство Рунных Владык было не очень религиозно и не поощряло поклонение богам среди своего народа, кроме культа Лиссалы. Они обычно подавляли религии, которые угрожали их власти, но народ Тассилона (особенно кормильческая каста) все равно тайно им поклонялся.

### Лиссала

Лиссала была богиней рун, судьбы и награды за службу, богиня суровых обязанностей и подчинения, но также и щедрой награды. Ее вера укрепила убежденность в ценности правителя, как и в то, что каждый рабочий получит свою выплату, что вся работа оплачивается, и что вера несет ответственность за несчастья. Ее стоицизм в ранние дни империи перерос в более жесткие практики в поздние дни; ее культ запомнили за его бичевания, умерщвление плоти и экстравагантные «Пиршества Символов» по праздникам. Хотя вера Лиссалы теперь мертва, некоторые считают, что ее руны и их силу еще можно восстановить.

### Павлиний Дух

Бога разума, тела и души, Павлиньего Духа почитали маги, ученые и аскеты, он был известен за спонсорство рыцарей Ордена Зеленого Пера рунных владык. Сложный для понимания, не мужчина и не женщина, и всегда изображающийся не более как глаз или перо на иллюстрациях или скульптурах, истинная природа бога-духа была умышленно сокрыта под множеством покровов. Скрытое имя бога и обширные тайны были известны лишь посвященным и жрецам, и, похоже, что эти тайны умерли с самой сектой. Последователи Павлиньего Духа зачастую демонстрируют поразительные силы разума и тела, и конец их веры был великой потерей. Все ранние императоры были посвященными Павлиньего Духа, и его символы были изображены на их тронах.

### Миндергаль

Повелитель великанов, бог силы и всего великаньего рода, Миндергаль изображался в своих многочисленных святинях как могучий великан-кузнец и как бушующее каменное чудовище — похоже, что его вера изменилась со временем или варьировалась между многочисленными расами великанов, почитающими его. Его почитание было связано с делами закона, правосудия и архитектуры, а так же работой по камню и металлу. В последние годы этот бог был покровителем рунных великанов, а его жрецы принуждали повиноваться рунным владыкам.

Хоть Миндергалю все еще поклоняются среди нескольких разбросанных племен на Плато Стормвал, его вера рассыпалась и почти забыта. Его великие храмы, плавильные печи и карьерные святилища — все пропало, а жертвоприношения крови и сокровищ, которые некогда заполняли храмовые сокровищницы, теперь являются лишь не более чем тонкой струйкой. Даже на пике империи Миндергаль был богом обычных людей и рабов-великанов, а не богом империи могущественных ваятелей монументов.

### Дезна

Богиня снов, звезд, путешественников и удачи, богиня Дезна родилась из западного океана, доставленная на сушу сильным штормом. Удача и путешествия являются ее доменами; с



## Шпили Зин-Шаласта

Грег Вогац, Уровни 14–15+

РС отправляются высоко в горы в обширный и разрушенный город Зин-Шаласт, чтобы противостоять Карзуту и его слугам. Хотя Карзут все еще не может покинуть пределов Зин-Шаласта, вскоре это у него получится, только если РС не победят ламий, облачных великанов, драконов и существ, вынужденных служить ему древней магией. Все же прежде чем РС смогут воспользоваться своим усиленным рунами оружием для уничтожения его *рунного родника*, они должны будут сразиться с самим Карзутом, Рунным Владыкой Алчности.

годами она начала делиться своими дарами пророчеств, предзнаменований и предвестий. Только ее вера из всех религий Тассилона дожила до современности, и ее последователи сегодня весьма распространены в мире. Ее дорожные святыни всегда уставлены свечами, едой и дровами по указу странствующих жрецов.

## Поклонение Демонам

Снисходительность семи добродетелей власти в Тассилоне привлекли внимание скверных существ со всего Голариона и из за его пределов. Кудесники, агенты и миссионеры этих в корне злых существ распространили свои обрядовые верования по империи, расхваливая их так, чтобы обычные люди спутали их с добродетелями своих господ. Хотя рунные владыки их и преследовали — притворно, поскольку более чем один из них черпал силу из демонических договоров — эти темные верования процветали под их властью. Особым размером и влиянием пользовались культы Мамона, Оркуса, Пазузу, Рубиканте и, особенно, Ламашту — чья популярность в Тассилоне была первым шагом к ее конечному вознесению в ранг бога.

## Циклопические Монументы Тассилона

С поработанными армиями великанов волшебники Тассилона строили огромные гробницы, крупные магические сооружения и ошеломляющие монументы, дожившие до сегодняшнего дня, немые свидетельства давно минувшего таинственного века. Многие из этих монументов до сих пор существуют, построенные по нечеловеческим масштабам, как и подобает работам рунных великанов и каменных великанов. Для всех них их значение и истинное назначение было утрачено во времени. Некоторые из самых знаменитых включают в себя:

Черные Площади Ингевика  
Тысячу Столпов Десгарда  
Купольный Улей  
Зеленый Шпиль Лемрисса  
Полую Гору  
Ирспан

Свечу Госпожи  
Наковальню Миндергала  
Лес Обелисков Мундадей  
Рунный Мавзолей  
Ступени Сторвала  
Затопленную Королеву  
Причал Яграта

## Падение Тассилона: Слава и Увядание

Причина падения Тассилона остается загадкой, но по мере приближения конца семь королей-волшебников Тассилона отступили в глубины своих величайших монументов, погребя себя с приказом своим слугам освободить их позже, чтобы они вернули империю назад. Увы, слуги Тассилона проигнорировали их приказы, были поработаны или убиты. Поскольку не осталось никого, кто разбудил бы их, короли-волшебники дремлют уже бесчисленные столетия. Немногочисленные ученые, исследующие древнюю империю, предлагают три теории ее падения.

**Месть Аболетов:** эта теория гласит, что аболиеты уничтожили империю за то, что рунные владыки украли или испортили глифы и животворящую магию аболиетов. Вторжение, как считают, произошло с моря, продвигаясь в глубь материка вдоль рек и озер, и, в конечном счете, низвергнув и уничтожив всякого, кто выражал преданность рунным владыкам. Свидетельства этой теории в лучшем случае обрывочны, поскольку

большинство ученых не хотят обращаться к непосредственному источнику в виде аболиетов.

**Тассилон и Запределье:** со временем закон и отзывчивость ранней империи сменились на коррупцию, кумовство и призыв отродий с других планов бытия. Среди них были сияющие дети, алые ходоки, вывернутые великаны и Олифант Янделая, существо столь сильное и неуправляемое, что оно было вызвано лишь раз для уничтожения вторгшейся армии — и даже тогда в процессе его изгнания была уничтожена четверть Павлиньего Легиона. Эта теория утверждает, что безумие этих непостижимых существ деформировало все, до чего прикасалось, превратив рунную магию Тассилона в насмешку над своей прежней славой. Без своей магии внутренне прогнивший Тассилон развалился на враждующие феодалы, не способные восстановить центральную власть. К несчастью, никто не может подтвердить изменение качества магии империи, поскольку она давно утрачена.

**Восстание Великанов:** эта теория утверждает, что рунные великаны, которые служили рунным владыкам и защищали их власть, однажды летом восстали против своих хозяев, как раз перед жатвой, спалив поля и леса, разрушив возведенные ими монументы и сожрав каждого солдата, каждого жреца Лиссалы и каждого монаха Тассилонского Ордена, и каждого волшебника и колдуна, которого они смогли найти. Они уничтожили любой признак Рунной Богини и Павлиньего Духа, и запретили всякому снова изучать или использовать руны. После уничтожения правящего класса эти рунные великаны ушли на север и больше не возвращались. Некоторые ученые называют это симптомом падения империи, а не причиной.





# Начальные Ходы

Занго Кляйну, Приключенцу.

Улица Тысячи Уголов. Манимар.

Поклон и привет из города Абсалома, центра просвещенности человечества и жемчужины Внутреннего Моря. Децемвират шлет сердечное приветствие и надежную поддержку твоим усилиям в далекой Варисии. Пусть твои деяния будут доблестными и незабываемыми, твои подвижки надежными, а награда - потрясающей. На счет твоего запроса, Я приложила информацию о истории и обязанностях Сообщества Первопроходцев - нашего сообщества - чтобы ты смог заложить для нас фронт действий в Городе Монументов. Наши полевые агенты докладывают, что Варисия, со своими связями с древним Массилоном, остается надежным источником утраченных артефактов и знаний. Я ожидаю регулярных докладов о том, как ты будешь готовить свои подвиги к публикации, и как будешь распространять влияние Сообщества в этой отдаленной стране.

Твоя Шевала,

Смелый Капитан Сообщества Первопроходцев,  
Абсалом.





Даже на Голарионе, мире, изобилующем приключениями и изумительными животными, деяния героев все еще будоражат сердца и вдохновляют массы. Те, кто ищет нравственных уроков из мифов, знакомятся с деяниями Айродена, последнего из первых людей, который возник из беспорядка, потопившего континент Азлант, давшего культуру народу Талдора, и поднявшего *Звездный Камень* из глубин Внутреннего Моря. Те, кто ищет эмоций, предпочитают героические саги о Браги Мучительном Молоте или неутомимом Молахо Кхеме, вне зависимости от того, существовали ли эти причудливые авантюристы на самом деле. Но те, кто хочет сам получить мантию известности, обогатиться, расплетая тайную историю мира, обращаются к чемпионам, о чьих деяниях можно прочесть, проверить и последовать. Такие храбрецы встают на путь неуловимого Сообщества Первопроходцев.

Члены сообщества являются частично археологами, частично историками, и частично безрассудными любителями адреналина. Они преследуют слухи о сокровищах словно шахтеры, ищущие золото, и зачастую в результате становятся богаче. Их залежами являются рассыпающиеся руины древних цивилизаций и забытые погребальные залы давно умерших монархов. Такие места часто могут похвастаться сильными стражами или неуступчивыми незаконными жильцами, поэтому жизнь первопроходца пестрит опасностями. Многие не выживают.

Их величайшие деяния живут вечно в виде *Хроник Первопроходцев*, серии небольших книжек, публикуемых внутренним кругом ордена в городе Абсалом и распространяемых по всему миру членами сообщества. После завершения особенно выдающегося открытия или путешествия члены сообщества отсылают записи о своих деяниях своим вышестоящим смелым капитанам, которые, в свою очередь, внимательно их изучают, прежде чем передавать рукопись в Абсалом, где располагаются замаскированные руководители Сообщества Первопроходцев и большая часть административного аппарата ордена.

Смелые капитаны работают непосредственно на Децемвират, внутренний круг из 10 опытных первопроходцев, которые публикуют *Хроники Первопроходцев* и управляют всеобщей деятельностью организации. Поскольку многие в сообществе считают себя непоколебимыми индивидуалистами, это оправление является весьма тонким, позволяя отдельным агентам первопроходцам считать, что они действуют самостоятельно по своему усмотрению, тем временем работая на Десятку. Члены сообщества частенько шутят на тему непостижимой «воли Десятки», чтобы обосновать необычные или несостоятельные приказы свыше, и немногие сдерживаются, чтобы не обвинить своих неизвестных начальников, когда какой-нибудь гамбит проходит совсем не так.



Но когда дела идут хорошо, агент первопроходец получает немалый куш. Если его деяния попадают в *Хроники Первопроходцев*, то он получает определенную славу и уважение в жизни, и, в некотором роде, бессмертие после смерти. Сколько само сообщество стремится раскрыть тайны мира, столько и *Хроники* будут ходить среди нетерпеливых приключенцев, деяния величайших первопроходцев будут жить вечно.

## Обязанности

### Первопроходца

Сообщество не признает никаких формальных регламентов, но приверженность общему поведенческому кодексу ожидается от всех членов, и доклады о деятельности, в отличие от этого кодекса, являются основой для исключения из организации. В большинстве случаев этот ostrакизм связан со смелым капитаном, который не может ответить на вопросы полевых агентов, но в особенно вопиющих случаях сильные первопроходцев посылают устранить мятежных членов организации, которые навлекли позор на орден.

Свободно подытоженные, тремя «понятными» обязанностями членов являются:

**Исследовать:** первопроходцы должны расширять знания и репутацию сообщества, путешествуя по дальним странам, раскапывая запретные тайны и собирая воедино тайную историю мира. Организация впервые образовалась в могучем древнем городе Абсало, и хотя бесчисленные тайны остаются нераскрытыми даже на усыпанном руинами острове Кортос, агентов просят отправляться в неисследованные земли на задворках известной картографии в поисках еще более фантастических тайн.

**Докладывать:** в ходе своих приключений первопроходцы должны вести подробные журналы, карты и записи своих действий. После завершения успешного предприятия агент посылает копию своих записей своему непосредственному руководителю, региональному смелому капитану, который всесторонне анализирует (зачастую используя предсказания). Особенно примечательные деяния отправляются в Абсало Децемвирату, который собирает лучшие рассказы в нерегулярно издаваемые издания *Хроник Первопроходцев*, которые отправляются обратно смелым капитанам для распределения среди полевых агентов первопроходцев.

**Сотрудничать:** сообщество не налагает никаких нравственных обязательств на своих членов, поэтому агенты охватывают все расы, кредо и мотивации. В любой отрезок времени ложа первопроходцев может содержать вызывающего дьяволов Челианца, вольного бойца Андорана, одержимого древностями некроманта и дружелюбного полурослика рассказчика. Все что угодно может произойти (и зачастую происходит) в поле, но ложа неприкасаема, и агентам запрещено враждовать в ее

пределах. Даже за пределами ложи от агентов первопроходцев ожидается прислушивание к просьбам друг друга и невовлечение в дела друг друга, кроме как предложить руку помощи. Согласно давней традиции первопроходцы должны попытаться договориться, прежде чем переходить к возможному конфликту, вне зависимости от потенциальной вражды, основанной на национализме, личных приверженностях и других факторах.

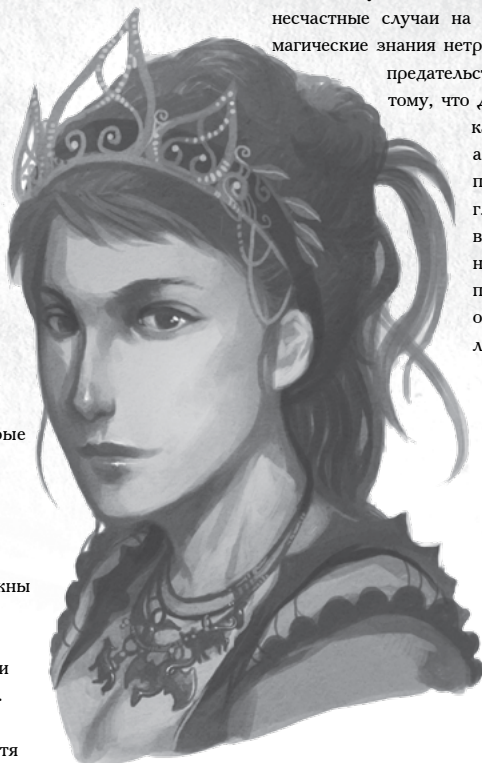
Так происходит не всегда, и мятежные первопроходцы часто получают большое богатство и славу, подстраивая несчастные случаи на поле, которые оставляют сокровища и магические знания нетронутыми. Многие считают, что такое предательство в ранние дни организации привело к тому, что Децемвират надел маски, и последующей казни или изгнанию дюжины ненадежных агентов. И по сей день слабонервные первопроходцы говорят о «двадцати глазах», наблюдающих за поведением всех первопроходцев, подразумевая, что несчастный агент, которому предстоит пострадать от предательства, может оказаться одним из замаскированных лидеров организации.

## Ложа

### Первопроходцев

Большинство первопроходцев странствуют по миру в поисках богатств и приключений, оседая лишь на время, чтобы спланировать свое следующее дело или полностью лишить древние развалины их сокровищ и тайн. Эти приключенцы ответственны за репутацию Сообщества Первопроходцев по всему миру, от воюющих равнин Варисии на севере до разрушенного магией королевства Геб на юге. Но существует еще один класс первопроходцев, группа, неизвестная народным массам, но тоже неотъемлемая часть успеха организации. Это смелые капитаны, которые занимаются региональными делами и своими кадрами партнеров, слуг, лакеев и сторожей. Смелые капитаны обычно располагаются в ложах первопроходцев, тайных местах, где содержатся документы, планы и административный аппарат сообщества, которые так же иногда служат временными пристанищами для странствующих агентов первопроходцев.

С несколькими известными исключениями, расположенными на окраинах часто исследуемых мест, типа затонувшего континента Азлант или далеких берегов светлой Аркадии, большинство лож располагаются в важных городах, где перекрестки торговли и приключений привлекают первопроходцев слухами о забытых знаниях и бесхозных богатствах. Ложи бывают разные, начиная с тайных подземных убежищ и списанных храмов и заканчивая величественными поместьями. Каждая может похвастаться библиотекой записанных деяний, по меньшей мере, одним набором *Хроник Первопроходцев* и коллекцией карт, исторических трактатов и справочниками по невероятным и опасным зверям. Особенно влиятельные смелые капитаны часто содержат небольшой магазинчик магических изделий, предоставляемых Децемвиратом для распределения среди агентов, выполняющих специфические задания, полученные от совета в Абсало. Большинство лож предлагает скромные жилища гостящим агентам первопроходцам и их товарищам,



Смелый Капитан  
Шевала



а так же удобные гостиные, где смелый капитан может получать доклады от своих полевых агентов. Все ложи считаются безопасными гаванями для первопроходцев, поэтому даже злейшие враги должны избегать насилия, когда находятся в этом убежище (правило, которое часто используется для принуждения конкурентов работать сообща).

Далее следует краткое резюме важных лож первопроходцев:

**Абсалом:** Главная Ложа Абсалома стоит особняком среди своих товарищей. В отличие от других филиалов в городах по всему континенту, скрывающих свое назначение за фасадом торговли или семейной жизни, Главная Ложа гордо носит свою принадлежность. Глиф Свободной Дороги, часто сокрытый в розе ветров карты или украшении книги ради демонстрации тайного одобрения Сообщества Первопроходцев, пылает над воротами обнесенной отвесной стеной цитадели в сердце Абсалома. Стена окружает семь крепких крепостей, стоящих еще с основания города, возможно поместье исчезнувшего благородного дома или бастион забытого правительства. Последние 400 лет это цитадель Первопроходцев, пост Децемвирата и хранилище самых величайших сокровищ и легенд ордена.

Немногие люди, не принадлежащие сообществу, знают о том, что лежит за воротами. Самое большое из семи зданий, пятибашенный дворец, известный как Небесный Предел, возвышается над городским районом, одно из полудюжины архитектурных чудес, характеризующих знаменитые очертания Абсалома. В его белых стенах обитают старейшие члены Децемвирата и сотни слуг, поддерживающих их, а так же дюжины выставочных и трофейных комнат, содержащих столетия исследований и достижений. В редкие случаи, когда Десятка вызывает агентов первопроходцев в Абсалом на генеральную ассамблею, собрания происходят в огромной ораторной комнате в центре Небесного Предела, под естественным освещением замысловатой и древней застекленной крыши.

Другие постройки в стенах Главной Ложы включают тренировочную арену, расшатанное старое общежитие для гостей первопроходцев и обширный зверинец на открытом воздухе. Странные зовы иностранных зверей, выставленных здесь на обозрение, часто просачиваются из ворот и за стены, пугая соседей. Около задней части огороженной территории припала к земле бездверная и безоконная постройка, известная как Склеп. В ее комнатах, доступных только с помощью магии, обитают 66 беззвучных осужденных преступников, которые, под сильной миссией, одобренной Директорами Абсалома, переписывают одобренные доклады полевых агентов для создания новых изданий *Хроник Первопроходцев* для дальнейшего распределения между первопроходцами по всему миру.

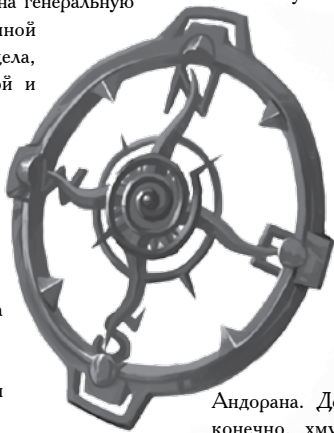
**Алмас:** гордая страна Андоран на северном побережье Внутреннего Моря, зажата между дьявольским Челиаксом на западе и древней устаревающей империей Талдора на востоке, давно страдает от причуд своих соседей. Основанная 300 лет назад как западное пограничье Талдора, она, в конечном счете, стала перекрестком с аннексией Челиакса, который легко превзошел его как жемчужина Талдорской экспансии. Спустя столетия Талдор стал все более и более декадентским и слабым, позволив своим внешним вассалам отделиться одному за другим, предоставив Андорану, Челиаксу и Гальту самостоятельность. Андоран, Гальт и другие страны начали следовать своими

путями, но Челиакс, изобилующий политическими и религиозными беженцами из «гордого» Талдора и притоком просвещенности, вознамерился сместить старую империю. Следующее столетие конфликтов теперь известно как Вечная Война, почти все прежние земли Талдора — включая Андоран — попали под власть Челиакса. Несмотря на войну, сопровождающую распространение этой новой империи, вассальные государства легко поглотились и наслаждались относительно миром целые столетия.

Затем, столетие назад, гром сотряс небеса, и дикие бури переполнили Голарион. Когда погода прояснилась, церковь Айродена, бога-покровителя Челиакса, как и Талдора до него, потеряла всякую связь со своим могущественным божеством. Каким-то образом, как они поняли всем своим сердцем, Айроден был мертв. Любое мнение о Челинской Империи как о месте сохранности и процветания вскоре так же умерло. Центральные области империи стали ареной мелких ссор между предприимчивыми дворянами и религиями, омывая поля Челиакса кровью и отсекая пограничные страны от имперской поддержки, которую они привыкли получать за последние столетия относительной безопасности. Когда дьяволопоклоннический Дом Трун запугал и подчинил враждующие фракции, заняв Челианский трон, Андоран и Гальт прислушались к проповедям своих самых радикальных светских философов, отвергли свои собственные аристократии во имя Народа в надежде выковать более равноправное общество.

В Андоране, по крайней мере, революция прошла успешно, забросив радикальных, но мудрых философов-торговцев на вершины местного правительства. Эта новая аристократия, по ее мнению лучше представляющая интересы своих граждан, нежели старые боговдохновенные монархи, воспользовалась новыми идеями и новыми возможностями, встретив представителей Сообщества Первопроходцев с распростертыми объятиями. За пределами Абсалома Андоран является страной, больше всех способствующей деятельности первопроходцев, позволяя агентам открыто заниматься своими делами в местных руинах и таинственных местах, пока их занятия фиксируются надлежащими властями в столице Алмас. Даже в поле Андоранские первопроходцы охотнее заявляют о своей принадлежности к сообществу и стране, чем их коллеги из других стран, некоторые даже носят Орлиный Плюмаж Андорана. Децемвират и не-Андоранские смелые капитаны, конечно, хмурятся от такой показухи, но растущая сила Алмасской Ложы оставляет мало места критике.

Сама ложа расположена в столице Андорана Алмассе, в огромном соборе, который когда-то был посвящен Айродену, но был полностью преобразован местным смелым капитаном, горбоносым средних лет мечником по имени Бракетт. Флаги Андорана увешивают стены рядом с огромными гобеленами-картами региона Внутреннего Моря, украшенными вышитыми заметками об интересных местах, начиная с Челиакса и Мванги на западе и заканчивая южным краем Кадиры на востоке. Андоранские первопроходцы магии предпочитают фехтование, и самые юные часто служат как дополнительная сила или защита для агентов первопроходцев всех национальностей. Растущий страх, что эти наемники посылают доклады Бракетту, которые, в конечном счете, оказываются в Исполнительном Министерстве Андорана, начинает создавать проблемы в сообществе, но никакого решения этого расцветающего кризиса пока не предвидится.





**Лесной Край:** не смотря на то, что Народное Восстание Андорана (после небольшого кровопролития) привело к новой форме совместного правительства, основанного на политических философиях знаменитых Гальтских ученых типа Юбаниша и Хосеттера, сам Гальт так и не разорвал цикл мстительных убийств и показательных судов, сопровождающих их собственную Красную Революцию. За 40 лет лесная страна была залита кровью патриотов и отверженных, размыв культуру и рассудок своих обитателей. Многие учебные заведения и музеи стали жертвой беспорядков и грабежей, и многое из того, что некогда было Гальтской культурой и обществом, было утрачено.

В лучшие дни Гальтская Ложь в Лесном Краю, где Река Горниш встречается с восточными границами древнего Вердуранского Леса, служила как хранилище некоторых самых знаменитых исторических и магических артефактов Гальта. Самыми знаменитыми из этих легендарных сокровищ были Шипованный Венец Йомедан, Рапира Веспера (спасенная из малоизвестного анклава фей в сердце леса) и Золотой Экипаж Гаспара Долговязого, который отвез короля Старого Гальта к истокам обширной речной системы Селлена, в северном королевстве Нумерия. Ложь стала жертвой бандитизма три года назад, распространив свои сокровища и тайны по всем уголкам королевства и за его пределы. Фанатичные революционеры предали смелого капитана лжи мечу и повесили ее слуг на высоких парпетах трех башен лжи.

Немногие Гальтцы знают, что Десятка послала трио смелых капитанов из Абсаломе в Лесной Край в попытке вернуть утраченное и отомстить за жестокие убийства. Трое агентов выдают себя за местных жителей, чтобы отвратить подозрительных и нервных Гальтцев, ожидающих предательства от кровавых революционеров или реакционеров-убийц, работающих на текущее «стабильное» правительство. Ими являются Лофтон, пожилой бывший приключенец, который выдает себя за адвоката, бесплодно выступающего за осужденных в серии показательных судов, спонсируемых Революционным Советом, Сенри Стенн, коварная колдунья, выдающая себя за популярную актрису, и Туурв, шелудивый полуорк, который проводит свои дни в качестве сторожа ворот для одного из немногих выживших дворян города. Последний намного умнее, чем кажется, и, в действительности, возглавляет контингент. Когда они не заняты своей работой под прикрытием, трио спонсирует миссии иностранных и отечественных первопроходцев по возвращению утраченных сокровищ и поиску скрытых тайн волшебного Вердуранского Леса или многочисленных независимых Речных Королевств на севере. Они базируют свои операции в скрытном подвале так называемого Пустого Музея, разграбленных и почти забытых руин возле центральной площади города, чуть вне поля зрения пропитанных кровью гильотин.



**Первопроходец  
Эандо Кляйн**

## Хроники Первопроходцев

От Склепа в Абсаломе до края известного мира *Хроники Первопроходцев* фиксируют тайную историю и неизвестные уголки Голариона. Герои Хроник служат ролевой моделью для современного поколения докладчиков, чьи собственные легенды распространяются с каждым новым изданием. Все копии написаны рукой, и самые старые книги носят бесчисленные заметки на полях, исправления, замечания и предложения (некоторые устарели на столетия). Многие первопроходцы путешествуют с партнером-бардом (часто называемым «летописцем»), который наблюдает за приключениями агента и записывает их в лирическом, зачастую в несколько преувеличенном, стиле, чтобы гарантировать издание. Прямое хвастовство, однако, несет большой риск, поскольку деяния, доходящие с полей через смелого капитана до Децемвирата, проверяются заклинаниями предсказания, чтобы убедиться в номинальной истинности небылиц. *Хроники*, в конце концов, должны не только развлекать, они предназначены направлять будущие экспедиции и путешествия. Слишком частые ошибки ставят под удар все сообщество.

Первопроходцы делятся информацией друг с другом, но они защищают свои тайны от посторонних с почти религиозным рвением. Агенты считают, что они преследуют благородную цель,

даже во время исследования гробниц, местных народов и каждой возможности, встречающейся им на пути. Меньшие ученые, скорее являющиеся расхитителями могил, никак не связанные с Сообществом Первопроходцев, являются бесплодными

злодеями, которые не желают постичь мир, продают свои сокровища и не записывают истории, связанные с ними, и не стремятся изучить утраченные расы, культуры и времена. По этой причине первопроходцы стараются распространять *Хроники Первопроходцев*

только между членами сообщества. Поскольку большинство книг идут в комплекте с картами, диаграммами ловушек и подробными объяснениями, приводящими к очень выгодным и необыкновенным местам, охотники за сокровищами, ненормальные культисты и богатые коллекционеры артефактов стараются добывать копии журналов, и набор этих книг зачастую может стоить тысячи золотых монет на правильном рынке.

Некоторые из самых знаменитых *Хроник Первопроходцев* включают в себя:

**Часть 1:** первоначальное издание *Хроник Первопроходцев* является самой широко распространенной книгой в серии; ее копии можно обнаружить на рынках по всему континенту. Три ее главных героя наслаждаются репутацией почти святых в сообществе, и даже стали народными героями за пределами первопроходцев, вдохновив многих детей и потенциальных приключенцев заняться исследовательской жизнью. Самый известный рассказ представляет самого знаменитого первопроходца



из всех, Дюрвина Геста, предположительно бессмертного кутилу, который обнаружил и исследовал возвышающиеся останки затонувшего континента Азлант в тысячах миль к западу от Арки Айродена, в сердце Аркадского Океана. Там Гест спас запас бесценных *каменей ион* из логова свирепой рух и исследовал утраченные временем поодземелья, открывшиеся после разрушения континента в древние дни. Изделия, обнаруженные во время этого квеста, все еще украшают галереи сокровищницы Небесного Предела, а Азлантская «технология», обнаруженная там, служит сообществу уже сотни лет. В других захватывающих рассказах этой части потерявшийся моряк Грегарио Вот исследует молилитные руины в обезьяньих Запретных Джунглях, а принц-торговец Сельмиус Фостер из Абсалома открывает рынок специй далекого Ванду западным торговцам, соревнуясь с маридом и ифритом в серии героических испытаний.

**Часть 2:** Дюрвин Гест каталогизирует 31 Осадный Замок за пределами Абсалома. Бордин Фалиан обнаруживает истоки Реки Ванжи в горном озере в глубине южного континента. Там он находит утраченный город с замысловатыми нефритовыми статуями и скульптурами, возможно изготовленными древними циклопами, которые правили южными землями до падения *Звездного Камня*, образовавшего Внутреннее Море и погружившего мир в тысячу лет крошечной тьмы.

**Часть 3:** широко распространенная среди членов сообщества, но почти неизвестная народным массам, эта часть рассказывает жалобную историю о смерти Сельмиуса Фостера от рук голодной стаи людей-псов на Дальневосточном Острове Бхопане, у восточного побережья южного континента, со слов его слуги и летописца Адольфуса. После ряда растущих неудач Адольфус вступает в брак с Принцессой Ганжэй, Опалом Бхопана. Пара скрывается с королевской казной, которую они используют для основания ложи первопроходцев в Квантиуме, сияющей столице Некса. В другом месте Гоан Остроумный терпит десятилетие тягот под деспотичным Онтаром, Черным Монархом Нумерии, чтобы получить доступ к Серебряной Горе, титаническому зданию из стали, нависающему над столицей Нумерии, Звездопадом. В эту часть включен полный каталог из семи разных типов небесных металлов, разбросанных по равнинам Нумерии и (дику устарелые) цены за каждую разновидность на рынках Талдора и Абсалома.

**Часть 4:** Дюрвин Гест силой забирает Шелковый Кошелек у королевы пиратов Мастрейн Слэш и направляет корабль вокруг южной оконечности южного континента, сталкиваясь со странным матриархальным обществом, насчитывающим тысячи лет. Гест оставляет Кошелек на южных утесах континента в качестве жертвы, но история гласит, что королева пиратов, в конечном счете, захватила власть над страной, ввергнув ее в неистовство военной экспансии, окончившееся лишь тогда, когда они добрались до южных границ страны Геб. В высшей мере могущественный архимаг, правящий в той стране, превратил большую часть армии в каменные статуи, которые теперь усеивают южную границу Геба, иногда называемую Полем Дев.

**Часть 5:** эта таинственная часть не доступна в текущие дни, и не существует известных копий за пределами Главной Ложки Абсалома. Отрывочные записи, насчитывающие сотни лет, воспроизводят попытку Децемвирата восстановить книгу, но кроме нескольких ученых источников, предполагающих, что одно из деяний принадлежало Дюрвину Гесту, мало что известно о содержании этой части.

**Часть 23:** Гальтский воин-маг Эскобар Велиан осмеливается отправиться в затопленный храм Занфууна в Промокших Землях, пробившись сквозь орду зомби-утопленников и добравшись до легендарных сокровищниц Аммелона VI, последнего патриарха древнего королевства Гол-Ган. Ссылки на затопленные комнаты под Вольером Золотого Феникса привели многих к их смерти со времен издания этого деяния, и большая часть сокровищ Аммелона остается необнаруженной.

**Часть 56:** изданная в последнее десятилетие, эта часть описывает исследование смелого капитана Шеваля Шпиля Некса, невероятно высокой башни, расположенной в 10 милях (16 км) от северо-восточных стен Абсалома. Наряду с Ключом Эль Раджи, Красным Редутом Карамосса и дюжинами других так называемых Осадных Замков, усеивающих покинутые поля сражений за Абсаломом, никто за тысячу лет не смог проникнуть в таинственную башню, пока команда математиков, нанятых Шеваля, не взломала сложный код, служивший ключом к «неоткрываемой» двери постройки. Ее ныне знаменитое деяние включает в себя полный каталог необыкновенных сокровищ и зверей, находящихся внутри.

Большая часть оставшегося посвящена подробным зарисовкам, картам и записям о Некрополе Гозарин в центральном Осироне, записанным первопроходцем с неправдоподобным именем «Скипетр». Короткое приложение вкратце излагает поход полурослика Вурано в замерзшие северные земли за пределами Королевства Повелителей Мамонтов и необычные шабаша человеческих ведьм, встреченных там.

Бесчисленные части еще только предстоит написать.





## БЕСТИАРИЙ



## СРАВНЕНИЕ РАЗМЕРОВ

**С**ельские ужасы, безумные дружки гоблиноидов, и кошмары, которые беспокоят сны населения Сандпойнта, входят в Бестиарий этого месяца. Зарабатывая себе звания героев во «Всесожжениях», РС встретят много гоблинских псов, ползающих по стенам гигантских гекконов и возрожденный ужас порождения греха. Но это не единственные противники, которых РС могут встретить в мирном, на первый взгляд, городке Сандпойнт. В дополнение к новым монстрам, непосредственно упомянутым в приключении этого месяца, чердачный шептун, гоблинская змея и дьявол Сандпойнта смогут легко найти свой путь в любую кампанию Возвращения Рунных Владык.

**Гоблинская Змея:** хоть гоблинские змеи обычно обитают на Болоте Соленых Пней, где они живут среди гоблинов племени Жаболизов, их время от времени замечают в остальных местах вдоль Варийского побережья. Если вы захотите добавить несколько этих существ в южную часть Чертополоховой Макушки, то они легко туда впишутся. Вы так же не можете знать, что живет под доками Сандпойнта, и городские жители не спешат об этом узнавать.

**Чердачный Шептун:** чердачный шептун может оказаться интересным дополнительным столкновением после того, как РС вернутся в Сандпойнт из предварительной экспедиции к Чертополоховой Макушке — то, что они преодолели главу «Местные Герои», еще не означает, что призывы о помощи иссякли. Академия Тюрандарока будет хорошим местом для появления чердачного шептуна в Сандпойнте.

**Дьявол из Сандпойнта:** хоть он немного сильный для партии 1-3-его уровней, вы определенно должны заранее разбросать намеки на этого монстра. Хоть он и не появляется в кампании официально, игроки-то этого не знают. И в конце



## БЕСТИАРИЙ ПЕРВОПРОХОДЦА

Каждый месяц *Первопроходец* представляет длинный бестиарий новых существ, связанных с приключением этой части, приложениями к кампании и Журналом Первопроходца. Краткое вступление объясняет, как эти звери могут использоваться для улучшения вашей игры, и предлагает сравнение размеров новых существ, давая вам возможность сравнить предложение этого месяца с обычным приключением. На следующих страницах, организованных по Серьезности Вызова, вы найдете новых чудовищ с полной игровой статистикой, экологическими деталями, идеями потенциальных сокровищ, разновидностями в мире и многим другим — всех построенных таким образом, чтобы бросить вызов персонажам примерно тех же уровней, что и в текущем приключении. Разнообразие меняется каждый месяц, образуя специфический для кампании бестиарий, колеблющийся от самых низкоуровневых закусок до наиболее страшных высокоуровневых чудовищ.

вы можете в любой момент спустить на них дьявола из Сандпойнта, когда, по вашему мнению, кампания нуждается во внезапном накале ужаса. С многочисленными путешествиями, запланированными для кампании — начиная с путешествия РС к Чертополоховой Макушке в приключении этой части — должно быть достаточно возможностей для жуткого воя и странных мимолетных конских силуэтов.

Пока чердачный шептун и гоблинская змея вышли прямо из больных умов Ричарда Петта и Веза Шнейдера, дьявол из Сандпойнта является результатом массовой истерии — лучшее место для поиска новых монстров — и легенд о Дьяволе из Джерси.





## ГОБЛИНСКИЙ ПЕС

Морда этого шелудивого пса имеет плоский нос, бусинчатые глаза и выступающие абсурдно большие крысиные зубы. Крошечные когтистые передние лапы и длинный лысый розовый хвост подчеркивают его отталкивающую внешность, а запах высушенных солнцем нечистот исходит от его обрывочного меха.

### Гоблинский Пес

ХР 400

Н Среднее животное

Иниц +2; Чувства зрение при низком освещении;

Восприятие +1

#### ОБОРОНА

ЗА 13, касательная 12, враспloh 11 (+2 Лов, +1 естественная)

Хиты 9 (1к8+5)

Стой +4, Реак +4, Воля +1

Иммун болезнь

#### НАПАДЕНИЕ

Скорость 50 фт.

Ближняя укус +2 (1кб+3 плюс аллергическая реакция)

#### ТАКТИКА

**До Боя** гоблинские псы обычно скулят о помощи, после чего прячутся, когда знают о приближении опасности, надеясь удивить противников. Обычно они нападают на жертв меньше них самих или превосходящим числом.

**Во Время Боя** беспорядочно атакующие, гоблинские псы постоянно перемещаются, непрерывно скуля и лая.

**Боевой Дух** распаленный боем, гоблинский пес, скорее всего, будет биться до смертельного ранения или непосредственной смерти.

СВ 1

#### СТАТИСТИКА

Сил 15, Лов 14, Вын 15, Инт 2, Муд 12, Хар 8

Базовая Атак +0; ББМ +2; ЗБМ 14

Навыки Закаленность

Умения Незаметность +6

#### ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

**Аллергическая Реакция (Нео)** перхоть гоблинского пса вызывает сильное раздражение у всех существ, кроме тех, у кого есть подтип гоблиноида. Не-гоблиноид, получивший повреждение от укуса гоблинского пса, нанеся повреждение гоблинскому псу естественным оружием или безоружной атакой, или еще как-то контактирующий с гоблинским псом (включая попытки схватить или оседлать существо), должен сделать спас на Стойкость СЛ 12 или покрыться сыпью. Существо, подвергшееся этой сыпи, получает штраф -2 к Ловкости и Харизме на 1 день (несколько аллергических реакций не складываются). *Исцеление болезни* или любое магическое лечение мгновенно снимает сыпь. Это эффект болезни. СЛ спасы основана на Выносливости.

#### ЭКОЛОГИЯ

**Среда Обитания** умеренный лес, болото или подземелье

**Организация** одиночка или стая (2-12)

**Сокровище** нет

Гоблинские псы вызывают отвращение как у людей, так и у животных. Уродливые, вонючие, трусливые и противные, только самые низменные существа водятся с этими крысомордными собаками. Не удивительно, что гоблины души не чают в этих отверженных, отвратительных животных. Постоянно зудящие, пораженные их видовой чесоткой, усиленной обильной перхотью, даже самые здоровые гоблинские псы выглядят больными и голодными. Их уродливый и больной внешний вид дополняет их постоянная вонь — словно дюжина собак купалась в канализации.

Несмотря на его название, гоблинский пес на самом деле является разновидностью грызуна, доросшего до чудовищных размеров. Их длинноногий облик и склонность охотиться и бегать в стаях заработали им их распространенное название, название, которое злит многих гоблинов, поскольку связывает их любимых скакунов с ненавистными им настоящими собаками. Естественно, поскольку это гоблины, они не утруждают себя альтернативными названиями для гоблинских псов. Похоже, они даже не задумываются об этом.

## ЭКОЛОГИЯ

Ночные охотники, гоблинские псы обладают замечательным зрением, позволяющим им видеть в крошечной тьме. Несмотря на их кожные проблемы, уродливые гончие весьма устойчивы к болезням, но их кожная болезнь породила всевозможные рассказы о людях, подхвативших «гоблинскую сыпь». Их любимой пищей является падаля — чем тухлее, тем лучше. Поэтому многие племена гоблинов позволяют своим гоблинским псам свободно бегать по логову, и это единственная причина, почему большинство гоблинских нор не так замусорены, как могли бы быть; постоянно голодный, гоблинский пес поедает все, что он может прожевать, все, что осталось после других, более разборчивых.

Гоблинский пес имеет длину 5 футов (1,5 м), но весит всего 75 фунтов (34 кг).



### СРЕДА ОБИТАНИЯ И ОБЩЕСТВО

Гоблинские псы охотятся стаями, работая вместе при выслеживании больших существ. Однако если отдельный экземпляр находит свой собственный источник пищи, то он покидает стаю, чтобы не делиться едой.

Гоблины и их родня — единственные существа, не подверженные раздражительной перхоти собак — часто содержат гоблинских псов в своих логовах, находя им применение в качестве сторожей и скакунов. Примечательно, но гоблинам, похоже, нравится их ужасная вонь.

### ГОБЛИНСКИЙ ПЕС КАК СПУТНИК

**Начальная Статистика:** Размер Маленький; Скорость 50 фт.; Атака укус (1к4); Очки Характеристик Сил 11, Лов 16, Вын 11, Инт 2, Муд 12, Хар 8; **Особые Качества** аллергическая реакция, зрение при низком освещении, нюх.

**Продвижение на 4-ом уровне:** Размер Средний; ЗА +1 естественная броня; Атака укус (1к6); Очки Характеристик Сил +4, Лов -2, Вын +4.





## ГОБЛИНСКАЯ ЗМЕЯ

Пустые белые глаза, широкие порванные уши и широкая пасть, полная острых желтых зубов и огромных клыков, покачиваются над телом этой змеи. Сочетая худшие черты бешеного маньяка и огромной змеи, чешуя, выглядящая скорее жирной, чем скользкой, образует сильное, черное и лишенное конечностей тело. Наверху из его серой безгубой гоблинской головы высывается длинный тонкий раздвоенный язык.

### Гоблинская Змея

ХР 400

ХЗ Маленькое отродье

Иниц +2; Чувства темновидение 60 фт.; Восприятие +5

#### ОБОРОНА

ЗА 14, касательная 13, врасплох 12 (+2 Лов, +1 естественная, +1 размер)

Хиты 13 (2к8+4)

Стой +2, Реак +2, Воля +4

#### НАПАДЕНИЕ

Скорость 30 фт., рытье 5 фт., плавание 20 фт.

Ближняя укусы +4 (1к4+3)

Особые Атаки гоблинское дыхание

#### ТАКТИКА

**До Боя** если гоблинская змея знает об опасности, то она использует запугивание и понимание змей для убеждения любых гоблинов или змееподобных союзников защищать ее. После этого, или если она одна, она тратит раунд на поиск выгодной позиции, готовая наброситься на ближайшее существо.

**Во Время Боя** гоблинская змея рыгает своим гоблинским дыханием как можно чаще, одновременно визжа, привлекая союзников или хищников опаснее самих нападающих.

**Боевой Дух** совершенно трусливые существа, гоблинские змеи бегут от больших существ, вступая в бой только при отсутствии других вариантов.

СВ 1

#### СТАТИСТИКА

Сил 14, Лов 15, Вып 14, Инт 9, Муд 12, Хар 13

Базовая Атак +1; ББМ +2; ЗБМ 14 (нельзя подсечь)

Навыки Выпад<sup>Б</sup>, Концентрация на Умении (Обман)

Умения Обман +6, Запугивание +5, Знание (краеведение) +3, Восприятие +5, Незаметность +10

#### ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

**Гоблинское Дыхание (Нео)** один раз каждые 1к4 раунда гоблинская змея может в качестве стандартного действия выпустить отвратительную отрыжку. Любое существо в пределах 5 футов от гоблинской змеи должно сделать успешный спас на Стойкость СЛ 13 или стать чахлым на 1к6 раундов из-за вони. Существа с успешным спасом не подвергаются гоблинскому дыханию этой гоблинской змеи следующие 24 часа. Гоблинские змеи и гоблины имеют иммунитет к этому эффекту. СЛ спасу основана на Выносливости.

**Понимание Змей (Нео)** эта способность работает словно способность друида понимание животных, но позволяет гоблинской змее вербально связываться и понимать змей и схожих змееподобных существ. Бонус равен расовой Кости Хитов гоблинской змеи плюс ее модификатор Харизмы и расовый бонус +4.

#### ЭКОЛОГИЯ

**Среда Обитания** любое подземелье

**Организация** одиночка, пара или гнездо (3-12 плюс 1-6 ядовитых змей)

**Сокровище** стандартное

Упрямые хищники и драчуны, гоблинские змеи настойчивы, импульсивны и постоянно голодны. Однако когда проявляется их инстинктивная хитрость, эти маниакальные существа демонстрируют всю свою незаметность и смертоносную хитрость змей, сочетаемую с капризной разрушительностью гоблинов.

## СРЕДА ОБИТАНИЯ И ОБЩЕСТВО

Жестоких и своекорыстных, гоблинских змей заботит лишь их следующая пища и потворствование их безосновательному высокомерию. Подобно гоблинам, они могут с легкостью съесть за день пищу объемом с вес своего тела, но гоблинские змеи при этом еще ленивы, и вероятнее они скорее согласятся на более легкую пищу, чем на ту, которую еще нужно отыскать. В результате гоблинские змеи съедают почти все в пределах досягаемости и доступности, от падали до мусора (источник их ужасного тошнотворного дыхания). Гоблинские змеи любят свежее мясо, но предпочитают, когда его им приносят другие, чем самим охотиться на него.

Наслаждаясь компанией змей, гоблинские змеи часто сопровождаются несколькими меньшими ядовитыми змеями, которых гоблинские змеи используют для защиты своих логовищ и пополнения своих продовольственных запасов. Гоблинские змеи, однако, чрезвычайно ревнивы к нагам, завидуя их змеиную величину и властью над магией. Инициативные и хитрые гоблинские змеи выдавали себя за наг, требуя дань в виде еды у легковверных существ, боящихся предполагаемых магических способностей «наг». Некоторые ученые заметили поверхностные сходства между гоблинскими змеями и нагами, и даже теоризируют, что гоблинские змеи могут быть особенно слабой породой наг — теория, которую большинство наг не рассматривает вообще.



Хоть гоблинские змеи не такие умные, как гоблины, их ужасный внешний вид позволяет им занимать выдающиеся положения в обществе гоблинов. Пугливые гоблины обычно подчиняются животным, что удовлетворяет врожденное высокомерие и чувство превосходства гоблинских змей. Гоблинские змеи, присоединившиеся к племени гоблинов, обычно обращаются со своими гоблинами как со слугами в лучшем случае, и как с рабами в худшем.

Гоблинские змеи разделяют страх гоблинов к лошадям (которые могут легко наступить и раздавить неосторожную гоблинскую змею) и любовь к огню (хотя отсутствие рук лишает их возможности баловаться поджигательством), но они не такие суеверные. Гоблинские змеи при случае охотно изучают магию, и можно встретить гоблинскую змею с классовыми уровнями адепта, священника, оракула или колдуна, служащую в качестве шамана или верховного жреца племени.





## ЯЩЕРИЦА, ГИГАНТСКИЙ ГЕККОН

Непропорционально большая ящерица размером с лошадь, ее выпученные глаза бегают по сторонам, в полной независимости друг от друга. Каждые несколько мгновений длинный розовый язык появляется из ее широкой пасти, либо чтобы поймать насекомое, либо чтобы увлажнить глаз.

### Гигантский Геккон

СВ 1

ХР 400

Н Среднее животное

Иниц +6; Чувства зрение при низком освещении;

Восприятие +6

#### ОБОРОНА

ЗА 14, касательная 12, врасплах 12 (+2 Лов, +2 естественная)

Хиты 11 (2к8+2)

Стой +4, Реак +5, Воля +2

#### НАПАДЕНИЕ

Скорость 40 фт., лазание 40 фт.

Ближняя укусы +2 (2к4+1)

#### ТАКТИКА

**До Боя** во время охоты гигантские гекконы предпочитают хватать меньшую жертву сверху, зачастую ожидая в засаде на неожиданных поверхностях.

**Во Время Боя** гигантские гекконы во всю пользуются ландшафтом, забираясь на стены и, по возможности, нападая с высоты.

**Боевой Дух** хитрые звери, гигантские гекконы знают, когда их превосходят, и отступают, когда опустятся ниже половины очков хитов.

#### СТАТИСТИКА

Сил 13, Лов 15, Вын 12, Инт 2, Муд 14, Хар 7

Базовая Атак +1; ББМ +2; ЗБМ 14 (18 пр. подсечки) **Навыки** Улучшенная Инициатива

**Умения** Лазание +21, Восприятие +6; **Расовые Модификаторы** +6 к Лазанию

#### ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

**Искусный Скалолаз (Нео)** ноги геккона позволяют ему лазить практически по любой поверхности, не важно насколько скользкой или отвесной. Фактически, геккон считается постоянно находящимся под действием естественной версии заклинания *паук*.

#### ЭКОЛОГИЯ

**Среда Обитания** теплые леса или горы

**Организация** одиночка, пара или гнездо (3-6)

**Сокровище** нет

Непропорционально большие ящерицы, гигантские гекконы редко угрожают существам больше, чем собаки и полурослики. Небольшие гуманоиды (особенно гоблины) могут даже использовать этих существ в качестве скакунов, пользуясь преимуществами их превосходных лазательных способностей для нападений с невероятных положений и углов. Гигантский геккон имеет 8 футов (2,4 м) от носа до хвоста, и весит 120 фунтов (54 кг). Расцветка среди гигантских гекконов может широко различаться, хотя большинство имеют какой-либо оттенок зеленого.

Несмотря на их застенчивость, они являются любопытными существами, и часто приближаются к большим существам просто изучить их поближе. Естественно, гигантский геккон более чем способен постоять за себя, кусая существ, которые агрессивно реагируют на ящерицу, когда возможность для бегства отсутствует.

## ЭКОЛОГИЯ

Всеядные рептилии, гигантские гекконы едят больше мяса, чем их младшие кузены, но все еще наслаждаются фруктами, нектарами и другими сладкими растениями. Уникальное строение пальцев гекконов делает их превосходными скалолазами, способными с легкостью взбираться на любую поверхность.

Существует много разновидностей гигантских гекконов, подобно шпильным сталкерам Плато Сторвал, морозным прыгунам Земель Королей Линнормов и городским блестошкурным гекконам Геба.





## ПОРОЖДЕНИЕ ГРЕХА

Ужасно деформированный гуманоид, безволосый и худой, покачиваясь выходит из теней. Его неестественно длинные руки заканчиваются трехпальными когтями, а его ноги изогнуты как у собаки. Извилистая сеть выпирающих вен образует темно-синий узор на его бледной коже. Но ужаснее всего его лицо — его нос является скорее парой щелей, а его глаза выпученные и красные. Нижняя челюсть разделена пополам в подбородке на две противные ручки, заканчивающиеся тремя пальцами каждая, а открытая глотка переходит в вывалившийся язык.

### Порождение Греха

ХР 600

НЗ Среднее отродье

Иниц +5; Чувства темновидение 60 фт., порочное обоняние;

Восприятие +7

#### ОБОРОНА

ЗА 14, касательная 12, врасплох 12 (+1 Лов, +1 уклонение, +2 естественная)

Хиты 19 (3к8+6)

Стой +3, Реак +2, Воля +4

Иммун воздействующие на разум эффекты; СЗ 17

#### НАПАДЕНИЕ

Скорость 40 фт.

Ближняя рансор +3 (2к4+1/х3), укус -2 (1к6 плюс порочный

укус) или укус +3 (1к6+1 плюс порочный укус), 2 когтя +3 (1к4+1)

#### ТАКТИКА

**Во Время Боя** порождение греха, встретившееся с одним противником, обычно пытается схватить его живьем, при необходимости делая неподготовленные проверки на Лечение для остановки кровотечения, чтобы жертву можно было вернуть к ближайшему *рунному роднику* перед убийством. Против нескольких противников порождение греха сосредотачивает свои атаки сперва на самых слабо выглядящих противниках.

**Боевой Дух** порождение греха сражается до смерти.

#### СТАТИСТИКА

Сил 13, Лов 13, Вын 14, Инт 10, Муд 13, Хар 12

Базовая Аتك +2; ББМ +3; ЗБМ 15

Навыки Уклонение, Улучшенная Инициатива

Умения Запугивание +7, Восприятие +7, Незаметность +7, Выживание +7

Языки Акло

ОК владение воинским оружием

#### ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

**Владение Воинским Оружием (Нео)** порождение греха умеет использовать все простое и воинское оружие, броню и щиты (кроме ростового).

**Порочное Обоняние (Све)** порождение греха умеет чутко чувствовать существ, чья природа отражает порок порождения греха. Например, гневливое порождение греха может учуять существ, использующих эффект ярости. Мастер должен решить, что может учуять порождение греха у существа.

**Порочный Укус (Све)** существо, укушенное порождением греха, переполняется порочными мыслями (спас на Волю СЛ 12 отменяет). Эти эмоции настолько сильны, что цель становится чахлой на 1к6 минут. Подвергшаяся цель, укушенная во второй раз, обессиливается на 1 раунд, если провалит свой спасбросок. *Умиротворение*, *снятие проклятия* или *разрушение чар* отменяют эффекты порочного укуса. СЛ спаса основана на Харизме. Это воздействующий на разум эффект.

#### ЭКОЛОГИЯ

**Среда Обитания** любые руины

**Организация** одиночка, пара или культ (3-8)

**Сокровище** стандартное (рансор, другие сокровища)

Порождение греха является насмешкой над плотью, очертанием человека, исковерканным и искаженным всепоглощающим гневом, превратившим этот знакомый образ в ужасный и пагубный. Порождения греха первоначально были созданы Рунной Владычицей Алазист, которая использовала жизнеобразующую магию, которую она и ее коллеги рунные владыки украли у чуждых аборигенов для создания ударных группировок, предназначенных для ее бесконечной войны с ее многочисленными врагами (особенно Рунным Владыкой Карзугот). Она вложила в этих чудовищ не только злобу и способность убивать, но и искаженное чувство свободы воли, поощряющее желание расти во власти и силе — радовать не только свою хозяйку, но и себя тоже. Эта искра искаженного интеллекта обозначила всю разницу, и то, что могло стать лишь еще одной формой разумной конструкции, стало совершенно новой формой отродливой жизни.



## ЭКОЛОГИЯ

Порождения греха магическим образом создаются из нечестивых источников ускоренной духовной энергии, подпитываемых усопшими душами существ, наполненными при жизни гневом. Получившаяся первородная жижа должна проявиться в специально подготовленном контейнере, известном как *рунный родник*, иначе собранная эктоплазма быстро испарится и исчезнет. Когда гневливое существо умирает возле действующего *рунного родника*, то устройство дублирует его гнев, позволив душе отправиться за окончательным вознаграждением, но сохранив отпечаток его гнева. Обычно *рунный родник* может собирать лишь гневные души, умершие в радиусе не более мили, но с использованием магического наблюдательного устройства, называемого *душевыми линзами*, можно собирать души со всего мира, но они должны быть помечены Руной Сихедрон (семиконечной звездой, символизирующей семь школ Тассилонской магии) и соответствующие подготовлены определенными ритуалами непосредственно перед смертью.

Для появления из *рунного родника* полностью сформированного порождения греха необходимо четыре души, представляющие чистый гнев. После создания порождение греха становится самостоятельным существом; никаких следов, кроме злобы, не остается от первоначальных душ. Оно не обладает способностью воспроизводиться, но достаточно разумные порождения греха, понимающие природу своего появления, часто разыскивают жертв, которых можно поймать живьем и вернуться с ними к *рунному роднику*. Там порождение греха использует свой гневный укус и быстро убивает свою жертву, зараженная гневом душа жертвы подпитает создание новых чудищ.

Среднее порождение греха имеет высоту примерно 5 футов (1,5 м), а весит примерно 100 фунтов (45 кг). Хотя они могут жить столько же, сколько и люди, многие лишаются жизни неестественным путем. Порождение греха обычно питается плотью (желательно еще живой), но пока порождение греха находится в пределах мили от действующего *рунного родника*, магия может поддерживать существо без еды или воды неопределенное время.

## СРЕДА ОБИТАНИЯ И ОБЩЕСТВО

В древнем Бакракане Алазнист держала на побегушках целые деревни порождений греха. Беспокойные существа требовали постоянного наблюдения со стороны более сильных агентов ради предотвращения их поголовного самоистребления. Обычно это решалось периодическим подношением рабов в эти огражденные лагеря, чтобы дать порождениям греха жертв, на которых они могли направить свою ярость. После падения Тассилона немногочисленные выжившие порождения греха погибли спустя несколько десятилетий. С пробуждением Карзуга и ответной активацией дремлющих *рунных родников* эти существа могут снова вернуться к жизни — возрождение порождений греха под Сандпойнтом во «Всесожжении» показывает, как это может произойти.

## СОКРОВИЩЕ

Порождение греха мало заинтересовано в золоте или драгоценностях, но очень любит броню и оружие, будь то обычное, мастерской работы, усыпанное драгоценностями или магическое.

## ПРОДВИНУТОЕ ПОРОЖДЕНИЕ ГРЕХА

Хоть порождение греха часто развивается как боец, следопыт или плут, их любимым классом является варвар. Заклинательное порождение греха является редкостью, и часто служат не как предводители, а как ценные советники и дистанционная поддержка в их конфликтах. Они становятся отличными колдунами и священниками (обычно почитая жестоких богов типа Ровагуга или Ламашту), но недостаток терпения мешает им становиться волшебниками. Порождения греха друиды и барды являются неслыханным делом.

Сопротивляемость заклинаниям порождения греха увеличивается на +1 за каждый получаемый уровень класса. Его модификаторы показателей характеристик следующие: Сила +2, Ловкость +2, Выносливость +4, Мудрость +2, Харизма +2.

## РАЗНОВИДНОСТИ ПОРОЖДЕНИЙ ГРЕХА

Рунная Владычица Алазнист создала первое порождение греха под конец господства Тассилона, другие рунные владыки имели мало времени воспользоваться ее открытиями. Но это не означает, что не может существовать порождения греха, связанного с другими семью пороками. Хоть порождения греха, связанные с другими пороками, имеют почти идентичную статистику, что и те, что представлены здесь (их атака укусом вызывает другие порывы, но имеет тот же игровой эффект), они весьма разнятся по виду, слегка отличаются по модификаторам характеристик и имеют разные предпочтительные классы.

**Порождение Зависти:** это порождение греха низкое и худое, даже выше четырех или пяти футов (1,2-1,5 м) в высоту. Обычно они имеют меньше выступающих вен на коже, в отличие от других порождений греха. Их модификаторы показателей характеристик следующие: Сила +2, Харизма -2, а их предпочтительным классом является следопыт.

**Порождение Чревоугодия:** чревоугодливое порождение греха чрезвычайно грузное, но оно сохраняет энергию и скорость своих сородичей. Их модификаторы показателей характеристик следующие: Выносливость +2, Ловкость -2, а их предпочтительным классом является боец.

**Порождение Алчности:** алчное порождение греха является самым высоким среди своих сородичей, обычно семь футов (2,1 м) в высоту и с блестяще-золотистой расцветкой вен. Их модификаторы показателей характеристик следующие: Ловкость +2, Мудрость -2, а их предпочтительным классом является плут.

**Порождение Похоти:** несмотря на их чудовищные лица и когти, порождения похоти имеют идеальные мужские или женские тела, способные к сексуальной связи (но не к размножению). Их модификаторы показателей характеристик следующие: Мудрость -2, Выносливость -2, Харизма +4, а их предпочтительным классом является колдун.

**Порождение Гордыни:** эти порождения греха особенно худы, с большими, чем у остальных, глазами, и волосатыми головами. Их модификаторы показателей характеристик следующие: Мудрость -2, Харизма -2, Интеллект +4, а их предпочтительным классом является волшебник.

**Порождение Уныния:** толстые складки избыточной кожи свисают с тела унылого порождения греха, а их ноги атрофированы почти до половины действительной длины (но они сохраняют свою скорость). Их модификаторы показателей характеристик следующие: Ловкость -2, Мудрость +2, а их предпочтительным классом является священник.





## ЧЕРДАЧНЫЙ ШЕПТУН

Тварь в углу чердака напоминает изможденного ребенка. Это серый забытый остаток с паутиной и пылью, покрывающими злобно смотрящий лисий череп, служащий ему головой. В крошечных когтистых руках он сжимает плюшевую детскую игрушку — жалкую куклку с булавками в глазах. Хуже всего голоса, призывающий шепот, висящий в воздухе, сопровождаемый убаюкивающим ритмом, одновременным рыданием и смехом, словно воздух вокруг существа изобилует потерянными невидимыми детьми.

### Чердачный Шептун

СВ 4

ХР 1,200

НЗ Маленькая нежить

Иниц +8; Чувства темновидение 60 фт.; Восприятие +12

#### ОБОРОНА

ЗА 19, касательная 16, враспloch 14 (+4 Лов, +1 уклонение, +3 естественная, +1 размер)

Хиты 45 (6к8+18)

Стой +5, Реак +6, Воля +8

Иммун черты нежити

#### НАПАДЕНИЕ

Скорость 20 фт.

Ближняя укус +9 (1к4-1 плюс кража дыхания), касание +4 ближняя касательная (кража голоса)

#### ТАКТИКА

**До Боя** чердачный шептун никогда не вступает в битву когда его жертвы знают о нем или присутствует много противников. Он использует свою *невидимость*, умения в запутывании и тактику засад для получения преимущества над жертвами, или, предпочтительно, просто нападает на жертву во сне.

**Во Время Боя** не сильные физически, чердачные шептуны стараются использовать свою способность незаметного дыхания для приведения одиночных противников в бессознательное состояние и набрасываются на них, пока они беспомощны.

**Боевой Дух** обладая мыслями детей, чердачные шептуны очень пугливы. Они часто убегают после потери трети своих очков хитов.

#### СТАТИСТИКА

Сил 9, Лов 19, Вын -, Инт 14, Муд 16, Хар 17

Базовая Аتك +4; ББМ +2; ЗБМ 17

Навыки Уклонение, Улучшенная Инициатива, Фехтование

Умения Обман +9, Лазание +8, Знание (история) +8, Знание (краеведение) +8, Восприятие +12, Незаметность +17

#### ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

**Аура Рыданий (Све)** все голоса, которые украл чердачный шептун, сохраняются вокруг него невидимой, но слышимой аурой нервующего детского нытья, песен и рыданий. Любое живое существо, входящее в эту ауру, теряет преимущества всех выступлений барда, действующих на него, и получает штраф -1 ко всем броскам атаки, броскам повреждения с спасброскам на Волю. Чердачный шептун может подавить и возобновить свою ауру в качестве свободного действия. Эта аура является звуковым, действующим на разум эффектом.

**Кража Дыхания (Све)** существо, укушенное чердачным шептуном, должно сделать спас на Волю СЛ 16 или стать утомленным на 1 час, а истощенное существо засыпает на 1 час в случае укуса. Спящего можно разбудить только убив чердачного шептуна или воспользовавшись *развеиванием магии*, *снятием проклятия* или схожими эффектами. СЛ спаса основана на Харизме.

**Кража Голоса (Све)** любое существо, задетое прикосновением чердачного шептуна, должно сделать спас на Волю СЛ 16 или потерять способность разговаривать на 1 час. В это время существо не может говорить, накладывать заклинания с вербальными компонентами использовать акустические выступления барда или использовать любую другую способность, требующую речи. Когда чердачный шептун украдет голос существа, он может в любой момент идеально подражать этому голосу, даже когда голос жертвы вернется к ней, и может этим голосом разговаривать на любом языке, известном жертве. Те, кто знаком с голосом этой личности, могут сделать проверку на Проницательность против проверки на Обман чердачного шептуна, чтобы понять, что это ненастоящий голос. СЛ спаса основана на Харизме.

#### ЭКОЛОГИЯ

Среда Обитания любой город или руины

Организация одиночка, пара или хор (3-8)

Сокровище случайное



Похоже, что дети испытывают эмоции сильнее взрослых. Быстрые на смех и на любовь, конечно, но при этом более уязвимые для горя и увядания в случае отказа от них. Именно это отречение, отчаяние и безнадежное отморожение невинных мечтаний вызывают трагических отродий, называемых чердачными шептунами.

Чердачные шептуны населяют мрачные, забытые места типа старых зданий и полуразрушенных школ, мест, бывших некогда домом для детей и тонкого зла. Прячась на продуваемых чердаках и в заплесневелых подвалах, эти существа могут дремать десятилетиями. Появление ребенка, однако, разжигает искру надежды в этих существах, их оживленные души интересуются каким-либо сходством, вечно ища удобства и дружбы. Когда он находит потенциального приятеля, чердачный шептун делает все, чтобы больше никогда не быть одиноким.

Со способностью воровать голос, наряду с воздухом из живых легких, эта нежить мучает и пугает сама по себе, принимая страх за дальнейшее отвержение, а свою собственную убийственность за любовь. И этих существ вечно окружает бормотание других, у кого они искали утешения, голоса давно ушедших, зачастую умерших от рук этой убитой горем нежити.

## ЭКОЛОГИЯ

Чердачный шептун порождается в результате смерти одинокого или отвергнутого ребенка. Вместо оживления тела умершего юнца существо восстает как смесь старых игрушек, одежды, пыли и других вещей, связанных с ушедшим — иконами отверженности ребенка. Широкое разнообразие материалов, соединяющихся вместе и образующих этих существ, привело к тому, что внешний вид чердачных шептунов может быть очень разным.

Чердачные шептуны являются нежитью, им не нужно есть и их не беспокоят телесные процессы. Таким образом, они редко взаимодействуют с городской или разрушенной средой, которую они населяют.

## СРЕДА ОБИТАНИЯ И ОБЩЕСТВО

Чердачные шептуны обитают в местах, где они образовались, обычно это старые дома, приюты, школы, тюрьмы должников, работные дома и схожие места, где могли отвергнуть детей. Донимаемые в смерти той же скукой одиночества, что и при жизни, чердачные шептуны ищут партнеров по играм и друзей, предпочтительно того же возраста, что и они на момент смерти, или других простых или невинных людей. Чердачный шептун может провести целые годы в неподвижном одиночестве в покинутом здании, ожидая, когда кто-нибудь придет поиграть.

Если он находит потенциального партнера по играм, то чердачный шептун пытается приманить его к себе, напивая детские стишки, оставляя след из старых игрушек или призывая украденными голосами других детей. Когда монстр открывается, он обычно пугает потенциального партнера по играм. В припадке разочарования и злости чердачный шептун часто крадет голос и дыхание омертвевшего ребенка, оставляя его без сознания. Но такой опыт редко разубеждает чердачного шептуна, который позже может пробраться в спальню ребенка, пугать его через фронтонные окна и двери шкафа, или стремиться исполнить его злые желания против членов семьи и друзей.

Чердачные шептуны обычно являются ревнивыми существами и не терпят конкуренции за внимание своих друзей, даже если этот друг даже не подозревает о существовании чердачного шептуна. Эта нежить может оказаться особенно опасна для родителей, родственников, слуг, домашних животных и юных друзей тех, на ком она зацеливается. Хотя они и печальные, чердачные шептуны всецело беспощадны в своем эгоизме. По той же причине чердачный шептун обычно не интересуется другими существами, кроме его партнера по играм, становясь невидимым или еще как-то прячась, когда другие проходят рядом. Поэтому наваждения этими трагичными существами принимают за детские кошмары и воображаемых друзей.

## СОКРОВИЩЕ

Уничтожение чердачного шептуна разбивает его на составные части, обычно из пыльного барахла, оставляемого гнить на чердаках старых домов. Хотя уничтожение существа приводит к распаду большей части его тела, есть 20% шанс, что игрушка или безделушка, оказавшаяся среди останков, может чего-то стоить. Такие изделия обычно принимают форму фарфоровых кукол, маленьких медальонов, музыкальных шкатулок, мраморных шариков, чайных чашек, металлических солдатиков и тому подобного.

Слышишь его шаги?  
Там над лестницей?  
Слышишь его плач?  
Он и вправду там?

Можешь сказать «я говорю»?  
Ты говоришь ничто?  
Это ты плачешь?  
Это тебя он поймал?

Когда детский стишок  
Шепчут наверху  
Это ты шумишь  
На чердаке, любимый?

Когда ты слышишь свой голос  
Отдающийся под потолком  
Голос шепчет  
Или врет?

- Варисийский стишок





## ДЬЯВОЛ ИЗ САНДПОЙНТА

Неестественная смесь омерзительных частей животного, этот грязный зверь крадется — прямо как прямоходящее — на задних ногах сильной лошади. Его тело и голова весьма напоминают лошадиные, изодранные крылья какой-то гигантской летучей мыши растут из покрытой сыпью шкуры. Молочные глаза злобно смотрят из почти костяной головы, а из пасти, заполненной сломанными желтыми волчьими зубами, исходит скрежещающее шипение.

### Дьявол из Сандпойнта

СВ 8

ХР 4,800

НЗ Большой пришелец (местный)

Иници +3; Чувства темновидение 60 фт., зрение при низком освещении, нюх; Восприятие +18

#### ОБОРОНА

ЗА 22, касательная 13, врасплох 18 (+3 Лов, +1 уклонение, +9 естественная, -1 размер)

Хиты 114 (12к10+48)

Стой +12, Реак +7, Воля +11

ПУ 5/холодное железо; Иммуn огонь, эффекты страха; СЗ 19

#### НАПАДЕНИЕ

Скорость 40 фт., полет 60 фт. (скудная)

Ближняя укуc +17 (2к6+6/19-20), 2 копыта (1к8+6)

Занимаемое Пространство 10 фт.; Досягаемость 5 фт.

Особые Атаки лай, адское дыхание, пинок, растаптывание (2к6+9, СЛ 22)

**Заклинательные Способности** (УЗ 10-ый; концентрация +13)

По желанию — туманное облако, порыв ветра, пиротехника (СЛ 15)

3/день — пространственная дверь, воображаемый убийца (СЛ 17)

#### ТАКТИКА

**До Боя** упиваясь страхом своей жертвы, дьявол из Сандпойнта предпочитает вступать в бой под покровом ночи и магически созданного тумана. Он пугает своих врагов еще сильнее, лая, кружа над головой или позволяя одиноким странникам на мгновение увидеть свой силуэт.

**Во Время Боя** как только его противники будут надлежаще напуганы, дьявол из Сандпойнта бросится в бой, топчa жертв и обливая своим адским дыханием.

**Боевой Дух** дьявол из Сандпойнта улетит, если опустится ниже 15 очков хитов.

#### СТАТИСТИКА

Сил 22, Лов 17, Вын 19, Инт 8, Муд 17, Хар 16

Базовая Атк +12; ББМ +19; ЗБМ 33 (37 пр. подсеки)

**Навыки** Уклонение, Парение, Улучшенный Губительный Удар, Подвижность, Атака на Ходу, Губительный Удар

**Умения** Полет +12, Запугивание +12, Знание (география) +5, Восприятие +18, Незаметность +14, Выживание +18

**Языки** Язык Бездны, Варисийский

#### ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

**Лай (Све)** когда Дьявол из Сандпойнта завоет в качестве стандартного действия, все существа в пределах расползания радиусом 300 футов должны сделать спас на Волю СЛ 19 или стать паникующими на 2к4 раунда. Это звуковой воздействующий на разум эффект страха. Вне зависимости от успешности спаса существа в зоне воздействия получают иммунитет к лаю Дьявола из Сандпойнта на следующие 24 часа. СЛ спаса основана на Харизме.

**Адское Дыхание (Све)** один раз каждые 1к4 раунда Дьявол из Сандпойнта может выпустить волну адского пламени из своей пасти в качестве стандартного действия. Это адское пламя заполняет 30-футовый конус и наносит 10к6 пунктов огненного повреждения (Реакция СЛ 20 ради половины). Любой, кто получает повреждение от этого разящего дыхания, должен так же сделать спас на Волю СЛ 20 чтобы избежать проклятия адского пламени — проклятые получают штраф -4 ко всем броскам атаки, спасброскам и проверкам умений на количество дней, равное полученному повреждению — в это время кожа жертвы выглядит местами ужасно обгоревшей вне зависимости от любого лечения. Этот эффект проклятия действует с 12-ым уровнем заклинателя. СЛ спаса для обоих спасов основана на Выносливости.

**Пинок (Нео)** атаки копытами Дьявола из Сандпойнта являются первостепенными атаками, наносящими дробящее и рубящее повреждение.

#### ЭКОЛОГИЯ

**Среда Обитания** любая (Варисия)

**Организация** одиночка

**Сокровище** случайное



## “ФАКТЫ” О ДЬЯВОЛЕ ИЗ САНДПОЙНТА

Слухи и легенды о неуловимом, но ужасном монстре играют на страхах населения Сандпойнта вот уже 10 лет. Здесь приведено несколько широко распространенных (хотя зачастую конфликтующих друг с другом) слухов о знаменитом дьяволе из Сандпойнта.

**Плохое Знамение:** увидеть дьявола из Сандпойнта — к неудаче. Любой, кто его увидел, обречен на горе. Говорят, что дьявол летает над Сандпойнтом перед трагедиями, убийствами и кораблекрушениями.

**Дьявольское Отродье:** дьявол из Сандпойнта является сыном вдовы по имени Агата Лидс, которая жила к северу от города и, по слухам, практиковала темную магию и являлась с злыми существами. Когда она захаживала в город с животом, они избегала любых расспросов о ее беременности. Неделию спустя дом Лидс был обнаружен сожженным, а его хозяйка пропала. Вскоре после этого появились первые свидетельства о дьяволе из Сандпойнта.

**Исчезновения:** свидетельства дьявола из Сандпойнта часто исчезают до того, как их удастся подробно изучить. Следы, укушенные животные, оружие с его кровью и другие улики постоянно исчезают, вне зависимости от того, как тщательно их охраняют. Многие, кто видел дьявола из Сандпойнта, бесследно исчезли либо во время охоты, или спустя недели после возвращения.

**Поджигальщик:** описания, изображения и другие свидетельства дьявола из Сандпойнта часто таинственно сгорают, зачастую наряду с целыми домами.

**Бессмертный Защитник:** некоторые Варисийцы утверждают, что дьявол из Сандпойнта жил на Пропащем Побережье тысячи лет, защищая его от тех, кто злоупотребляет землей. Его современные преступления просто являются способом отражения вторжения цивилизации.

**Один из Многих:** дьявола из Сандпойнта иногда замечают в компании с другими местными легендами, наиболее часто с белым оленем, призраком девочки и безногим зомби.

Тень в слишком частых туманах Пропащего Побережья, она заявляет о своем присутствии ужасным лающим полувоем-полукриком, отражающимся от жутких камней Блюда Дьявола. Дьявол из Сандпойнта беспокоит земли вокруг одноименного города больше 10 лет. Те, кто видел зверя, и засвидетельствовали его ужас, описывают его как конеподобную тварь, с почти костяной головой, заполненной острыми волчьими зубами. Из его тощего лошадиного тела растет пара изорванных перепончатых крыльев, его передние ноги заканчиваются сильными копытами, способными под-держивать его вертикально, словно человека. Подробности расходятся, но глаза пылают демоническим красным светом; хвост как у рептилии; также часто упоминают о сломанных оленьих рогах.

Дьявол из Сандпойнта наиболее часто появляется в туманные безлунные ночи. Вор домашнего скота, похититель детей и предвестник горя, бесчисленные рассказы окружают зверя. Половина фермеров в регионе Сандпойнта заявляет, что видела существо хотя бы раз. Некоторые истории рассказывают, что дьявол является воплощением зла и что его появление предвещает горестные времена — что объясняет его многочисленные появления незадолго до Недавних Неприятностей. Другие объясняют, что существо является

древним, исковерканным волшебниками зверем, скрывающимся в глубочайших пределах Блюда Дьявола.

Все же из всех этих легенд настоящих доказательств существования существа нет. Таким образом, многие считают, что дьявол из Сандпойнта является лишь пьяной фантазией местных пьяниц и деревенщин. Но даже диники меняют свое мнение, когда поднимается туман на безлюдных торфяниках, и лишь несколько стен защищают от таящихся голодных тварей, рыскающих в ночи.

## ЭКОЛОГИЯ

Несмотря на рассказы о его адском происхождении, дьявол из Сандпойнта не является чистым злом, а скорее существом из плоти и крови — хоть и обладающим жестокой хитростью и врожденной злонамеренностью. Строго ночное плотоядное, он считает домашних животных и неосторожных путешественников более легкой добычей, чем диких зверей, и охотится на этих существ при всякой возможности — что приводит к бесконечному местному шуму. Мудрый охотник, он обычно уносит свою пищу назад в свое логово для безопасной кормежки, и чтобы предотвратить преследование или встречную охоту. Необъяснимо, но тварь, похоже, наслаждается вкусом напуганной жертвы и часто идет на все, чтобы напугать свою пищу, прежде чем убить ее. После особенно большого приема пищи зверь впадает в короткие циклы спячки, длящиеся где-то от недели до трех месяцев.

## СРЕДА ОБИТАНИЯ И ОБЩЕСТВО

Дьявол из Сандпойнта живет в глубокой вертикальной пещере возле центра Блюда Дьявола, предпочитая одинокое логово, где другие существа не потревожат его отдых. Существо беспокоит регион просто из-за того, что оно было рождено рядом, а еда здесь обильна, но оно может с удобствами выживать в любой умеренной среде обитания.

Как уникальное существо, дьявол из Сандпойнта не имеет сложного общества и продолжит проводить ночи за охотой на своих жертв и устрашением городских жителей, пока его угрозе не положат конец. Хоть некоторые утверждают, что дьявол из Сандпойнта служит хозяину куда большему, чем его голод, такие слухи не были доказаны.

## СОКРОВИЩЕ

Хоть он не носит сокровищ, дно пещеры, в которой обитает дьявол из Сандпойнта, завалено останками бесчисленных жертв. Сгнившая одежда, порванная броня, ржавое оружие и 1к6х100 эм эквивалент полезного снаряжения, монет и редких изделий лежат отброшенными среди десятилетних погребальных груд. Среди этого добра без сомнения зарыто несколько личных изделий, связанных с прошлыми жертвами монстра и другие вещи, знакомые местным жителям.

## РАЗНОВИДНОСТИ

Хоть дьявол из Сандпойнта и является уникальным существом, несколько таинственных отродий можно найти в других местах Голариона. Один раз существо, похожее на дьявола из Сандпойнта, было замечено на востоке в Долине Темной Луны, прислуживающее местной ведьме. Глубоко в южных джунглях статуи существа, очень похожего на дьявола из Сандпойнта, были обнаружены в руинах Ват Кюрипта. Племена Месы Гинжи тоже имеют схожую местную легенду, страшись Ночной Змеи, гигантского змея с перепончатыми крыльями и силой ошеломлять человека своим взглядом.



**Гипнотический Взгляд (Све)** как заклинание гипноз, 30 футов, Стойкость СЛ 19. СЛ спаса основана на Харизме. Дьявол из Сандпойнта с гипнотическим взглядом имеет СВ +1.



# В СЛЕДУЮЩЕМ ПЕРВОПРОХОДЦЕ

## УБИЙСТВА СВЕЖЕВАЛЬЩИКА

*Ричард Петт*

Чудовищные убийства тревожат Сандпойнт! PC, теперь местные герои, идут по следу убийцы, оставляющего столь знакомую визитную карточку, и их расследование открывает то, что никто в испуганном городе не мог себе и вообразить. След убийцы приводит на запад в Магнимар, впечатляющий Город Монументов. Там PC должны предотвратить новые убийства, раскрыть тысячелетний заговор и доказать, что они сами не являются убийцами!

## МАГНИМАР, ГОРОД МОНУМЕНТОВ

*Ф. Уэили Шнайдер*

Исследуйте город Магнимар, второй по величине город-государство Варисии. Построенный в тени бесчисленных монументов — включая Ирпан, древнее чудо, известное как Великий Мост — новаторские люди живут свободной от заграничных угнетателей и тиранов жизнью. Прогуляйтесь по мраморным площадям и уставленным статуями улицам трех районов Магнимара — Вершине, Тени и Берегу.

## ДЕЗНА, БОГИНЯ БЕЗМЯТЕЖНОСТИ

*Шон К. Рейнольдс*

Возрадуйтесь непостижимой красоте Дезны, Песни Сфер, богини грез, удачи, путешественников и звезд. Узнайте рассказы ее мистической веры, присоединитесь к рядам ее уклончивых последователей и познакомьтесь с теми, кто возносит песни и поднимает звезда-ножи в ее славу. Магия и мифы, включая парящего над миром вестника Дезны, заполняют это руководство по одному из самых выдающихся божеств Тропы Приключений Возвращения Рунных Владык.

## ЖУРНАЛ

### ПЕРВОПРОХОДЦА

Первопроходец Эандо Клайн отправляется через Варисию в Кар Магу, логово темной магии! По пути он много узнает о древних руинах Варисии, сельских обычаях и смертоносных обитателях болот. Ква!

## БЕСТИАРИЙ

Неупокоенные подружки, чешуйчатые ловчие, ангелы Дезны, капризные человекожабы, тучи некромантских воронов и не только!



## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game Content by the Contributor (g) "Use," "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

### 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v.1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.  
System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

**Rise of the Runelords Player's Guide.** Copyright 2007 Paizo Publishing LLC. Author: F. Wesley Schneider.

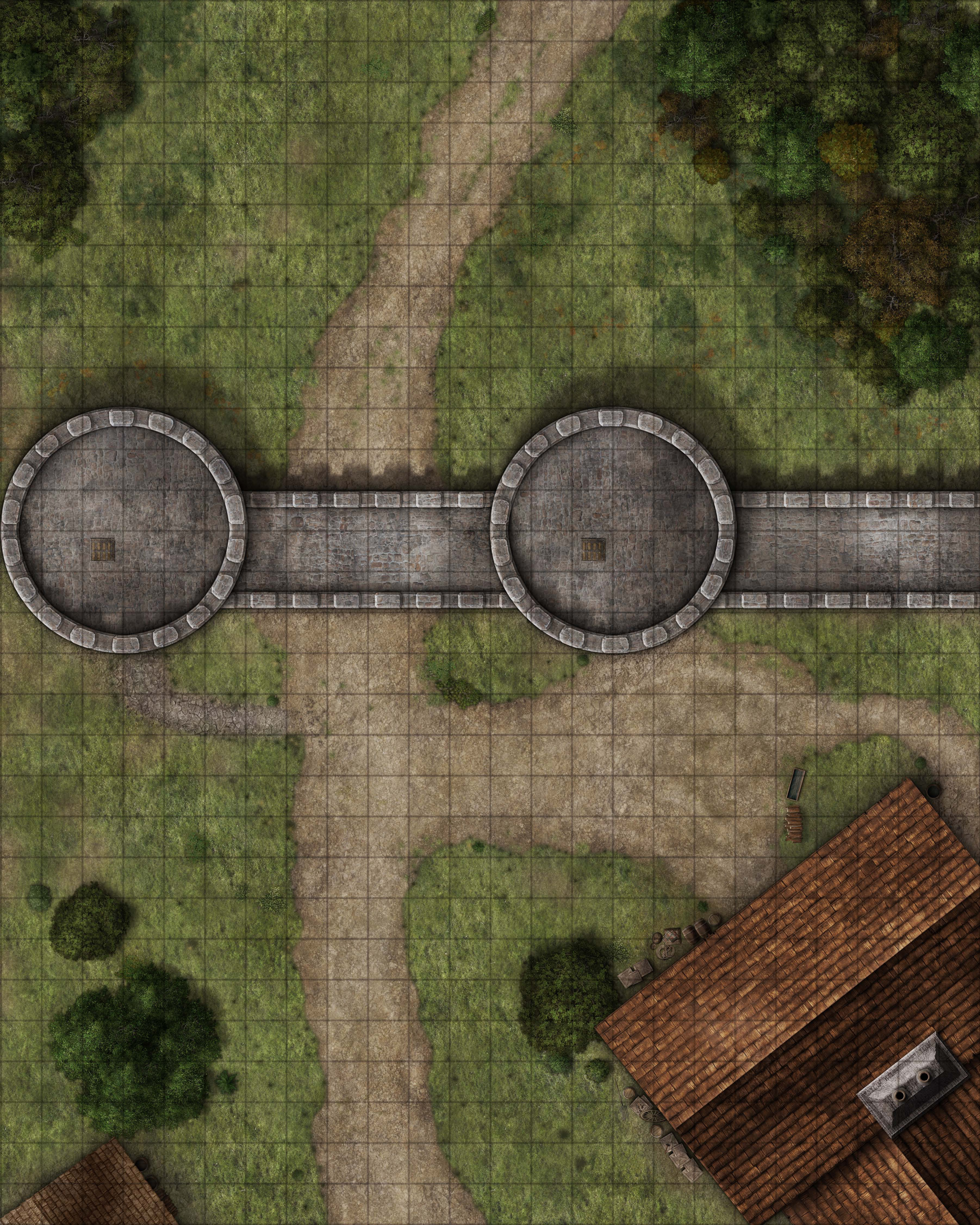
**Tome of Horrors.** Copyright 2002 Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, with Clark Peterson, Erica Baisley, Kevin Baase, Casey Christofferson, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Patrick Lawinger, and Bill Webb; Based on original content from TSR.

**The Book of Fiends.** Copyright 2003 Green Ronin Publishing; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, and Robert J. Schwalb.















# МЫ ЕСТЬ ГОБЛИН –ТЫ ЕДА!

Отсюда начинается Тропа Приключений Возвращение Рунных Владык, в небольшом прибрежном городке Сандпойнт. Пять лет спустя после трагического пожара и вспышки жестоких убийств, обитатели Сандпойнта с нетерпением ожидают Фестиваль Махаона, чтобы отпраздновать освящение нового городского храма. И на пике церемонии происходит бедствие!

В последующие дни зловещая тень накрывает Сандпойнт. Слухи об армиях гоблинов и гневных монстрах в забытых руинах доводят население до грани. Как новые герои Сандпойнта, РС должны разобраться с предательством, гоблинами и растущей угрозой забытой империи, чьи жестокие и деспотичные правители могут быть не столь мертвы, как утверждает история.

Эта часть *Первопроходца* включает в себя:

- \* «Всесожжение», приключение для персонажей 1-ого уровня, от Джеймса Якобса.
- \* Изучение нового родного города для ваших РС, Сандпойнта, от Джеймса Якобса.
- \* История древней империи Тассилон, от Вольфганга Баура.
- \* Первый выпуск Журнала Первопроходца, от Эрика Моны.
- \* Шесть новых монстров от Джеймса Якобса, Ричарда Петта и Ф. Уэшли Шнайдера.



**GAME MASTERY™**



[paizo.com/pathfinder](http://paizo.com/pathfinder)

Made in China. PZO9001

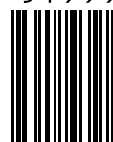
US \$19.99

ISBN 978-1-60125-035-3



9 781601 250353

5 1999 >



EAN