

PATHFINDER[®]

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА[™]



РАСКОЛОТАЯ ЗВЕЗДА

СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

ПРОКЛЯТИЕ
СВЕТОЧА ГОСПОЖИ
ВЕБ-ДОПОЛНЕНИЕ

МАЙК ШЕЛ И ДЖЕЙМС ДЖЕЙКОБС

РАСКОЛОТАЯ ЗВЕЗДА

PATHFINDER

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА™

Креативный директор: Джеймс Джейкобс
Главный редактор: Ф. Уэсли Шнайдер
Старший редактор: Джеймс Л. Саттер
Ведущие разработчики: Адам Дэйгл и Джеймс Джейкобс
Редакторы: Джуди Бауэр, Логан Боннер, Кристофер Кэри и Патрик Рени
Помощь в редактировании: Джейсон Балман, Роб Мак-Крири, Марк Морланд, Стивен Рэдни-Макфарланд и Шон К. Рейнольдс

Старший арт-директор: Сара Э. Робинсон
Графический дизайн: Эндрю Уоллас
Специалист по производству: Кристал Фрейзер

Иллюстрации: Дмитрий Бурмак,
Мигель Регодон Харкнесс и Майк Сасс

Текст:
Джеймс Джейкобс и Майк Шел

Издатель: Эрик Мона
Генеральный директор Paizo: Лайза Стивенс
Операционный директор: Джеффри Альварес
Коммерческий директор: Пирс Уоттерс
Финансовый директор: Кристофер Селф
Бухгалтер: Кундзи Сэдо
Технический директор: Вик Верц
Старший разработчик программного обеспечения: Гэри Тетер
Координатор кампании: Майк Брок

Клиентская служба: Космо Эйзель,
Эрик Кейт и Сара Мэри Тетер
Сотрудники склада: Уилл Чейз, Майк Кенуэй,
Мэтт Рентон, Джефф Стрэнд и Кевин Андервуд
Команда веб-сайта: Росс Байерс, Лиз Куртс,
Лисса Гийе и Крис Ламберц



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Русское издание: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Ответственный редактор: Владимир Сергеев
Выпускающий редактор: Александра Русакова
Переводчик: Зариф Курочкин
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Корректор: Ольга Португалова
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

**HOBBY
WORLD**
Играть интересно

Издательство ООО «Мир Хобби»
Почтовый адрес: 105005 Москва,
ул. Бауманская, д. 11, стр. 8
Тел.: +7 (495) 984-53-83
www.hobbyworld.ru

В данном продукте использованы материалы из «Основной книги правил», «Вестника», Pathfinder RPG Advanced Player's Guide, Pathfinder RPG Bestiary 2, Pathfinder RPG Bestiary 3, Pathfinder RPG GameMastery Guide, Pathfinder RPG Ultimate Combat. Эти правила можно найти в Pathfinder Roleplaying Game Reference Document на сайте prd.info.

Этот продукт соответствует Open Game License (OGL) и может использоваться как с правилами ролевой игры Pathfinder, так и с правилами редакции 3.5 самой знаменитой в мире ролевой игры в жанре фэнтези.

Product Identity. Данные объекты относятся к Product Identity, согласно определению Open Game License version 1.0a, Section 1(e) и не являются Open Game Content: все торговые марки, зарегистрированные торговые марки, имена собственные (персонажи, божества и так далее), диалоги, места действия, сюжеты и сюжетные линии, персонажи, иллюстрации и оформление. Объекты, ранее обозначенные как Open Game Content или находящиеся в общественном достоянии, не включаются в данное определение.

Open Game Content. За исключением материалов, обозначенных как Product Identity (см. выше), игровая механика данного продукта компании Paizo является Open Game Content, согласно определению Open Game License version 1.0a Section 1(d). Воспроизведение любых частей данного произведения в любой форме (за исключением материалов, обозначенных как Open Game Content) запрещено без письменного разрешения.

Pathfinder Adventure Path #62: "Curse of the Lady's Light" Web Supplement © 2012, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the golden logo, Pathfinder, Pathfinder Society, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc.

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 License 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 that 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.1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Adventure Path #62: "Curse of the Lady's Light" Web Supplement © 2012, Paizo Inc.; Author: Mike Shea. Настольная ролевая игра Pathfinder. Серия приключений «Расколотая звезда», выпуск №2 «Проклятие Веточа Госпожи», веб-дополнение. Русское издание © 2021 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

На следующих страницах вы найдёте дополнительные раздаточные материалы и сцены к приключению «Проклятие Светоча Госпожи». Они помогут вам сделать игру ярче, дать игрокам новых союзников, улики и намёки на события, которые произойдут в будущих приключениях, а также добавить опыта отстающим группам. Это дополнение лучше всего подходит для самого начала «Проклятия Светоча Госпожи», прежде чем герои достигнут мыса Госпожи, так что считайте его расширением первой части этого приключения.

ЗАПИСИ ШЕЙЛЫ

Конечно, вы можете просто разыграть диалог с Шейлой Хайдмарк в начале приключения, чтобы рассказать игрокам о *Расколотой звезде*. Но информации довольно много, и со временем игроки наверняка что-нибудь забудут. Чтобы они не путались, выдайте им приведённые ниже раздаточные материалы — это краткий конспект, который Шейла подготовила для героев. Естественно, если вы не хотите, чтобы персонажи игроков знали о возможностях и свойствах некоторых осколков, их описание можно сократить или вообще не использовать. Когда у героев есть представление о том, что

они получат, найдя осколки, они не только могут лучше подготовиться к грядущим событиям, но и с большим энтузиазмом будут проходить приключения.

ДЖАСПЕР КАНДАМЕРЕЙ

Перед началом похода к мысу Госпожи Шейла Хайдмарк упоминает, что хорошо бы найти кого-нибудь знакомого с этими местами и разузнать у него о возможных опасностях. Если герои планируют идти через болото, а не плыть на корабле, советы проводника будут особенно кстати. Шейла предлагает героям разыскать эксцентричного человека по имени Джаспер Кандамерей. Если заставить Джаспера собраться с мыслями, он может рассказать о путешествии по юго-западу Гриболот больше, чем капитан-куратор. Шейла предупреждает, что Джаспер «слегка не в себе» и нужно набраться терпения, чтобы заручиться его помощью.

СПАСЕНИЕ УЛИЧНОГО ПРОРОКА (КО 5)

У Джаспера нет постоянного адреса — сейчас он в основном бродит по улицам Рваньи, обращаясь к прохожим с проповедями о страшных катастрофах, которые скоро захлестнут

Расколотая звезда распалась на семь осколков, каждый из которых настроен на свою шкалу тассилонской магии и изготовлен из своего небесного металла. Каждый из них также несёт уникальное проклятие, которое можно подавить, прикрепив к осколку определённый камень иуна. Осколки связаны друг с другом в определённой последовательности, и каждый указывает на одну из исключённых для него шкал магии Тассилона. Таким образом, осколки сами подсказывают дальнейший путь. Но имейте в виду, что любой, кто завладеет последним из семи, осколком лени, сможет через него найти первый осколок. Правда, судя по моим записям, проклятие последнего осколка подавляет желание искать следующий элемент последовательности. Это должно обеспечить вам некоторую безопасность — если вообще последний осколок у кого-то в руках, а не спрятан в давно забытом месте.

Во всяком случае, я выяснила последовательность оставшихся пяти осколков, а также соответствующие им камни иуна, небесные металлы и те возможности, которыми они, по слухам, обладают.

Осколок похоти связан с магией очарования, изготовлен из сплава джезета; камень иуна — розово-зелёный шарик; позволяет отчасти управлять разумом и ускоряет реакцию на внезапную опасность.

Осколок тревогодия связан с магией некромантии, изготовлен из индубрикса; камень иуна — розовый ромбoid; усиливает способность противостоять урону и позволяет высасывать жизненную силу врагов.

Осколок зависти связан с магией преграждения, изготовлен из нохвалы; камень иуна — пыльно-розовый кристалл; усиливает защиту и рассеивание магии.

Осколок гнева связан с магией разрушения, изготовлен из сиккатита; камень иуна — багровый шарик; позволяет создавать вспышки огня и увеличивает урон оружия.

Осколок лени связан с магией воплощения, изготовлен из демониума; камень иуна — ярко-голубой шарик; позволяет призывать чудовищ-прислужников, улучшает интуицию и способность к колдовству.

РАСКОЛОТАЯ ЗВЕЗДА

Варисию. Шейла предупредила, что Джаспер несколько не в себе после того, как несколько лет назад рунный властитель Карзуг восстал из могилы. Пророк убеждён, что приход Карзуга был предвестником неминуемой гибели, которая ждёт Варисию уже в этом году. Если героев это пугает, Шейла с иронией замечает, что Джаспер уже несколько лет пророчит гибель Варисии к концу года и до сих пор всё в порядке, так что он скорее не пророк, а сумасшедший. При этом его знания о Гриболотах вполне достоверны, и если персонажи игроков смогут на некоторое время усмирить его безумие, то беседа с пророком даст им полезную информацию. Шейла может подсказать героям, как успокоить Джаспера. Помогут такие заклинания, как *гипноз* и *спокойствие*, а также наркотики вроде обдерилиста и опиума (хотя она надеется, что герои не опустятся до таких средств, и упоминает о них с долей отвращения).

Днём найти Джаспера достаточно просто. 1d4 часа блуждания по Маячному мысу или успешная проверка Дипломатии со СЛ 12 для сбора информации позволят понять, где он сейчас находится. Подходя к углу, на котором вещает Джаспер, герои, скорее всего, сначала услышат его хриплый голос, а потом уже увидят его самого. Джаспер — бородатый мужчина с растрёпанными волосами, одетый в залатанные лохмотья и вооружённый тяжёлым цепом с грузилами в виде черепов. Громким тенором он делится своими идеями со всеми, кто готов слушать. Ниже приведён характерный отрывок из пылких речей Джаспера.

«О горе! Горе тебе, Магнимар, ибо близится забвение и стена-ния твои заглушат шум моря! Великая Блудница уже оседлала двуглавого зверя и скачет сюда, сея осквернённые семена святотатства. Плачь! Плачь, о поколение проклятых, ибо никто не избежит безжалостной косы забвения. Внемлите моим словам и обратитесь к Гротусу! Возьмите смертную руку, что я вам протягиваю, и вместе отправимся в пустоту безвременья!»

У Джаспера Кандамерея бывают хорошие и плохие дни. Сегодня день скорее плохой, потому что с каждым часом его одолевают всё более мрачные видения. Единственный известный ему способ бороться с видениями — до изнеможения вещать на улицах о грядущем конце света. Джаспер предпочитает проповедовать о конце времён на публике, а не в тюрьме, поэтому он старательно избегает стражников и держится в тех районах, куда они обычно не заходят. Ныне его излюбленное место — район Рваньё, и большинство местных жителей уже более-менее научились не обращать внимания на эксцентричного жреца. Большинство, но не все.

Когда герои приближаются к Джасперу, стремительно происходят две вещи. Во-первых, Джаспер, заметив героев, делает паузу и смотрит на них с благоговением и восторгом, после чего торжествующе вопит:

«Узрите! Благословенные вестники конца времён! Священные спутники забвения! Солдаты пустоты, избранные могучим Гротусом!»

В это же время трое головорезов, увидев, что Джаспер наконец отвлекся, атакуют его. Все они облачены в потрескавшиеся кожаные доспехи и вооружены крепкими дубинками. Их губы и уголки рта черны от смеси паша с корнем ночного лотоса, к которой они пристрастились. Благодаря пешу эти трое преисполнились напускной храбрости и решили, что, публично избив жреца, они заслужат уважение местной гильдии воров, Ночных Ползунов. То, что гильдия наверняка не обратит внимания на этот акт жестокости, вряд ли утешит Джаспера. Если, конечно, не вмешаются герои.

Три подсевших на пеш головореза — кузены, называющие себя Чёрными Поцелуями. «Эй! — кричит один из них. — Вшивый бродяга! Хватит с нас твоего бреда. Ты своей мрачной болтовнёй смущаешь честных торговцев и распугиваешь покупателей!» Он и два его товарища поднимают дубинки и делают шаг вперёд, собираясь преподать Джасперу урок. Если персонажи игроков не вмешаются, Джаспер (уже наученный другими стычками) не станет сопротивляться и постарается стерпеть побои. Когда здоровье Джаспера упадёт до отрицательного значения, головорезы засвистят, заулюлюкают и скроются в переулках, предвкушая приглашение в гильдию (которого они так и не дождутся).

ДЖАСПЕР КАНДАМЕРЕЙ

КО 2

Опыт 600

М, жрец Гротуса 3.

Хаотичный нейтральный средний гуманоид (человек).

Иниц.: +2. Восприятие: Внимание +3.

ЗАЩИТА

КБ: 13, касание 12, врасплох 11 (+1 броня, +2 Лвк).

ПЗ: 23 (3d8 + 6).

Стойкость +4, Реакция +3, Воля +6 (+1 против очарования).

Уязвимость: шизофрения.

АТАКА

Скорость: 25 футов.

В ближнем бою: +1 тяжёлый цеп +3 (1d10 + 1 / 19–20).

Особые атаки: божественная сила (проведение позитивной энергии) 6/день (СЛ 12, 2d6), разрушительный удар (+1, 6/день).

Псевдозаклинания сферы (УЗ 3; концентрация +6):
6/день — безумное видение (+/-1).

Подготовленные заклинания (УЗ 3; концентрация +6):

2 — захватывающая речь (СЛ 15), отупляющее касание^{сф}, устойчивость к стихии (СЛ 15);

1 — низшее замешательство^{сф} (СЛ 14), отповедь (СЛ 14), устрашение (СЛ 14), щит веры;

0 (неограниченно) — обнаружение магии, обнаружение ядов, первая помощь, создание воды.

^{сф} заклинание сферы. Сферы: Безумия, Разрушения.

ТАКТИКА

Во время боя: при нападении Чёрных Поцелуев Джаспер каждый раунд должен проходить испытание Воли со СЛ 16. При провале он приходит в замешательство на 1d6 раундов

ПРОКЛЯТИЕ СВЕТОЧА ГОСПОЖИ, ВЕБ-ДОПОЛНЕНИЕ

из-за безумия. Обычно он уходит в глухую оборону. Но если за него вступятся персонажи игроков, Джаспер закричит, заулюлюкает и станет насмехаться над головорезами, бегая вокруг и исцеляя героев. Если Джаспер отправится на юг вместе с героями, он будет и дальше исполнять роль целителя, ведь в видениях ему открылось, что без них гибель Магнимара не наступит. Чтобы пришёл долгожданный апокалипсис, персонажи игроков должны выжить.

Боевой дух: Джаспер никогда не покидает сражение.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, **Лвк:** 14, **Вын:** 12, **Инт:** 8, **Мдр:** 17, **Хар:** 13.

БМА: +2; **МБМ:** +2; **ЗБМ:** 14.

Черты: Дополнительная божественная сила, Живучесть, Избирательная божественная сила.

Навыки: Выживание +5, Знание (география) +1, Знание (история) +4, Знание (религия) +3, Языкознание +4.

Языки: варисийский, всеобщий, тассилонский.

Боевое снаряжение: зелья исцеления лёгких ранений (3), зелья исцеления серьёзных ранений, свиток исцеления серьёзных ранений, свиток нейтрализации яда. **Прочее снаряжение:** стёганный доспех, +1 тяжёлый цеп, шепчущая монета (с символом похоти).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Шизофрения: Джаспер болен шизофренией (*GameMastery Guide*, стр. 251). Он получает штраф -4 к проверкам навыков, связанных с Мудростью и Харизмой, и не может взять 10 или 20. В любой стрессовой ситуации (например, в бою) Джаспер должен совершать испытание Воли со СЛ 16. При провале он приходит в замешательство на 1d6 раундов.

ЧЁРНЫЕ ПОЦЕЛУИ (3)

КО 2

Опыт 600

М, плут 3.

Нейтральный злой средний гуманоид (человек).

Иниц.: +7. **Восприятие:** Внимание +5.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 12, врасплох 13 (+3 броня, +2 Лвк).

ПЗ: 26 (3d8 + 9).

Стойкость +3, **Реакция** +7, **Воля** +0; -2 против иллюзий и воздействующих на разум эффектов.

Защитные способности: уклонение, чутьё на ловушки +1. **Невосприимчивость:** ужас.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: искусно сделанная дубинка +7 (1d6 + 3).

Дистанционная: праща +4 (1d4 + 3).

Особые атаки: атака исподтишка +2d6.

ТАКТИКА

Во время боя: Чёрные Поцелуи атакуют в первую очередь Джаспера, который больше защищается, используя глухую оборону, чем отвечает на удары. Они наносят ему смертельный урон, но как только Джаспер падает на землю, оставляют его в покое и убегают. Если герои вмешаются,

головорезы один за другим переключатся на них. Они перестанут атаковать Джаспера, только если персонажи игроков нападут на всех троих. Головорезы предпочитают вместе нападать на небольших или легкобронированных врагов и брать их в тиски для атак исподтишка.

Боевой дух: Чёрный Поцелуй сбегает из боя, когда у него остаётся менее 8 ПЗ.

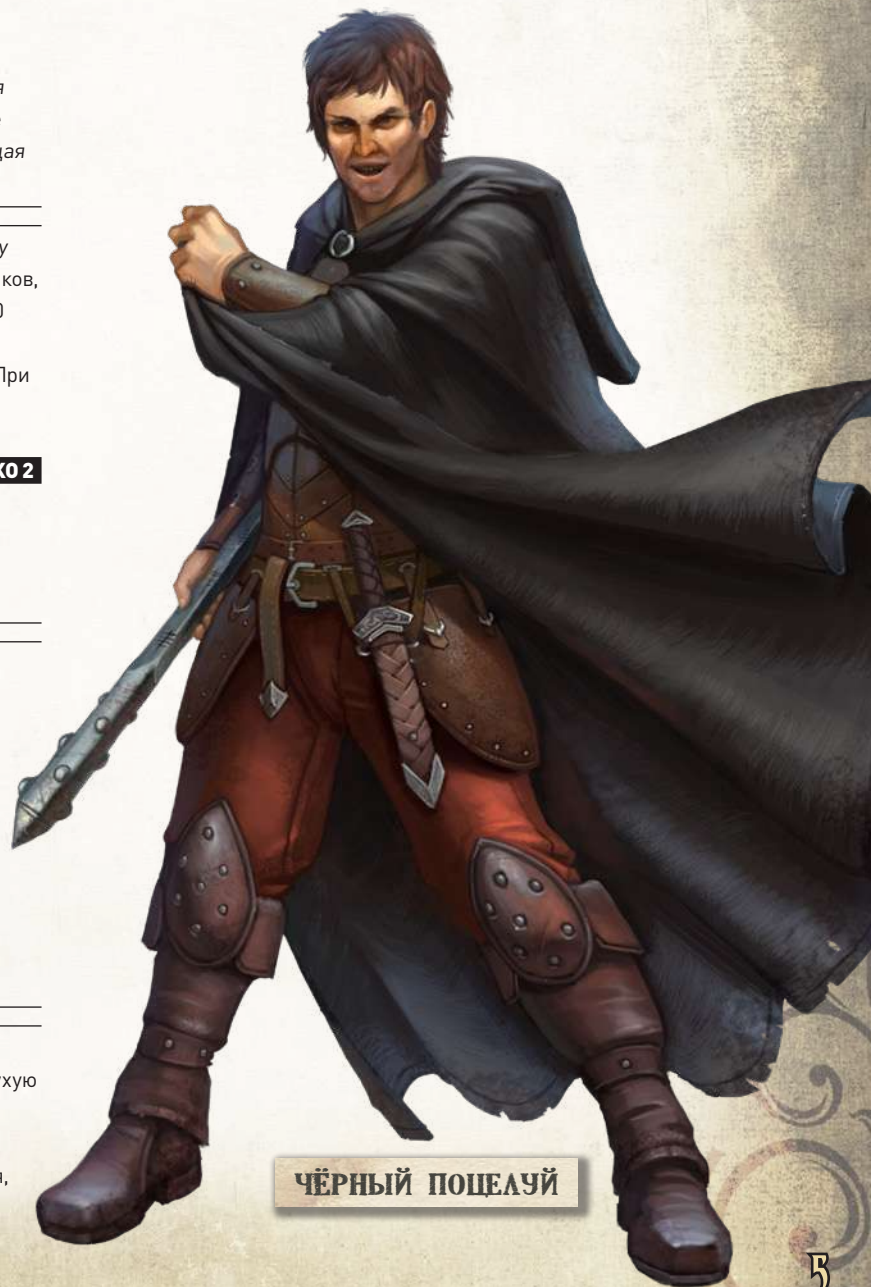
ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, **Лвк:** 15, **Вын:** 14, **Инт:** 12, **Мдр:** 8, **Хар:** 8.

БМА: +2; **МБМ:** +5; **ЗБМ:** 17.

Черты: Боевые рефлексy, Молниеносная реакция, Уверенное владение оружием (дубинка), Улучшенная инициатива.

Навыки: Акробатика +8, Блеф +5, Внимание +5, Запугивание +5, Знание (краеведение) +7, Изворотливость +8, Лазание +9, Ловкость рук +8, Проницательность +5, Скрытность +8.



ЧЁРНЫЙ ПОЦЕЛУЙ

Языки: варисийский, всеобщий.

ОС: воровские приёмы (боевой приём), под воздействием пеша, поиск ловушек +1.

Боевое снаряжение: 5 доз пеша (75 зм). Прочее снаряжение: +1 кожаный доспех, искусно сделанная дубинка, 15 зм.

Сюжетная награда. Если персонажам игроков удастся победить или прогнать Чёрных Поцелуев до того, как те вырубят Джаспера, присудите героям 600 опыта (как если бы они победили Джаспера в бою).

ИСТОРИЯ ДЖАСПЕРА

Джаспер — безумец с диким взглядом и упрямый жрец бога Гротуса, убеждённый, что конец света не за горами. Он ростом под два метра, с пронзительными голубыми глазами и большой копной растрёпанных волос. Добавьте к этому его любимый цеп с двумя грузилами в форме ухмыляющихся круглых черепов, и получится поистине внушительная картина.

Но Джаспер не всегда был уличным проповедником. Джаспер Смолвуд, которому суждено было стать Джаспером Кандамереем, вырос в деревне Абкен на реке Йондабакари. Его мать Фала — еретичка, поклонявшаяся Фаразме. В пятнадцать лет Джаспер покинул дом и отправился на барже в Каэр Магу, чтобы стать там жрецом Фаразмы. Но ересь, которую он перенял от матери, так ужаснула местное духовенство, что вскоре его отлучили от церкви с вердиктом «достаточно безумец, чтобы танцевать с Гротусом».

Некоторое время Джаспер провёл на улице, но со временем нашёл убежище под разрушенным зданием в районе Ориат. Когда-то в этом доме жил в затворничестве исследователь тассилонской истории, но десятки лет назад, когда в Братстве Печати возник кровавый раскол, верхние этажи здания обрушились. На следующий день после переселения в разрушенные комнаты на нижнем этаже Джаспер наткнулся на древнюю золотую монету, воткнутую в корешок книги «Жажда пустоты и чёрный горн забвения». Это была *шепчущая монета* (см. «Проклятие Светоча Госпожи», стр. 67), а в книге говорилось, что она способна предсказывать будущее. Джаспер, плохо знавший тассилонский язык, неправильно понял написанное. Он решил, что монету можно использовать неоднократно и узнавать с её помощью не только ближайшее, но и отдалённое будущее. Первым делом он спросил для проверки: «Близка ли моя смерть?» Монета не смогла ответить, повертелась минуту, а потом по чистой случайности приземлилась орлом вверх. Джаспер понял это как «да» — ведь смерть ходит по пятам за всеми смертными. Он тут же задал второй вопрос: «Следует ли мне предупредить всех о грядущем конце света?» Монета снова покрутилась и случайно упала орлом вверх. Уже и так расшатанному разуму Джаспера этого хватило.

В уцелевших под развалинами потайных комнатах он нашёл много диковинок и несколько лет спокойно жил там, изучая тассилонский язык и всё больше отдаляясь от Фаразмы.

Высказывание фаразитов насчёт Гротуса заинтриговало Джаспера, а когда ему попало несколько древних книг, в которых описывались ритуалы поклонения этому богу в Древнем Тассилоне, юноша увлёкся ещё больше. Он постепенно терял рассудок, ибо мало кто может понять учение Гротуса, оставаясь в здравом уме. Особенно Джаспера заинтересовал человек по имени Кандамерей, древний тассилонский жрец Гротуса, который, по легенде, нашёл огромные двери под местом, называемым «Тёрка». На дверях были высечены странные руны, предсказывающие конец света. Кандамерей вырезал в камне храм Гротуса вокруг этой «Двери Судного дня», но так и не сумел её открыть. Из-за развившейся шизофрении Джаспер стал отождествлять себя скорее с Кандамереем, чем с самим собой. К тому времени, когда юноша (теперь уже верный последователь Гротуса) изучил все книги, какие были в его доме, он считал себя Джаспером Кандамереем, который вернулся в новый мир, чтобы стать свидетелем его гибели... которая, несомненно, произойдёт в ближайшие годы! (Примечание для ведущего: в приключении «За дверью Судного дня» герои смогут встретиться с самим Кандамереем — немым жрецом Гротуса.)

Джаспер вышел на улицы Каэр Маги, чтобы нести весть о неминуемом конце света, но терпение местных жителей быстро истощилось. Тогда пророк ушёл из города на запад, надеясь когда-нибудь добраться до Варисийского побережья (на месте которого во времена Тассилона находилась Тёрка), чтобы подробнее узнать о местонахождении Двери Судного дня. Он прибыл в Магнимар в тот год, когда едва не пробудился Карзуг, а потом наблюдал, как Варисию снова и снова сотрясают странные события. Главным из них стало падение звезды на остров Локоть Дьявола близ Ридлпорта.

В последнее время психическое состояние Джаспера колеблется между двумя крайностями — периодами безумия и просветления. В безумном состоянии Джаспер бродит по трущобам Магнимара, вещая всем, кто готов слушать, о скором конце света. Периоды просветления становятся всё короче, и большую часть этого времени он проводит в попытках отыскать Дверь Судного дня. Много месяцев он был убеждён, что дверь находится в пещере под Светочем Госпожи, и совершил несколько экспедиций к тому месту, чтобы изучить окрестности. В конце концов Джаспер нашёл доказательство того, что древний Кандамерей служил Бакрахану, а значит, его храм должен быть не в землях Йоритнии, а где-то северо-западнее. Мысль о том, что Двери Судного дня могли оказаться на дне Варисийского залива и он никогда до них не доберётся, стала главным фактором, усилившим его безумие.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ

Шизофрения Джаспера — серьёзная помеха. Вылечить его не так просто: безумие глубоко укоренилось, и он не сможет выздороветь самостоятельно. Чтобы избавить его от болезни, нужно сотворить одно из следующих заклинаний: *высшее восстановление, излечение, ограниченное желание, чудо* или

желание. Свитки высшего восстановления, излечения и даже ограниченного желания продаются в Магнимаре, а ещё герои могут воспользоваться свитком излечения из области М18 под Светочем Госпожи.

Награда: 2400 опыта. Кроме того, в благодарность за исцеление Джаспер отдаст героям *шепчущую монету*. Если захотите, он даже может стать их соратником.

РАЗГОВОР С ДЖАСПЕРОМ

Чтобы заручиться поддержкой Джаспера, недостаточно спасти его от местных головорезов. Он болен шизофренией, и сейчас им полностью овладело безумие. Пока персонажи игроков не успокоят Джаспера, разговаривать с ним бесполезно. Успешная проверка Дипломатии со СЛ 20 позволит утихомирить его на время разговора, как и заклинание *гипноз, завораживающий узор, захватывающая речь, утомляющее касание* или *спокойствие* (или любой завораживающий или утомляющий эффект, например опиум или обдерилист). Джаспер остаётся спокоен ещё 1d8 часов после окончания действия эффекта, но при этом он не излечивается от шизофрении. Так что при стрессе (например, во время боя или попытки его запугать) безумный пророк может снова прийти в замешательство.

Успокоившись, Джаспер благодарит героев за спасение от Чёрных Поцелуев. Он подтверждает, что хорошо знаком с юго-западом Гриболот и Светочем Госпожи, и упоминает, что много месяцев искал в тех местах то, что его интересует. Если попросить рассказать подробнее, он лишь утromo скажет: «Теперь это не имеет значения. Дверь Судного дня, скорее всего, была в Бакрахане и давно затоплена». Узнать о Двери Судного дня, его тёзке и личной истории Джаспера не просто — эту информацию стоит выдавать игрокам постепенно, после нескольких дней общения и нескольких успешных проверок Дипломатии со СЛ 20.

Рассказывая о мысе Госпожи, Джаспер может дать героям три полезных совета.

Мару. Во-первых, они должны разыскать ведьму Мару. Джаспер примерно рассказывает, как пройти к дому ведьмы, но предупреждает героев, что та вряд ли обрадуется незванным гостям. Подходя к её хижине, следует крикнуть: «Приветствуем тебя, госпожа Мару! Нас прислал к тебе Джаспер. Нам нужен твой совет!» Кроме того, стоит предложить ведьме помощь, ведь у неё всегда есть небольшие дела, на которые ей самой не хватает сил или смелости. (Но в случае чего Джаспер этого не говорил!) Мару многое знает об этом регионе, а главное, она живёт на мысе Госпожи и потому в курсе последних событий, в отличие от Джаспера, который не был там больше года.

Ориентирование на Гриболотах. Джаспер может набросать на листе бумаги несколько подсказок и ориентиров. Этот листок можно использовать как карту, дающую ситуативный бонус +4 ко всем проверкам Выживания, чтобы не заблудиться в Гриболотах на пути к Светочу Госпожи.

Троглодиты и боггарды. Джаспер также может предупредить героев, что на мысе Госпожи обитает немало чудовищ и самые многочисленные из них — троглодиты и боггарды. Эти два племени давно враждуют между собой, и персонажи игроков могут этим воспользоваться.

Сопровождение героев. Если разговор подходит к концу, а персонажи игроков ещё не упомянули об этом, в глазах Джаспера загорается азартный огонёк и он сам предлагает пойти с ними на юг в качестве проводника. К сожалению, сумасшедший Джаспер может стать скорее обузой, чем



ДЖАСПЕР

ПРОРОЧЕСТВА ДЖАСПЕРА

Джаспер Кандамерей обычно выдаёт очень странные пророчества. Его убеждённость и рвение могут придать этим высказываниям вид божественных откровений, но на самом деле это просто проявления его безумия. В разные моменты приключения, особенно когда Джаспер в замешательстве «бессвязно бормочет», вы можете бросить 1d12 и по таблице определить, что именно он напроорочил.

Результат

| броска | Пророчество |
|--------|--|
| 1 | «Берегись женщины, несущей дары природы. Она прячет на груди Полночную гадюку!» |
| 2 | «Сталь — лишь тонкая соломинка, на которой держатся твои надежды. Помни о силе камня!» |
| 3 | «Осмотрительно выбирай союзников, ибо тот, кто облачён в доспехи и едет подбоченясь, станет тебе самым дорогим товарищем!» |
| 4 | «О неразумное поколение, ваши труды напрасны! Оставь свой плуг и услышь, как звонит колокол забвения!» |
| 5 | «Когда приходит время выбора, правая дорога всегда ведёт к безопасности!» |
| 6 | «Только обретя зелёный огонь меди, познаешь ты победу!» |
| 7 | «Лучше лишиться пальца, чем сжечь холодом дух, что им движет.» |
| 8 | «Страх мудрее глупости, но глупость поможет тебе в грядущие ночи!» |
| 9 | «Синеглазый ворон приметил могилу одного из вас... того, кто слышит мои предостережения, но не верит!» |
| 10 | «Впустите уничтожение в сердце своё, о бесстрашные! Оно очистит холст Голариона для следующего творения богов!» |
| 11 | «За предпоследней серой дверью — то, что ценнее рубинов и могущественнее, чем знания мудрецов!» |
| 12 | «Все знают, что Тёмное Дитя поёт на солёном ветру. Остерегайтесь хора, что предвещает водный исход забвения!» |

помощником, но его исцеляющие заклинания вполне способны компенсировать вспышки безумия. Если герои откажутся от предложения Джаспера, он всё равно будет заинтригован и может даже тайком отправиться к Светочу Госпожи вслед за ними. В этом случае Джаспер может неожиданно прийти на помощь героям в бою с превосходящим противником или, наоборот, объединиться с троглодитами или боггардами против персонажей, если вы сочтёте нужным.

ПО ДОРОГЕ НА ЮГ

Какую бы дорогу к Светочу Госпожи ни выбрали герои, в пути их ждёт как минимум одно серьёзное столкновение. Ниже приведены две сцены: первая подойдёт, если герои путешествуют пешком, вторая — морем. При желании можете добавить и другие сцены. Таблица на стр. 87 «Проклятия Светоча Госпожи» поможет сгенерировать сцены с подходящими для данного региона чудовищами. Совершайте проверку на бродячих чудовищ четыре раза в день (на рассвете, в полдень, на закате и в полночь). Вероятность встречи составляет 20%, но не более двух сцен за 24 часа.

Сделать описанные здесь сцены ещё интереснее помогут игровые и составные поля. Например, для «Ловушки мантикоры» хорошо подойдёт игровое поле «Болото».

ЛОВУШКА МАНТИКОРЫ (КО 5)

Пока герои пробираются на юг через болото, пейзаж вокруг них постоянно меняется. Здесь всегда хватает причудливых деревьев и роскошных видов. Гриболота обладают странной пугающей красотой. В них таятся и ловушки — как естественные, так и устроенные чудовищами. Иногда, как в этой сцене, можно встретить сразу и то и другое.

Существа. Мантикора по имени Нигог устроила хитроумную засаду у одной из натоптанных звериных троп, по которой герои идут на юг. В этом месте тропа пересекает зыбун диаметром 15 футов. Приближаясь к месту засады, персонажи игроков могут заметить мантикору, которая прячется за большим упавшим деревом, и зыбун. Чтобы увидеть мантикору, нужна встречная проверка Внимания против Скрытности Нигога, а чтобы обнаружить зыбун, прежде чем на него наткнуться, — проверка Выживания со СЛ 15. Правила для зыбуна см. на стр. 461 «Основной книги правил».

Как только герои замечают мантикору или заходят в зыбун, мантикора выпрямляется и начинает метать в них шипы из своего огненно-красного хвоста. Нигог в первую очередь атакует противников, которые не попали в зыбун (особенно если те помогают союзникам выбраться из трясины).

Нигог неглуп, хоть и чудовище. Если у него остаётся 15 или меньше ПЗ, он прижимается к земле и молит о пощаде, предлагая помочь героям, если те оставят его в живых. Нигог держит слово: он неплохо знает этот регион и может проводить персонажей к мысу Госпожи, если они захотят. Продолжая путь в сопровождении мантикоры, герои получают не только бонус +4 ко всем проверкам Выживания, чтобы не заблудиться, но и дополнительную охрану в виде чудовища. Однако теперь, совершая проверку на бродячее чудовище, вы должны бросать процентные кости дважды и выбирать более высокий результат. Нигог готов вести героев только до мыса Госпожи. Чтобы убедить его пойти с ними на мыс и помочь в битвах с местными чудовищами, героям придётся пройти проверку Дипломатии, которая считается одновременно обременительной или непростой услугой и дополнительной просьбой. В этом случае начальное отношение Нигога



считается безразличным, так что проверка Дипломатии имеет СЛ 24. Если герои решат не щадить Нигога, то мантикора бросит свои сокровища и попытается скрыться в болоте, чтобы позже отыскать новое логово на востоке.

НИГОГ

КО 5

Опыт 1 600

Мантикора («Бестиарий», стр. 183).

ПЗ: 57.

Сокровища. У корней болотных деревьев сложены в небольшую кучу вещи менее удачливых жертв Нигога. Герои найдут здесь подзорную трубу искусной работы стоимостью 1000 зм, грязный мешочек со 150 зм, золотое кольцо с крошечным рубином стоимостью 400 зм, а также несколько грязных плащей, пару рваных сапог, 50-футовую шёлковую верёвку и *зелье дыхания под водой*.

Сюжетная награда. Если герои заручатся поддержкой Нигога, наградите их опытом, как если бы они победили его в бою. Если они уговорят мантикору помочь исследовать мыс Госпожи, дайте им ещё 800 опыта.

УБИЙСТВО НА «ЛИХОМ ПУТИ» (КО 6)

Если персонажи сообщат Шейле, что хотят отправиться к мысу Госпожи на корабле, она предложит обратиться к капитану «Лихого пути» Ярнелю Фессендеру. Благодаря рекомендательному письму от Хайдмарк героям не придётся платить за это путешествие, но корабль отправляется уже на следующее утро, на рассвете. Если персонажи игроков не потропят, им придётся самим искать средство передвижения.

Раз в месяц «Лихой путь» курсирует между Ридлпортом, Магнимаром и Корвосой, и сейчас он направляется в Корвосу. Капитан **Ярнел Фессендер** (Ж, нейтральная, человек, воин 2) командует экипажем из 30 моряков (М, нейтральный, человек, боец 1). Ярнел обращается с героями вежливо и профессионально, но на своём корабле она не потерпит никаких глупостей. Группа и скакуны едва помещаются на борту, ведь корабль забит грузом для Корвосы. На широком судне не осталось и дюйма свободного места. Герои вскоре замечают, что старший помощник капитана **Покай Сьюэл** (М, нейтральный, человек, плут 3) — довольно жестокий командир и матросы его не любят. Хитрый и скрытный **Чевби Сьюэл** (нейтральный злой, человек, плут 2) — брат и правая рука старшего помощника. Похоже, ему нравится подначивать матросов, чтобы навлечь на них гнев Покая. Капитан Ярнел терпит этих двоих, поскольку они успешно держат в подчинении всю команду. Помимо героев, на корабле плывёт пассажирка по имени Даялла Мартиме. Тихая и неразговорчивая Даялла садится на корабль в последнюю минуту, уже после прибытия героев. Если героев заинтересует последний пассажир «Лихого пути», пусть они пройдут проверку Внимания со СЛ 20. При успехе они замечают, как Даялла после краткого негромкого спора передаёт

капитану небольшой, но увесистый кошель. Капитан быстро забирает кошель и тут же разрешает Даялле взойти на уже нагруженный до отказа корабль. (В этом мешочке драгоценные камни — см. «Сокровища» ниже.) В пути Даялла держится особняком, хоть её поведение нельзя назвать скрытным или зловещим.

Истинная цель появления Даяллы на «Лихом пути» — месть. Чевби Сьюэл убил её племянницу. Изначально Даялла планировала убить Чевби при подходе к Корвосе, но, оказавшись рядом с ним, поняла, что не сможет так долго сдерживать свой гнев. Даялла убивает Чевби, когда тот стоит на вахте в первую ночь после выхода из Магнимара, и тайком сбрасывает тело за борт. Дальше она отвязывает одну из двух шляпок, чтобы выглядело так, будто она покинула корабль, а затем принимает облик Чевби при помощи *шляпы тысячи лиц*. Дальнейший план состоит в том, чтобы залечь на дно, при необходимости используя Блеф, и сойти с корабля в Корвосе, как будто Сьюэл только здесь покинул «Лихой путь».

Путешествие на юг, к мысу Госпожи, занимает целый день — герои прибудут к месту назначения на следующее утро. Спросите у персонажей игроков, чем они займутся вечером, потому что в полночь Даялла сделает свой ход. Если герои не прокрадутся вслед за Даяллой, она быстро убьёт Чевби атакой исподтишка, пока тот стоит на вахте. В этот момент Чевби издаёт сдавленный крик боли — позвольте героям пройти проверку Внимания со СЛ 5, чтобы его услышать (можете считать, что никто из экипажа не слышал крика). СЛ этой проверки увеличивается на 10, если герой под палубой, и ещё на 10, если он спит. Если кто-то из персонажей игроков слышит крик и сразу поднимается на палубу узнать, в чём дело, то видит, как Даялла сбрасывает за борт истекающего кровью Чевби с перерезанным горлом. Окровавленный кинжал Даяллы не оставляет сомнений в том, что произошло.

Если персонажи игроков застанут Даяллу на месте преступления, она выберет оборонительную тактику и заговорит с героями. Пока она говорит, персонажи игроков могут в любой момент её атаковать (в этом случае Даялла сражается, как описано в разделе «Тактика»).

«Нам с вами нечего делить. Меня зовут Даялла Мартиме, я из Каэр Маги, с Балконов Биса. Тот ублюдок, которого я убила на ваших глазах, повинен в смерти моей племянницы. Ей было всего тринадцать лет, понимаете? И проклятые Ардоки купились на алиби, которое дал Чевби этот боров, его брат. Моя сестра заслуживает честного суда, и раз „общество“ Каэр Маги не в состоянии его обеспечить, мне пришлось взять дело в свои руки. Семнадцать месяцев я выслеживала Чевби и наконец добралась до него. Но я не хочу испытать на себе правосудие капитана. Всё, что мне от вас нужно, — это молчание. Пока не закончится путешествие, я намерена притворяться Чевби. Я планировала отвязать шляпку, как будто покинула корабль, и принять облик Чевби. В Корвосе я сойду на берег и вернусь домой, в Каэр Магу. Если вы никому не расскажете

РАСКОЛОТАЯ ЗВЕЗДА

и дадите мне уйти, я в благодарность подарю вам свой кинжал и это кольцо. Что скажете?»

Если персонажи игроков согласятся помочь, Даялла отдаст им волшебный кинжал и волшебное кольцо, а затем наденет шляпу тысячи лиц и примет облик Чебби. Больше она с героями не заговорит, и до самой Корвосы матросы будут с тихой радостью перешёптываться о том, насколько спокойнее и покладистее стал Чебби.

ДАЯЛЛА МАРТИМЕ

КО 7

Опыт 3 200

Ж, плут 4 / чародей 4.

Хаотичный нейтральный средний гуманоид (человек).

Иниц.: +2. Восприятие: Внимание +7.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 14, врасплох 18 (+3 броня, +2 Лвк, +1 отражение, +1 уклонение, +4 щит).

ПЗ: 71 (8 КЗ; 4d8 + 4d6 + 36).

Стойкость +5, Реакция +7, Воля +5.

Защитные способности: невероятное уклонение, уклонение, чутьё на ловушки +1.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: +1 кинжал +8 (1d4 + 2 / 19–20).

Дистанционная: кинжал +7 (1d4 + 1 / 19–20).

Особые атаки: атака исподтишка +2d6.

Псевдозаклинания (УЗ 4; концентрация +6):

5/день — прикосновение судьбы (+2).

Известные заклинания чародея (УЗ 4; концентрация +6):

2 (4/день) — невидимость;

1 (7/день) — волшебная стрела, приворот (гуманоид) (СЛ 13), сигнал тревоги, щит;

0 (неограниченно) — вспышка (СЛ 12), магическая рука, призрачный звук (СЛ 12), ступор (СЛ 12), чтение магических текстов.

Наследие: судьбоносное.

ТАКТИКА

Перед боем: Даялла накладывает на себя щит. Перед тем как атаковать Чебби, она также сотворяет невидимость.

Во время боя: Даялла пытается приворожить всех героев, чтобы они прикрыли её обман. Она не хочет нападать на них, так как раны и тем более смерть героев выдадут её с головой.

Боевой дух: если не удастся приворожить персонажей, Даялла попытается сбежать с корабля на одной из двух шляпок.



ДАЯЛЛА

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, Лвк: 14, Вын: 16, Инт: 8, Мдр: 10, Хар: 15.

БМА: +5; МБМ: +6; ЗБМ: 20.

Черты: Боевая магия, Живучесть, Заклинания без реагентов, Мистический доспех, Уворот, Фехтование.

Навыки: Акробатика +10, Блеф +12, Внимание +7, Знание (краеведение) +6, Изворотливость +12, Механика +12, Скрытность +11.

Языки: варисийский, всеобщий.

ОС: воровские приёмы (кровотокающая рана +2, плут-фехтовальщик), поиск ловушек +2, талант наследия (получает бонус удачи к испытаниям при сотворении заклинаний с дистанцией «на себя»), хранимый судьбой (+1).

Боевое снаряжение: зелье исцеления лёгких ранений.

Прочее снаряжение: +1 кожаный доспех, +1 кинжал, шляпа тысячи лиц, кольцо защиты +1, 218 зм.

Сокровища. Если герои победят Даяллу и доложат о произошедшем капитану, капитан поблагодарит их за помощь. Ярнель не очень-то нравился Чебби, но он справлялся со своими обязанностями, и того, что его убийца пойман или казнён, капитану вполне достаточно. В награду она отдаст героям тот мешочек с драгоценными камнями, которым Даялла заплатила за место на корабле. Кожель стоит 1000 зм.

Развитие. На рассвете следующего дня «Лихой путь» достигает мыса Госпожи. Из утреннего тумана величественно и зловеще выплывает Светоч Госпожи. Капитан Фессендер встаёт на якорь к северу от мыса, а потом на шлюпке перевозит на берег героев и их снаряжение (и скакунов, если имеются). Из-за рифов «Лихой путь» не может подойти близко к мысу, поэтому героев высаживают чуть севернее и желают им удачи в дальнейших приключениях. Капитан Фессендер не станет ждать персонажей — выполнив задание, они должны будут самостоятельно вернуться в Магнимар. Однако за 100 зм она согласна заглянуть сюда через 26 дней на обратном пути из Корвосы в Магнимар. Корабль весь день простоят на якоре в том же месте. Если в это время герои захотят, чтобы за ними прислали шлюпку, достаточно разжечь сигнальный огонь на пляже. Однако никакие деньги не убедят капитана остаться и подождать их: чувство долга не позволяет ей нарушить договор с теми, кто ждёт груз «Лихого пути» в Корвосе.

Сюжетная награда. Если герои помогут Даялле сбежать или замести следы, наградите их опытом, как если бы они победили её в бою.