

ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ

PATHFINDER®



Зловещие катакомбы

СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

РУКОВОДСТВО ИГРОКА

Рон Ландин

PATHFINDER

АВТОРЫ

Рон Ландин и Джеймс Джейкобс

РАЗРАБОТЧИК

Рон Ландин

ВЕДУЩИЕ ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕРЫ

Лиз Лидделл и Марк Сейфтер

ВЕДУЩИЙ РЕДАКТОР

Джуди Бауэр

РЕДАКТОРЫ

Эдли Фаннин, Лео Гласс, Би-Джей Хенсли, Патрик Хёрли, Джеймс Джейкобс, Ави Кул, Ианара Нативидад, Киран Ньютон, Лу Пеллазар и Эрик Пристер

ОФОРМЛЕНИЕ ОБЛОЖКИ

Кики Мох Ризки

ИЛЛЮСТРАТОРЫ

Влада Хладкова, Артур Находкин и Маттиас Ротенайхер

ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ РЕДАКТОРЫ

Соня Моррис и Сара Э. Робинсон

КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР

Джеймс Джейкобс

ИЗДАТЕЛЬ

Эрик Мона

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Валентин Матюша

Ответственный редактор: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александра Русакова

Дизайн и вёрстка: Иван „deadline“ Суховой

Корректура: Ольга Португалова

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.



Зловещие катакомбы

СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Руководство игрока

ПЕРВАЯ ВСТРЕЧА

3

НЕБЕСНЫЙ КАРАВАН

5

ОТАРИ

5

Когда давно потухший маяк близ Отари вдруг снова начал светиться, жители посёлка поняли, что этот жуткий свет не предвещает ничего хорошего. В этой серии приключений героям предстоит исследовать руины вокруг маяка и спуститься в подземелье. Злобные чудовища, смертельно опасные ловушки, мстительные привидения и многое другое ждёт вас в огромном подземелье под названием «Зловещие катакомбы»!



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

paizo.com



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

Играть интересно

www.hobbyworld.ru

Первая встреча

Серия приключений «Зловещие катакомбы» начинается недалеко от посёлка Отари на южном побережье острова Кортос. Ниже вы найдёте краткое, но ёмкое описание этого посёлка. Мы специально приводим здесь не всю информацию, чтобы избежать спойлеров. Хотя некоторые из этих сведений не принято обсуждать в приличном обществе (например, тёмные дела, которые творятся в «Плутовском уголке»), все они известны большинству жителей Отари. Кто-то из героев может быть родом из Отари, но это необязательно. Хотя большинство событий происходит в подземелье посреди Туманной топи, герои будут часто возвращаться в посёлок, и им стоит заручиться поддержкой местных жителей.

Не так важно, знакомы ли герои друг с другом, главное, что в Отари живёт их общая подруга — эксцентричная хозяйка магазина диковинок Врин Сивинкси. Среди предков Врин явно были тифлинги и эльфы: её глаза лишены зрачков, а над заострёнными эльфийскими ушками видны маленькие бараньи рожки. На концах её пальцев поблёскивают огоньки. Врин не только собирает необычные предметы и тайные знания, но и изучает звёзды. У неё есть необычный дар: глядя на звёздное небо, Врин умеет предсказывать грядущие события (возможно, именно эта особенность сблизилась с героями).

Так или иначе, однажды Врин собирает героев и рассказывает им о странном сиянии, льющемся с загадочного маяка Мрачный Свет в глубине Туманной топи. С этого момента начинаются приключения!

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

В серии приключений «Зловещие катакомбы» нет обязательных требований к мировоззрению героев. Вряд ли среди них окажутся злые существа, поскольку для спасения Отари нужно испытывать сочувствие к местным жителям и желание им помочь. Однако расследовать загадочные происшествия и испытывать судьбу в подземелье могут герои любого мировоззрения.

НАРОДЫ

Отари — небольшой посёлок, и здесь рады любым гостям. Отчасти это объясняется близостью к космополитичному городу Авессалом, до которого отсюда всего несколько дней пути. К кому-то из чужаков в Отари могут отнестись с удивлением — но не с предубеждением. Например, Врин Сивинкси здесь считают всего лишь милой чудачкой.

Поскольку героям придётся много времени проводить в темноте катакомб, легче будет тем, у кого есть ночное зрение. Но можно обойтись и без него. Иными словами, для этой серии приключений подходят любые народы.

КЛАССЫ

В серии приключений «Зловещие катакомбы» герои любого класса смогут проявить себя и получить минуту славы. Однако учтите, что значительную часть кампании составляет исследование подземелья. У персонажей, искусных в дипломатии или обмане, будет возможность завоевать доверие противника своим красноречием или найти выход из запутанной ситуации, но в целом не стоит ожидать от «Зловещих катакомб» обилия интриг и социальных взаимодействий. Здесь смогут блеснуть как мастера боя, умеющие сражаться с опасными противниками, так и умные и знающие персонажи, например волшебники и барды. В подземелье полно ловушек и потайных дверей, так что любой группе искателей приключений будет полезен персонаж-плут.

ЯЗЫКИ

Хотя большинству персонажей игроков достаточно владеть всеобщим, пригодятся и некоторые редкие языки. В отдельных эпизодах понадобится знание акло, подземного и эльфийского.

НАВЫКИ И ЧЕРТЫ

Лучше всего, если в группе будут герои с разными навыками и чертами, дополняющими друг друга. Для передвижения по катакомбам важны Акробатика и Атлетика, а для того чтобы опознавать необычных существ и разгадывать подсказки, очень полезен Оккультизм. Самые ценные области Знания — пещеры, Отари и духи, но и другие Знания пригодятся в приключениях. Что касается полезных черт, советуем взять Дальновидность, помогающую заметить и обойти опасность, а Невероятная инициатива и Живучесть существенно повысят ваши шансы в сражениях.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Перечисленные ниже варианты идеально подойдут для серии приключений «Зловещие катакомбы», но в ней могут участвовать и герои другого происхождения. В конце концов, любой может пуститься в приключения. Из происхождений, описанных в «Основной книге правил», лучше всего подходят: адепт боевых искусств, землешапец, кочевник, охотник, охотник за головами, полевой медик, послушник, стражник, разведчик и рудокоп.

БИБЛИОФИЛ

Больше всего на свете вы любите хорошие книги — неудивительно, что вы стали постоянным клиентом магазина «Необычные рассказы». Хозяин магазина Морлибонт снабжает вас художественными романами, сборниками рассказов и другими увлекательными изданиями и всегда рад обсудить с вами свои находки. Вы

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

ПОСЛЕ РАЗВЯЗКИ

В серии приключений «Зловещие катакомбы» персонажи игроков начинают с 1-го уровня и где-то ближе к концу достигают 11-го уровня. В принципе вы можете сразу после этого перейти к другой серии приключений, но учтите, что если вы планируете получить ту или иную черту 12-го уровня или классовую особенность 15-го уровня, вряд ли вы сможете это сделать в данной серии приключений.

знаете, что воображение — величайшая магия, но и познания в настоящей магии бывают полезны.

Вы получаете два повышения характеристик. Одно из них должно быть применено к Интеллекту или Харизме, а другое — универсальное (применяется к любой характеристике). Вы изучаете навыки Мистицизм и Знание (библиотеки). Вы получаете черту навыка Мистическое чутьё.

ВДУМЩИК С БОЛОТА **ПРОИСХОЖДЕНИЕ**

Вам известно, что в Туманной топи водятся чудовища. Вы собственными глазами видели сквозь марево, как они скользят в мутной воде и грузно вылезают на сырые островки. Но никто в Отари не верит вашим рассказам о болотных чудовищах, даже когда вы наделяете их клыками, крыльями или щупальцами. Вам просто нужно доказать жителям посёлка, что в топи действительно завёлся кто-то опасный и что зря они вам не верили.

Вы получаете два повышения характеристик. Одно из них должно быть применено к Силе или Харизме, а другое — универсальное (применяется к любой характеристике). Вы изучаете навыки Атлетика и Знание (болота). Вы получаете черту навыка Борец с титанами.

ЗВЕЗДОЧЁТ **ПРОИСХОЖДЕНИЕ**

Вы один из самых близких друзей Врин Сивинкси. Много вечеров вы провели вместе с ней, слушая истории о Небесном Караване и о том, как предсказывать будущее по звёздам. Вы знаете, что Врин страдает клаустрофобией и боится углов и закрытых помещений. Именно поэтому её магазин редкостей находится практически под открытым небом. Если Врин почувствует, что грядёт беда, вы первым придёте к ней на помощь.

Вы получаете два повышения характеристик. Одно из них должно быть применено к Выносливости или Интеллекту, а другое — универсальное (применяется к любой характеристике). Вы изучаете навыки Окультизм и Знание (астрология). Вы получаете черту навыка Сомнительные знания.

ЗЛОВЕЩИЙ ПРЕПАРАТОР **ПРОИСХОЖДЕНИЕ**

Вы получили медицинское образование и умеете лечить самые разные раны. Но вы больше учёный, чем врач. В некоторых регионах занимаются искажением плоти, создавая из гуманоидов фантастических существ, лишь отдалённо напоминающих исходную форму. Это искусство практикуют в далёкой стране Некс, а также в некоторых подземных сообществах, которые вы хотели бы изучить — желательно с безопасного расстояния.

Вы получаете два повышения характеристик. Одно из них должно быть применено к Интеллекту или Мудрости, а другое — универсальное (применяется к любой характеристике). Вы изучаете навыки Медицина и Знание (искажённые). Вы получаете черту навыка Уверенность для Медицины.

ИСКАТЕЛЬ ВЕДЬМОВСКИХ ОГНЕЙ **ПРОИСХОЖДЕНИЕ**

Однажды в тёмном лесу или на сыром болоте вы заметили, как меж ветвей плывёт гирлянда огоньков. Вы подошли рассмотреть их, а как только они отлетели на пару шагов, двинулись следом. Лишь потом вы вспомнили предостережения. Блуждающие огни, проблески, фонари мертвецов — как бы их ни называли, эти злые создания несут людям гибель. Величайшим усилием воли вы сбросили чары и решили, что больше не позволите этим огням, обитающим в глуши, вас одурманить.

Вы получаете два повышения характеристик. Одно из них должно быть применено к Ловкости или Мудрости, а другое — универсальное (применяется к любой характеристике). Вы изучаете навыки Выживание и Знание (огоньки). Вы получаете черту навыка Знатоки местности применительно к болотам и подземным водоёмам.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬ РУИН **ПРОИСХОЖДЕНИЕ**

Вы посещали менее известные руины в окрестностях Отари, но до сих пор не осмелились взглянуть поближе на зловещий маяк под названием Мрачный Свет. Говорят, его развалины уже исхожены вдоль и поперёк, да и смотреть там не на что, поскольку от маяка почти ничего не осталось. Но вы давно мечтаете побывать там и, быть может, найти какую-нибудь безделушку времён сражения Стражей Розы со злой чародейкой. Вам известно, что источенные временем камни часто осыпаются, и если вы попадёте в руины Мрачного Света, то будете ступать осторожно.

Вы получаете два повышения характеристик. Одно из них должно быть применено к Ловкости или Интеллекту, а другое — универсальное (применяется к любой характеристике). Вы изучаете навыки Акробатика и Знание (Стражи Розы). Вы получаете черту навыка Кошачье приземление.

РЫНОЧНЫЙ ПОСЫЛЬНЫЙ **ПРОИСХОЖДЕНИЕ**

Владелец местного рынка Килено Латенар — суровый и мрачный малый. Тридцать лет назад волк-оборотень Яул

Мезмин растерзал его жену Айлу. Килено ничего не забыл и не простил. Он уверен, что Яул до сих пор жив и скрывается от правосудия. Выполняя для Килено мелкие поручения, вы сблизились с ним настолько, что знаете его почти так же хорошо, как сам Отари. Подозрения Килено перешли и вам, так что вы внимательно приглядываетесь к окружающим — особенно в полнолуние.

Вы получаете два повышения характеристик. Одно из них должно быть применено к Выносливости или Харизме, а другое — универсальное (применяется к любой характеристике). Вы изучаете навыки Дипломатия и Знание (Отари). Вы получаете черту навыка Неформальное общение.

Небесный Караван

Героям известно, что их подруга Врин Сивинкси поклоняется пантеону богов, который она называет Небесным Караваном. При желании любой из героев может тоже исповедовать эту религию.

Пантеон — группа богов одной религии. Верующие поклоняются как отдельным богам, так и пантеону в целом.

С согласия ведущего поборники и жрецы могут посвятить себя служению пантеону. В таком случае персонаж почитает одного из богов пантеона, но, помимо этого, выполняет наказания и табу пантеона в целом. Такой персонаж может взять домены, альтернативные домены и заклинания пантеона, а не своего божества. Он должен поддерживать идеи и своего бога, и пантеона, однако наказания и табу божества имеют приоритет.

НЕБЕСНЫЙ КАРАВАН

Области интересов: гадание, надежда на светлое будущее, ночь, созвездия.

Наказы: заниматься наблюдением за звёздами или медитацией при свете луны, помогать жителям регионов, где сильна вера в Зон-Кутона (или другие религии, проповедующие, что ночью властвуют силы зла), помогать заблудшим и отчаявшимся обрести надежду на лучшую жизнь, бродить по миру.

Табу: называть ночь временем злых сил, уничтожать астрономические или астрологические устройства, проводить две ночи подряд на одном месте.

Мировоззрение: ХД (ХД, ХН, НД).

Божественный источник: *излечение или повреждение.*

Божественная характеристика: Ловкость или Харизма.

Божественный навык: Оккультизм.

Любимое оружие: нож-звезда.

Домены: луна, свобода, судьба, тьма.

Альтернативные домены: звёзды, пустота.

Заклинания жрецов: 1 круг — чтение предмета, 2 круг — блёстки, 6 круг — звёздная пелена.

Астрологам и астрономам Небесный Караван известен как группа созвездий, бесконечно бредущих вокруг Полярной звезды. Сравнительно недавно в западной части Авистана зародилась религия, объединившая целый ряд богов и полубогов, так или иначе связанных со звёздами и космосом. Особую популярность эта религия получила в Варисии, Нидале и Равунеле. В пантеон Небесного Каравана входят Дезна и Саренрэй, светозарные владыки Ашава, Чёрная Бабочка и Пулура, эльфийский бог Кетефис, Внешний бог Йог-Сотот. В некоторых регионах к нему относят также бога луны Цукиё.

Особенно быстро число верующих растёт в Нидале, где поклонение ночи повсеместно связывают с Зон-Кутонем и всё больше почитателей Небесного Каравана стремятся ослабить, а возможно, и свергнуть тиранию Владыки Полуночи и искоренить предрассудки о том, что все обитатели тьмы суть зло.

Отари

Отари — оживлённый порт, живущий за счёт торговли и лесозаготовки. В его богатой истории немало зловещих секретов. Более четырёхсот лет назад группа искателей приключений основала на этом месте посёлок. С тех пор Отари не раз подвергался нападениям кобольдов и жутких чудовищ, переживал экономические взлёты и спады, то процветая, то едва сводя концы с концами. В наши дни это одно из самых крупных поселений на южном побережье острова.

Отари расположен в прибрежной долине между двумя крутыми утёсами. По дну долины сбегает к морю река Скопа, на скалистых берегах которой высятся сотни домов, а в устье стоит хорошо защищённая гавань. В Отари почти не бывает наводнений, но в толще скалы под посёлком много пещер, гротов и туннелей, которые регулярно затапливает.

Повседневная жизнь в Отари проходит так же, как и в других посёлках, но у него есть свои достопримечательности: громадное водяное колесо на восточной окраине, лесосплавный лоток, по которому заготовленную древесину спускают в порт для погрузки, и величественный храм Саренрэй на западе. Посёлок расположен вблизи оживлённой дороги, и за его долгую историю многие искатели приключений устраивали здесь свой лагерь. Благодаря налаженной торговле здесь нетрудно отыскать необычные товары и даже магические предметы.

В Отари чуть более 1200 жителей. В основном это люди, но можно встретить дварфов, эльфов и представителей других народов. Большая часть населения занята ловлей рыбы и лесозаготовкой. Как правило, местные жители дружелюбны и приветливы. Они любят свой посёлок и добродушно подтрунивают над гостями из больших городов. Здесь привыкли много работать и рано вставать, так что кофе — любимый напиток отарийцев.

ОТАРИ



1. **Великанское колесо**
Огромное водяное колесо, приводящее в движение механизмы на лесопилке Отари.
2. **Лесосплавный лоток**
Длинный деревянный жёлоб, по которому лес спускается от Великанского колеса в гавань.
3. **Каменный пруд**
Кристалльно чистый пруд, окружённый древними каменными столбами.
4. **«Диковинки Врин»**
Эксцентричная хозяйка этого сувенирного магазина обожает собирать слухи.
5. **«Служба доставки Галлентайн»**
В службе доставки всегда найдётся работа для быстрых и надёжных курьеров.
6. **«Лесные лезвия»**
Основная кузница Отари, в которой, помимо пил и топоров, можно купить оружие и броню.
7. **«Необычные рассказы»**
Книжный магазин увлекающегося художественной литературой волшебника.
8. **Гарнизон Отари**
Невысокое укреплённое каменное здание, в котором располагается стража Отари.
9. **«Вороньи бочонки»**
Таверна и пивоварня, популярная среди местных земледельцев и купцов.
10. **«Плутовской уголок»**
Таверна для моряков, построенная в виде моста через реку Скопу.
11. **Рынок Отари**
Рынок, на котором найдётся и еда, и инструменты, и прочие повседневные мелочи.
12. **Рыбохранилище Отари**
В ночное время судоверфь и рыбохранилище становятся местом, где местные жители собираются для развлечений и игр.
13. **Развалины «Обсохшей альпаки»**
Когда-то это была самая большая таверна во всём посёлке, но совсем недавно она неожиданно-негаданно обрушилась.
14. **«Бойцовый окунь»**
На удивление тихая и спокойная таверна.
15. **Библиотека Цветка Зари**
Крупная библиотека и храм Саренрэй, внутри которого расположены и святилища других божеств.
16. **Кладбище Отари**
Тихое, но отчего-то зловещее кладбище на вершине скалы.

Посёлком управляет Озеф Менемес — потомок одной из основателей Отари. Он уже несколько раз подряд побеждает на выборах мэра благодаря своему лёгкому характеру и умению руководить, а также приверженности местных жителей традициям. Озефу принадлежит одно из главных лесозаготовительных предприятий посёлка, поэтому он не только влиятелен, но и весьма обеспечен.

КТО ЕСТЬ КТО В ОТАРИ

Помимо хозяйки магазина диковинок Врин Сивинкси, герои во время приключений наверняка познакомятся с кем-нибудь из описанных ниже жителей посёлка.

ЛАРДУС ДОЛГОСЕДЛ

Поддержанием мира и порядка в Отари занимается стража, руководит которой суровый и крепкий капитан Лардус Долгоседл. Если герои чем-то провинятся перед стражей, им сильно не повезёт, если капитан займётся ими лично: в запале он щедро сдабривает бранью свои гневные тирады и за малейшие проступки может упечь нарушителя за решётку. С другой стороны, если герои задержат преступника, они не только получают награду, но и удостоятся редкой чести — оказаться у капитана на хорошем счету (скорее всего, ненадолго).

МЭР ОЗЕФ МЕНЕМЕС

В настоящее время пост мэра Отари занимает Озеф Менемес — глава одной из трёх местных лесозаготовительных компаний и владелец лесосплавного лотка и Великанского колеса. Озефу нравится работать на благо общества и проводить время со своей женой и многочисленными детьми, но он амбициозен и хочет расширить лесозаготовки.

ВЭНДИ БРАНДАСКОК

Словоохотливая Вэнди Брандаскок — главная жрица Библиотеки Цветка Зари, крупнейшего храма в Отари. Она всегда охотно принимает новых посетителей, независимо от их веры и рода занятий, за исключением воров, которых терпеть не может. Совсем недавно её собственная сестра украдала из храма несколько ценных книг и сбежала. Помимо всего прочего, Вэнди обладает удивительным умением рекомендовать подходящую книгу даже тому, кого впервые видит.

ЯНИСМИРА

Худой длинноногой Янисмире принадлежит «Плутовской уголок». Она обладает огромным влиянием в посёлке, поскольку возглавляет Общество Скопы — местную гильдию воров. Янисмира заботится о благе Отари и редко позволяет ворам досаждать местным жителям, а вот приезжие часто становятся жертвами обмана и грабежа. Герои, не боящиеся преступить закон, рано или поздно привлекут внимание Янисмиры.

ОТАРИ

ПОСЕЛЕНИЕ 4

Н ПОСЁЛОК

Многонациональный посёлок лесорубов и торговый порт. Его прошлое полно легенд, а настоящее — зловещих секретов.

Форма правления: мэр (выборный глава).

Население: 1240 (60% людей, 8% полуросликов, 7% полуэльфов, 6% эльфов, 5% гномов, 5% dwarфов, 3% полуорков, 2% гоблинов, 4% иных народов).

Языки: всеобщий, dwarфийский, полуросличий, эльфийский.

Религии: Гозрей, Кайден Кайлин, Саренрэй, Эрастил.

Угрозы: жуткие видения, кобольды, контрабандисты, противоестественные ужасы.

Мелкая торговля. В Отари издавна останавливаются на ночлег искатели приключений, и в местных магазинах продаются одноразовые предметы вплоть до 10 уровня.

Врин Сивинкси (ХД, женщина, тифлинг, эльф, продавец диковинок 5) — эта эксцентричная дама торгует оккультными предметами и собирает сплетни и слухи.

Вэнди Брандаскок (НД, женщина, полурослик, жрица Саренрэй 5) — разговорчивая жрица Саренрэй, на удивление сведущая в истории посёлка.

Лардус Долгоседл (ХН, мужчина, человек, солдат 4) — вспыльчивый и острый на язык капитан стражи.

Озеф Менемес (Н, мужчина, человек, мэр 4) — нынешний мэр и глава одной из трёх местных лесозаготовительных компаний.

ПОПУЛЯРНЫЕ МЕСТА

В любом поселении есть места, где любят проводить время местные жители, и Отари — не исключение.

«Вороньи бочонки»

Над дверью этого двухэтажного каменного здания изображена стайка пьяных ворон, уместившихся на подтекающей бочке. «Вороньи бочонки» — не только таверна и пивоварня, но и храм Кайдена Кайлина — покровителя героев, отваги и доброго эля. Владелица заведения — бывшая пиратка Магилой. Она любит придумывать новые напитки и всегда рада посетителям, которые готовы попробовать её последние изобретения.

«ПЛУТОВСКОЙ УГОЛОК»

«Плутовской уголок» одновременно служит нескольким целям: во-первых, это мост через реку Скопу, во-вторых — таверна, где лучше всего в Отари готовят морепродукты, а в-третьих, здесь можно недорого переночевать. В полу таверны есть несколько люков, через которые вылавливают из реки свежую рыбу, а иногда расхрабрившиеся (и нетрезвые) посетители борются над люками, выясняя, кто из них сильнее и кому пора освежиться. На чердаке расположен штаб Общества Скопы — местной гильдии воров. Это уже давно ни для кого не секрет, на что прямо указывает название заведения.

РЫБОХРАНИЛИЩЕ

ОТАРИ

Каждый вечер за час до заката Тамии Тандрейл открывает первый этаж рыбохранилища для моряков, рабочих и путешественников, чтобы те могли пообщаться, сыграть в игры и перекусить. За час до полуночи заведение закрывается. Любый желающий может заказать закуски и напитки из небольшого меню, а на выручку Тамии часто покупает призы и подарки для тех, кто участвует в импровизированных игровых турнирах.

ГАРНИЗОН ОТАРИ

В этом приземистом каменном здании размещается стража Отари. Фасад его украшают бело-зелёные флаги в цвет формы стражников. Стража следит за порядком в посёлке и патрулирует окрестные дороги, защищая путников от бандитов и прочих неприятностей. Кроме того, стражники занимаются тушением пожаров.

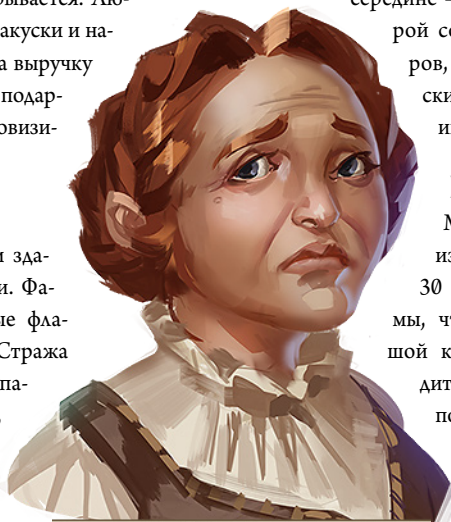
«БОЙЦОВЫЙ ОКУНЬ»

Вопреки своему названию, «Бойцовый окунь» — самая тихая и спокойная таверна в Отари. На вывеске над входом в двухэтажное деревянное здание изображён морской окунь, растопыривший плавники в боевой стойке, но внутри настолько тихо и безмятежно, что в пору задуматься, а была ли здесь хоть одна драка. Сейчас «Окунем» владеет почтенная дварфийка Брельда

Венкервал. Эта сдержанная и проникательная женщина взяла на себя управление после того, как бесследно исчез её сын Лазда — прежний хозяин таверны.



Янсмистра



Брельда Венкервал

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Достопримечательности Отари видны как с земли, так и с моря. Даже те, кто раньше не бывал в этом посёлке, вскоре привыкают по ним ориентироваться.

БИБЛИОТЕКА ЦВЕТКА ЗАРИ

На западной окраине посёлка на длинном выступе под скалой находится самый большой из местных храмов. Благодаря такому расположению Библиотеку освещает восходящее солнце, и в ясные дни её купол ярко сияет во славу богини Саренрэй.

Хотя Библиотека Цветка Зари — в первую очередь храм Саренрэй, здесь рады всем, кроме последователей злых божеств. В двух

крыльях здания размещены святилища, а посередине — собственно библиотека, в которой собраны книги самых разных жанров, включая исторические, сатирические и учебные, а также карты многих интересных мест.

ВЕЛИКАНСКОЕ КОЛЕСО

Местную лесопилку прозвали так из-за огромного колеса диаметром 30 футов. Такие размеры необходимы, чтобы создавать достаточно большой крутящий момент. Колесо приводит в движение механический транспортёр, загружающий брёвна в жёлоб, и пилу внутри лесопилки. Великанское колесо уже много поколений принадлежит семье Менемес, но им пользуются и другие лесозаготовительные компании. Оба конкурента платят

Озефу за пользование лесопилкой, что позволяет мэру быть в курсе их дел. На лесопилке шумно: к скрипу непрерывно вращающегося колеса присоединяются визг пил и грохот погрузочной ленты. По ночам этот шум хорошо слышен внизу, в посёлке.

Текущее управление лесопилкой семья Менемес передала иссечённому шрамами полуорку Клорте Хенгусу. В молодости Клорте прославился, сражаясь на

арене. Бился он парой топориков, за что получил прозвище Лесорубщик. Клорте давно оставил это занятие и не видит ничего забавного в том, что теперь он работает на настоящих лесорубов.

КАМЕННЫЙ ПРУД

По берегам неглубокого пруда несут стражу две дюжины каменных столбов высотой ровно 12 футов. Обычно здесь можно встретить вежливых, но не любимых странствующих жрецов Дезны (покровительницы путешественников) или Гозрей (божества природы). Рядом с прудом живёт друидка Ворливинн, которая помогает лесорубам жить в гармонии с природой.

ЛЕСОСПЛАВНЫЙ ЛОТОК

В этот жёлоб длиной несколько сотен футов отведена часть воды из реки Скопы. По нему спускают древесину от Великанского леса в лежащую южнее гавань, где лес грузят на корабли. Лесосплавный лоток всегда привлекал местную детвору, которая обожает «кататься по жёлобу», но после пары несчастных случаев Клорте стал следить, чтобы никто не натворил глупостей.

ТОВАРЫ И УСЛУГИ

В приключениях не обойтись без хорошего снаряжения, и ваши герои наверняка захотят приобрести что-нибудь в Отари. Ниже перечислены заведения, в которых герои смогут не только потратить честно заработанные монеты, но и получить помощь и ценный совет.

БИБЛИОТЕКА ЦВЕТКА ЗАРИ

В самом большом храме Отари есть не только книги: здесь продают свитки и жезлы с заклинаниями, а также магическое оружие. Главная жрица Вэнди Брандаскок пользуется репутацией чрезвычайно мудрой и проницательной особы. Она может подсказать, какое оружие или свиток подойдёт вам лучше всего.

«ВОРОНЫ БОЧОНКИ»

Магилой, хозяйка пивоварни, не только готовит вкусные (не всегда) напитки, но и варит магические зелья. Ведущий подскажет, что именно она готова предложить вам в этот раз. Тех, кто раздобудет для Магилой редкие ингредиенты или разнимет драку, которые иногда случаются в её заведении, ждут особые зелья или скидки.

«ДИКОВИНКИ ВРИН»

Это странное полукруглое сооружение всегда открыто. Помимо диковинок, здесь продаются магические предметы и походное снаряжение. Хозяйка магазина Врин Сивинкси слегка чудаковата. Она верит, что опасность поджидает её на каждом шагу и правду говорят лишь звёзды. Однако она с радостью примет искателей приключений и похвастается своей обширной коллекцией магических вещей.

«ЛЕСНЫЕ ЛЕЗВИЯ»

В главной кузнице Отари изготавливают в основном пилы, топоры и другие инструменты для заготовки леса, но могут сковать и качественную броню, оружие или щит. Хозяин «Лесных лезвий» — хмурый мужчина Карман Раджани, который с одинаковой готовностью продаст вам что топор для рубки деревьев, что меч для рубки орочьих голов. Карман гордится тем, что ведёт свой род от одной из основателей Отари, но в посёлке его недолюбливают за скверный характер.

«НЕОБЫЧНЫЕ РАССКАЗЫ»

Хотя эта книжная лавка торгует в основном художественной литературой, здесь продаются и другие книги, учебные пособия и свитки с заклинаниями. Хозяин лавки — волшебник Морлибинт — весьма начитан и может помочь героям с расшифровкой текстов на древних и необычных языках. Морлибинт с радостью купит у героев редкие книги, найденные ими во время странствий, в надежде выгодно их перепродать (разумеется, сначала прочитав).

РЫНОК ОТАРИ

Это одновременно фермерский рынок под открытым небом и торговое поселение с бревенчатыми домиками. Здесь можно купить любые виды походного снаряжения, лёгкой брони и простого оружия. Хозяин рынка — суровый и мрачный Килено Латенар. Много лет назад его жену растерзало существо, похожее на волка, и теперь Килено щедро платит за волчьи шкуры в надежде, что в один прекрасный день ему принесут шкуру того самого убийцы.

«СЛУЖБА ДОСТАВКИ ГАЛЛЕНТАЙН»

Вот уже семь поколений семьи Галлентайн живут в Отари. Их наследница Олория управляет самой быстрой и надёжной службой доставки в округе. Если героям понадобится предмет, которого нет в Отари, стоит обратиться к Олории. Скорее всего, она сможет его раздобыть, но за свои услуги возьмёт втридорога.



Морлибинт

СТРАЖИ РОЗЫ

Группа искателей приключений «Стражи Розы» прославилась в Авессаломе. Они победили злую чародейку Белькорру Харувекс и основали посёлок Отари. Нынешние жители Отари каждый год третьего деэнуса празднуют в их честь День основателей. Ниже приведён список Стражей Розы.

Зармавдиан. Волшебник Зармавдиан был хорошо образованным прорицателем. Он интересовался фантастическими теориями заговора и оккультными знаниями.

Отари Ильвашти. Оптимистичный плут Отари даже в самые тяжёлые времена поддерживал товарищей своим обаянием и чувством юмора.

Фола Раджани. Серьёзная и здравомыслящая Фола слыла умелой мечницей. Она называла себя изгнанницей из королевской семьи Нидаля.

Эзэфна Менемес. В своей группе Эзэфна была целительницей. Как жрице Эрастила, ей всегда было уютнее в небольших посёлках, чем в городах.

ОПАСНЫЕ МЕСТА

В окрестностях даже такого маленького уютного посёлка, как Отари, есть опасные места, которые принято обходить стороной.

КЛАДБИЩЕ ОТАРИ

На вершине утёса над Библиотекой Цветка Зари находится кладбище Отари с осыпающимися мавзолеями и растущими тут и там голыми деревьями. На кладбище редко бывает кто-то, кроме ухаживающих за ним послушников, уж слишком высоко оно расположено. Самые суеверные поговаривают, что по ночам среди могил бродит нежить.

ОКРЕСТНОСТИ ОТАРИ

Вокруг Отари много лесов и древних холмов, заселённых задолго до основания посёлка. По слухам, в пределах нескольких часов ходьбы есть развалины старинных крепостей, кишашие нежитью древние могильники и пещеры, в которых, помимо забытых сокровищ, таятся жуткие чудовища.

ЦИТАДЕЛЬ МРАЧНОГО СВЕТА

Примерно в получасе ходьбы к северу от посёлка начинается Туманная топь, посреди которой высятся развалины цитадели Мрачного Света, заросшие мхом и населённые вредителями. За последние века здесь побывало много искателей приключений, и сегодня развалины исхожены вдоль и поперёк, хоть и по-прежнему опасны. Самое удивительное — высший над ними маяк, неизвестно зачем построенный так далеко от моря. В памяти жителей Отари не сохранилось никаких историй, связанных с этим маяком, однако к нему всё равно относятся с опаской, и если на маяке загорится свет, все поймут, что скоро случится нечто ужасное.

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 Core Rulebook (Second Edition) © 2023, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Abomination Vaults Player's Guide © 2023, Paizo Inc.; Author: Ron Lundeen, with James Jacobs.

Настольная ролевая игра Pathfinder. Вторая редакция. Серия приключений «Зловещие катакомбы». Руководство игрока. Русское издание © 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

PAIZO INC.

Креативные директоры: Джеймс Джейкобс и Роберт Мак-Крири

Руководитель направления гейм-дизайна: Джейсон Балман

Руководитель направления визуального дизайна: Сара Э. Робинсон

Руководитель отдела разработки: Адам Дэйгл

Ведущий разработчик Organized Play: Линда Зайяс-Палмер

Разработчики: Элеанор Феррон, Джейсон Кили, Луис Лоза, Рон Ландин,

Патрик Рени и Джейсон Тондро

Ведущий разработчик Starfinder: Джо Пасини

Старший разработчик Starfinder: Джон Комптон

Разработчик Pathfinder Society: Терстон Хиллман

Разработчик Starfinder Society: Джени Яжабски

Дизайн-менеджер: Марк Сейфтер

Ведущий дизайнер Pathfinder: Логан Боннер

Дизайнеры: Джеймс Кейс и Майкл Сэйр

Ответственный редактор: Лео Гласс

Старшие редакторы: Ави Кул и Лу Пеллазар

Редакторы: Эдди Фанни, Патрик Хёрли, Ианара Нативидад и Киран Ньютон

Главный художественный редактор: Соня Моррис

Художественные редакторы: Кент Хамилтон, Кайл Хантер и Адам Вик

Старший графический дизайнер: Эмили Кроуэл

Художник-оформитель: Тони Барнетт

Директор по стратегии бренда: Марк Морланд

Генеральный директор Paizo: Лайза Стивенс

Президент: Джеффри Альварес

Креативный директор: Эрик Мона

Финансовый директор: Дэвид Ройланд

Технический директор: Вик Верц

Руководитель отдела проектирования: Гленн Эллиот

Координатор проектов: Ли Ракер

Руководитель отдела продаж: Майк Уэб

Менеджер по продажам: Космо Эйзель

Вице-президент по маркетингу и лицензированию: Джим Батлер

Руководитель отдела лицензирования: Джон Фейл

Руководитель отдела по связям с общественностью: Аарон Шэнкс

Специалист по СММ: Пейтон Смит

Руководитель клиентской службы: Сара Мэри Тетер

Руководитель отдела Organized Play: Тоня Уолдридж

Менеджер Organized Play: Алекс Шпайдель

Бухгалтер: Уильям Джоренби

Специалист по бухгалтеру: Эрик Пауэлл

Специалист по финансовым операциям: Б. Скотт Ким

Специалист службы персонала: Девинн Кэплз

Руководитель технического отдела: Рейми Конг

Контент-менеджер: Марисса Лагервалл

Старший разработчик ПО: Гэри Тетер

Координатор онлайн-магазина: Катина Дэвис

Сотрудники клиентской службы: Райан Дейвенпорт, Кейт Грир, Логан Харпер,

Саманта Фелан и Диего Вальдез

Координатор отдела логистики: Кевин Андервуд

Заведующий складом: Джеф Стрэнд

Сотрудники склада: Мика Хокинс, Джеймс Мафи и Хезер Пейн

Группа разработки и поддержки веб-сайта: Брайан Бауман, Роберт Бранденбург,

Уитни Чаттерджи, Эрик Кейт, Леви Штедмен, Джош Торнтон и Эндрю Уайт

Данный продукт соответствует требованиям Open Game License (OGL) и совместим с игровой системой Pathfinder (вторая редакция).

Product Identity. Данные объекты относятся к Product Identity, согласно определению Open Game License version 1.0a, Section 1(e), и не являются Open Content: все торговые марки, зарегистрированные торговые марки, имена собственные (персонажи, божества и так далее, как и эпитеты, названия, титулы и описательные термины, являющиеся производными формами), диалоги, места действия, организации, сюжеты и сюжетные линии, персонажи, иллюстрации и оформление. Объекты, ранее обозначенные как Open Game Content, являющиеся производными от предыдущего 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.

Abomination Vaults Player's Guide © 2023, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Abomination Vaults, the Pathfinder P logo, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Battles, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Lost Omens, Pathfinder Pawns, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Flip-Tiles, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.