

# PATHFINDER®

## МАЛЕНЬКИЙ ПЕРЕПОЛОХ В БОЛЬШОМ АВЕССАЛОМЕ

ПРИКЛЮЧЕНИЕ PATHFINDER ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ 1 УРОВНЯ Автор: Элеанор Феррон

# А. ПОДВАЛ



1 клетка = 5 футов

# Б. САД

Б1



1 клетка = 5 футов

# PATHFINDER

**АВТОР**  
Элеанор Феррон

**ВЕДУЩИЙ РАЗРАБОТЧИК**  
Адам Дэйгл

**ВЕДУЩИЙ ГЕЙМДИЗАЙНЕР**  
Марк Сейфтер

**РЕДАКТОРЫ**  
Джуди Бауэр и Лю Пеллазар

**ИЛЛЮСТРАЦИЯ НА ОБЛОЖКЕ**  
Кайо Масиэль Монтейро

**ИЛЛЮСТРАЦИИ**  
Исраэль Маккари Дионисио

**КАРТОГРАФИЯ**  
Роберт Лаззаретти

**АРТ-ДИРЕКЦИЯ И ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН**  
Соня Моррис и Тони Барнетт

**КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР**  
Джеймс Джейкобс

**РУКОВОДИТЕЛЬ РАЗРАБОТКИ**  
Адам Дэйгл

**ИЗДАТЕЛЬ**  
Эрик Мона

**РУССКОЕ ИЗДАНИЕ**  
Издатель: ООО «Мир Хобби»  
Общее руководство: Михаил Акулов  
Руководство производством: Иван Попов  
Главный редактор: Александр Киселев  
Редактура: Владимир Сергеев  
Перевод: Александр „Fry“ Бурдаев  
Дизайн: Иван „deadline“ Суховей  
Корректура: Ольга Португалова  
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.



## МАЛЕНЬКИЙ ПЕРЕПОЛОХ В БОЛЬШОМ АВЕССАЛОМЕ

### СОДЕРЖАНИЕ

<b>ГЛАВА 1: СОКРОВИЩНИЦА</b> . . . . .	<b>4</b>
<b>ГЛАВА 2: НАВЕРХ!</b> . . . . .	<b>9</b>
<b>ИНСТРУМЕНТАРИЙ</b> . . . . .	<b>14</b>
<b>ГОТОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ.</b> . . . . .	<b>15</b>

«Маленький переполох в большом Авессаломе» — приключение Pathfinder для пяти кобольдов 1 уровня, в котором используются правила из «Бестиария» и «Основной книги правил» второй редакции игры. Приключение разработано для игры в мире Pathfinder, но его можно адаптировать для любого другого игрового мира.

### ОБЛОЖКА

На иллюстрации Кайо Масиэля Монтейро изображены отважные кобольды, вступившие в битву со зловещей куклой и ветхой игрушечной лошадкой. Смогут ли чешуйчатые герои выбраться из бабулиного подвала живыми и богатыми или падут в неравной схватке с его обитателями?



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

paizo.com



Играть интересно

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

www.hobbyworld.ru

## МАЛЕНЬКИЙ ПЕРЕПОЛОХ В БОЛЬШОМ АВЕССАЛОМЕ

### ПРЕДЫСТОРИЯ

Кобольды из племени Кривых Когтей на протяжении многих поколений жили под городом Авессалом, влача жалкое существование за счёт ценностей, вырытых из погребённых под землёй развалин древних зданий. Кривые Когти мало того что до сих не истреблены, так ещё и за всю историю не были никем завоёваны, что по кобольдским меркам заслуживает немало уважения. К несчастью, уважение на хлеб не намажешь, так что всё племя живёт крайне скромно, ютятся в убогих норах, сгорая от зависти к более известным и богатым кобольдским племенам вроде Сточных Драконов.

Так всё и продолжалось бы, если б в один прекрасный день группа копателей случайно не прорыла ход в забитую богатствами подземную комнату. В ней было много всякой всячины, и большая часть сокровищ была в гораздо лучшем состоянии, чем обычно попадавшееся Кривым Когтям гнилое старьё. Тем не менее умудрённые опытом кобольды решили всё-таки

заглянуть в зубы дарёному коню и отправили на разведку самых смелых героев, самых ярких добровольцев и самых буйных хулиганов. Когда помещение будет исследовано и признано безопасным, Кривые Когти вывезут все сокровища и наконец-то заживут в заслуженной роскоши.

### ГЛАВА 1: СОКРОВИЩНИЦА

Чтобы начать игру, прочитайте или своими словами перескажите следующее:

Все члены племени пребывают в радостном напряжении и, побросав все дела, высовывают головы из туннелей, смотря, как вы чинно шествуете мимо. Вас выбрали для самого ответственного задания, и главный копатель Микник ждёт вашего прибытия. Когда вы входите в пещеру, главный копатель даёт сигнал рабочим, и те отрывают доски и выламывают камни, которыми перекрыт туннель. Проложившие

# МАЛЕНЬКИЙ ПЕРЕПОЛОХ В БОЛЬШОМ АВЕССАЛОМЕ



его копатели замуровали проход сразу же, как увидели, что за ним не ходится, и не трогали его до вашего прихода.

Вам видны висащие на вешалках дорогие одежды, красивые вазы и деревянные ящики, внутри которых, конечно, тоже таятся ценности. Заполучив даже малую толику этих богатств, Кривые Когти смогут зажить так, как их дедам и прадедам даже не снилось! Но Кривые Когти умны и знают: когда что-то слишком хорошо, чтобы быть правдой, — жди беды. Поэтому, собственно, вы здесь.

«Осмотреть помещение!» — рявкает главный копатель Микник. Когда вы убедитесь, что внутри безопасно, ваши соплеменники вытащат оттуда все ценности. «Обычная надбавка за опасность! Можете первыми выбрать себе награду из добычи, но не больше, чем сможете унести! Осторожней там!»

Если игроки только знакомятся с Pathfinder, используйте введение для того, чтобы игроки лучше разобрались в возможностях своих персонажей и познакомили героев друг с другом. Вы можете даже устроить небольшой ролевой отыгрыш перед тем, как герои отправятся дальше. Персонажи игроков — первые кобольды, которым доведётся отправиться внутрь, поэтому соплеменники ничего о том, что ожидает их внутри, рассказать не смогут.

## A1. Вход в сокровищницу

## СРЕДНЯЯ 1

Обнаруженная Кривыми Когтями загадочная «сокровищница» — на самом деле подвал дома. Нашедшие её кобольды-копатели случайно прорыли ход в подвал одной из состоятельных семей в районе Восточных Врат. В глазах Кривых Когтей, многие годы живущих за счёт обнаруженных в погребённых развалинах ценностей и слышавших лишь слухи и домыслы о городах на поверхности, этот подвал — лишь очередная позабытая подземная зала. Впрочем, если бы даже кобольды знали о том, что это подвал жилого дома, это несколько бы не умерило их желание его обчистить.

Вы лезете по туннелю в помещение и вдруг ощущаете давно знакомый запах земли и лежалых вещей. Вы подползли поближе и уже можете заглянуть за занавеси из роскошной ткани и огромные деревянные ящики. На высоких деревянных полках беспорядочно свалены дорогие вещи и стопки книг, которые, несмотря на явную ненужность, совершенно не заплесневели. Вдоль стен нагромождены горы мебели, украшенной красивой резьбой и мягкими бархатными подушками. Пол уставлен пыльными сундуками с заманчиво сверкающими замками. В западной части помещения видна груда бочонков, мешков и бочек, перегораживающая комнату подобно стене и скрывающая вид на оставшуюся её часть.

В ящиках и сундуках лежат старые книги, выдавшие виды игрушки и куклы, одежда и обувь (разных размеров — некоторая даже подойдёт кобольдам), маленькие портреты

темнокожих людей и праздничные украшения. Персонаж, успешно прошедший проверку Внимания со СЛ 13, заметит мягкое свечение, исходящее из-под толстых одеял на стоящих неподалёку кроватях.

**Существа:** подвал достаточно хорошо защищён от непогоды, но за многие годы в него проникли насекомые, впоследствии обжившиеся в столь сухом и тёплом месте. Одни из наиболее необычных обитателей подвала — жуки-светляки, обычно прячущиеся под кроватями, чтобы скрыть своё свечение. Они не агрессивны, но если почувствуют присутствие существа в 5 футах от себя, то воспримут его как угрозу и инстинктивно нападут.

## ЖУКИ-СВЕТЛЯКИ (4)

## СУЩЕСТВО –1

**Н** НЕБОЛЬШОЙ ЖИВОТНОЕ

Внимание +6; сумеречное зрение.

Навыки: Акробатика +6, Атлетика +4.

Сил +1, Лвк +3, Вын +2, Инт –5, Мдр +1, Хар –2.

КБ: 16. Стойкость +5, Реакция +8, Воля +4.

ПЗ: 6.

**Люминесцентная аура** (аура, свет) 10 футов: светящееся брюшко светляка наполняет область ауры ярким светом.

**Скорость:** 20 футов, полёт 15 футов.

**В ближнем бою**  $\blacklozenge$ : жвалы +8 (быстрое, фехтовальное), урон 1d4 + 1 (колющий).

**Вспышка света**  $\blacklozenge$  (концентрация, свет): жук-светляк ярко вспыхивает. Все существа в области Люминесцентной ауры проходят испытание Стойкости со СЛ 17 и при провале растеряны на 1 минуту. После этого аура жука отключается на 24 часа, в течение которых он не может использовать Вспышку света повторно.

Жуки — обычные животные, защищающие свою территорию. Они не станут преследовать персонажей игроков далее 30 футов и сбегут, если у них останется меньше половины ПЗ. Кроме того, персонаж может потратить 2 действия, чтобы попытаться усмирить одного жука, совершив проверку Природы со СЛ 15. При успехе жук перестает атаковать до тех пор, пока не будет атакован сам или не получит урон.

**Сюжетная награда:** если персонажам игроков удастся усмирить или иным способом нейтрализовать светляков, не причиняя им вреда, они получают столько же опыта, как если бы победили их в бою.

## A2. НЕПОКОРНАЯ СТЕНА

## ТРИВИАЛЬНАЯ 1

Дорогу на запад кобольдам преграждает стена из книг, бочек, мешков соли и сахара, ящиков консервов, бочонков с вином и горшков с патокой. К сожалению, все вещи свалены наспех, и потому конструкция очень неустойчивая.

**Опасность:** попытка перелезть через стену или вытащить из неё объект может привести к обвалу.

## ШАТКАЯ КУЧА

## ОПАСНОСТЬ 2

### ОКРУЖЕНИЕ

Скрытность: СЛ 9.

**Описание:** неустойчивое нагромождение различных предметов высотой 7 футов и шириной 10 футов.

**Обезвреживание:** Воровство со СЛ 15, чтобы осторожно проложить сквозь стену путь, не нарушив её шаткого равновесия, либо Атлетика со СЛ 17, чтобы удержать наиболее неустойчивые участки.

КБ: 16. Стойкость +10, Реакция +2.

**Твёрдость:** 5, ПЗ: 25 (ПП 12). **Невосприимчивость:** критические удары, невосприимчивости объектов, урон за точность.

**Обрушение** ➤. **Условие:** существо пытается влезть на стену или достать из неё объект либо стена получает сильный удар. **Эффект:** стена обваливается, нанося 2d8 дробящего урона существам на ней и в пределах 10 футов от неё. Существа проходят испытание Реакции со СЛ 18. При успехе существо получает половину урона и откатывается в случайно выбранном направлении, а при критическом успехе — полностью избегает урона и может выбрать направление.

**Развитие:** если стена по какой-либо причине обрушивается, то через несколько мгновений после того, как стихнет грохот, по подвалу эхом разнесётся жутковатый женский голос. Он принадлежит Камилле (см. описание зоны А7), живущей в подвале кукле, зовущей своего друга.

## А3. ЗАРОСШИЙ КОРИДОР

## Лёгкая 1

Мусора в этом коридоре почти нет, и по нему можно пройти в глубины сокровищницы. На западе расположены две комнаты, двери которых удерживаются в открытом состоянии буйно растущими грибами и лишайником.

Грибы в этой комнате проросли из ледника в зоне А5. Несколько десятилетий назад владельцы подвала получили от друзей особо неудавшуюся запеканку. Они были слишком вежливы, чтобы просто её выбросить, но и рисковать здоровьем не хотели, поэтому решили положить её в расположенный в подвале ледник, чтобы потом когда-нибудь съесть. Запеканка старела, плесневела и в результате поросла грибами, которые заполнили всё вокруг и стали практически разумными.

**Существо:** в этой комнате обитает грибной леший, который считает её своим домом и не любит, когда к нему лмятся без приглашения. В настоящий момент леший сменил форму и прячется среди грибов. Он достаточно сообразителен, чтобы не атаковать персонажей в ближнем бою, и нападает на них издалека, прячась после этого в тенях. Если у лешего остаётся меньше 5 ПЗ, он убегает и больше не атакует.

## ГРИБНОЙ ЛЕШИЙ

## СУЩЕСТВО 2

### Н НЕБОЛЬШОЙ ГРИБ ЛЕШИЙ

Внимание +6; ночное зрение.

**Языки:** всеобщий, друидический, сильван; разговор с растениями (только с грибами).

**Навыки:** Атлетика +6, Природа +6, Скрытность +8.

**Сил +2, Лвк +4, Вын +2, Инт -1, Мдр +2, Хар +0.**

КБ: 19. Стойкость +8, Реакция +10, Воля +6.

ПЗ: 30.

**Всплеск растительности** (исцеление): когда грибной леший умирает, из его тела вырывается волна первобытной энергии, восстанавливающая 2d8 ПЗ всем существам-грибам в 30-футовой эманации. Эта область зарастает грибами, становясь пересечённой местностью. Если почва оказывается неподходящей для грибов, они высыхают через 24 часа.

**Скорость:** 25 футов.

**В ближнем бою** ➤: кулак +10 (быстрое, фехтовальное), урон 1d6 + 2 (дробящий).

**Дистанционная** ➤: споры мешок +10 (шаг дистанции 30 футов), урон 1d6 + 2 (дробящий) и споры.

**Врождённые первобытные заклинания** (СЛ 16): 4 круг — разговор с растениями.

**Облако спор** ➤➤ (яд): грибной леший может выпустить облако спор, забивающих глаза и дыхательные пути. Все существа (кроме грибов) в 15-футовой эманации проходят испытание Стойкости со СЛ 16 и при провале получают 1 продолжительный урон ядом. Пока длится продолжительный урон, зрение существа снижается, ограничивая видимость дистанцией в 20 футов (10 футов при критическом провале).

**Смена формы** ➤ (концентрация, первобытный, полиморф, превращение): грибной леший превращается в слой лишайника или гигантский гриб небольшого размера. В остальном способность аналогична форме дерева.

**Споры:** когда леший наносит существу урон Ударом спорового мешка, цель проходит испытание со СЛ и эффектом, как у Облака спор.

## А4. МАСТЕРСКАЯ

Посреди этой тесной комнатки возвышается массивный стол, заваленный ремесленными инструментами и окружённый свёртками с различными вещами.

Когда-то здесь размещалась и мастерская, и кладовка для походного снаряжения. Хозяева дома старели и комнатой пользовались всё меньше, а потом и вовсе забросили.

**Сокровище:** обыскав комнату, персонажи найдут лёгкий молот, топорик, пять рюкзаков, четыре спальных мешка, два набора рыболовных снастей, инструменты ремесленника, 100 футов верёвки и ремонтный набор.

# МАЛЕНЬКИЙ ПЕРЕПОЛОХ В БОЛЬШОМ АВЕССАЛОМЕ

## А5. Забытый леаник

В этом помещении всё ещё царит магическая прохлада и виднеются медленно тающие куски льда. Очевидно, когда-то магия, поддерживавшая здесь холод, ослабла, и теперь в леднике остались лишь грибы и проржавевший и дырявый поднос с запеканкой.

**Сокровище:** герой, успешно прошедший проверку Природы со СЛ 13, заметит среди грибов лисички, которых хватит на плотную трапезу для четверых персонажей. Успешная проверка также подскажет, что все остальные грибы ядовиты; эффект их аналогичен яду белаадонны («Основная книга правил», стр. 553). Если герои решат собрать ядовитые грибы, то в результате получат 4 дозы яда.

## А6. Вестибюль

## СРЕАНИЯ 1

Вы оказываетесь в просторнейшем коридоре, ведущем в комнату на востоке. Вдоль стен стоят ящики и мебель, на которых покоятся пыльные игры и старая уродливая игрушечная уточка. Вершина всего этого многообразия — чучело аллигатора, засунутое под игровой стол.

В этой комнате можно найти старую посуду, которую никогда не использовали из-за чрезмерной красоты, старые игры, детские игрушки и разнообразные поеденные молью чучела, выбросить которые было жалко, а ставить на всеобщее обозрение в доме — стыдно.

**Существа:** кроме совершенно обычного чучела аллигатора, в помещении находятся три пушистых чучела собак. Зловредное влияние Камиллы из зоны А7 оживило этих питомцев, и теперь эта нежить атакует любых зашедших в комнату живых существ.

## ЧУЧЕЛА СОБАК (3)

## СУЩЕСТВО 1

**НЗ** **НЕБОЛЬШОЙ** **НЕЖИТЬ** **НЕРАЗУМНЫЙ**

Внимание +7; сумеречное зрение.

Навыки: Акробатика +5, Атлетика +7, Выживание +5.

Сил +2, Лвк +2, Вын +2, Инт -5, Мдр +2, Хар -1.

КБ: 16. Стойкость +7, Реакция +5, Воля +3.

ПЗ: 17. Невосприимчивость: без сознания, болезнь, паралич, эффекты с дескриптором «смерть», яд. Устойчивость: колющий 5, огонь 5, режущий 5, холод 5, электричество 5.

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою **◆**: челюсти +7, урон 1d6 + 2 (колющий).

Стайный: Удары чучела собаки дополнительно наносят 1d4 урона существам в зоне досягаемости двух и более его союзников.

## А7. Покои Камиллы

## ТРУАНАЯ 1

Эта комната обставлена дорогой мебелью. В ней стоит и детская кроватка, заваленная давно забытыми детскими игрушками.

Эта изысканная готическая спальня — владения Камиллы, четырёхфутовой одушевлённой куклы, вместе с которой играло и веселилось не одно поколение детей, выросших в этом доме.

Кукла была столь любима и оберегаема, что в ней зародилась искра сознания.

К огромному сожалению, последняя владелица куклы, девочка по имени Элла, трагически погибла в юном возрасте. Горюющие родители, не подозревающие о том, что кукла живая, убрали её в подвал вместе с другой любимой игрушкой Эллы — игрушечной лошадкой-качалкой размером с настоящего пони, которую девочка звала Принцессой Зорькой. Камилла оказалась в темноте одна-одинёшенька и не понимала, почему её бросили. Она всё звала и звала свою погибшую подругу и медленно сходила с ума от горя и одиночества.

**Существа:** кукла постепенно обставила комнату найденными в подвале вещами, и теперь она представляет собой копию детской спальни. Камилла смертельно обижается на любых посетителей, когда обнаруживает, что это не её подруга, и, завидев их, нараспев говорит: «Поиграйте со мной!» После этого кукла и пони совместно нападают.

## ПРИНЦЕССА ЗОРЬКА

## СУЩЕСТВО 2

**Н** **СРЕДНИЙ** **КОНСТРУКЦИЯ** **НЕРАЗУМНЫЙ**

Внимание +6.

Навыки: Атлетика +9.

Сил +3, Лвк +0, Вын +4, Инт -5, Мдр +0, Хар -5.

КБ: 17 (13 после поломки). Стойкость +9, Реакция +5, Воля +3.

ПЗ: 20. Твёрдость: 5. Невосприимчивость: без сознания, болезнь, истощение, исцеление, кровотечение, ментальный, некромантия, бессмертные атаки, обречённость, паралич, тошнота, утомление, эффекты с дескриптором «смерть», яд.

Броня конструкций: живая лошадка-качалка, как и все обычные объекты, обладает твёрдостью, снижающей любой получаемый ею урон на указанную величину. Когда у лошадки остаётся менее половины ПЗ (или сразу же после получения урона от критического удара), её броня ломается и КБ снижается до 13.

Скорость: 25 футов.

В ближнем бою **◆**: удар головой +8, урон 1d8 + 2 (дробящий).

Затапывание **◆◆◆**: Принцесса Зорька совершает Перемещение на расстояние вплоть до удвоенного значения скорости и может при этом перемещаться через пространство, занятое существами небольшого или меньшего размера, затапывая каждое существо, в пространство которого заходит. Во время одного применения Затапывания можно попытаться затапывать каждое существо лишь единожды. Затапанные существа получают 1d8 + 2 дробящего урона, но могут пройти обычное испытание Реакции со СЛ 14 (двойной урон при критическом провале, половина урона при успехе, отмена урона при критическом успехе).

## КАМИЛЛА

## СУЩЕСТВО 2

**НЗ** **МАЛЕНЬКИЙ** **КОНСТРУКЦИЯ** **ОДУШЕВЛЁННЫЙ**

Внимание +8; ночное зрение.

Языки: всеобщий.

Навыки: Акробатика +8, Окультизм +4, Скрытность +8.

Сил -2, Лвк +4, Вын +3, Инт +0, Мдр +2, Хар +0.

КБ: 20. Стойкость +7, Реакция +10, Воля +6.

ПЗ: 23. **Невосприимчивость:** без сознания, болезнь, истощение, исцеление, кровотечение, ментальный, некромантия, несмертельные атаки, обречённость, паралич, тошнота, утомление, эффекты с дескриптором «смерть», яд.

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою **◆**: кулак +10 (быстрое, магический, фехтовальное), урон 1d6 + 2 (дробящий).

Врождённые оккультные заклинания (СЛ 18, атака +8): 3 круг — левитация, повреждение; фокусы (1 круг) — магическая рука, мелкие фокусы, свет.

**Сокровище:** в комоде рядом с кроватью Камиллы есть изысканно украшенное зеркальце стоимостью 20 зм. В платяных шкафах обнаружится пять комплектов парадной одежды небольшого размера, каждый из которых стоит 2 зм.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Когда с Камиллой и другими таившимися в подвале угрозами будет покончено, Кривые Когти могут начать осваивать его и выносить всё ценное — хотя все опасности, с которыми персонажам игроков не удалось справиться, могут доставить их сородичам неприятности в будущем! На этом моменте приключение можно завершить, если у игроков больше нет времени или они просто хотели сыграть сценарий покороче. Тем не менее в северной части покоев Камиллы есть лестница, ведущая кобольдов наверх к новым приключениям!



**КАМИЛЛА**





## ГЛАВА 2: НАВЕРХ!

Кривые Когти очень осторожны, но небывалый успех их опьянил. Им наконец-то улыбнулась удача, и найденной добычи хватит, чтобы обеспечить такую роскошную жизнь, что ни одному кобольду даже не снилась. Лестница манит их, обещая, что за дверью наверху скрыты ещё большие богатства. У персонажей игроков должно быть достаточно времени на отдых и восстановление, но рано или поздно любопытство Кривых Когтей всё-таки возьмёт верх, и сородичи попросят героев ещё раз отправиться на разведку, на сей раз — наверх. Как именно попросят — зависит от результатов предыдущего приключения: если персонажи игроков одолели все опасности подвала, то им оказывают почести и просят о помощи. Если же героям не удалось обеспечить безопасность сородичей, то на разведку их отправляют в качестве наказания.

Как бы то ни было, когда герои будут готовы, они могут подняться по лестнице, расположенной за покоями Камиллы. Персонажи увидят, как через щель под дверью в подвал пробивается свет, и герой, успешно прошедший проверку Внимания со СЛ 14, услышит в соседней комнате движение. Дверь подвала заперта, но замок настолько проржавел, что может быть с лёгкостью выломан, позволяя без труда отворить дверь.

### ТОШНОТВОРНО МИЛЕНЬКАЯ ГОСТИНАЯ

За дверью обнаруживается уютная комната, уставленная различными предметами интерьера вроде удобной мебели, вязаных кукол и пушистых игрушечных овец и наполненная чарующими ароматами свежей выпечки и чая. В комнате находится единственный обитатель дома — маленькая темнокожая женщина с забранными в пучок семью кудрями. Эта жизнерадостная старушка крайне близорука и очень плохо слышит,

## СТРАЖА! СТРАЖА!

Район Восточных Врат часто патрулируется отрядами городской стражи, но он очень спокойный, и в его парках и живых изгородях обитает огромное количество всякой живности. Пока персонажи игроков ведут себя прилично, никто не обратит на них внимания, но за явно преступные действия вроде поджога кобольды, скорее всего, угодят за решётку.

поэтому принимает пришедших к ней кобольдов за соседскую ребятню. Если кобольд к ней подойдёт, она улыбнётся и повернётся к нему, чтобы поприветствовать. Зачитайте или своими словами перескажите следующее:

«Ой, кто к нам пожаловал! Решили навестить бабулю в день её рождения? Деточки мои разъехались кто куда, так что бабушке бывает одиноко. — Старушка шаркающей походкой направляется на кухню и возвращается с большим горшком, наполненным свежим коричневым печеньем. — Налетайте, а то мне придётся съесть всё самой и мне поплохеет.

Знаете что, ребятоньки, не хотите ли вы помочь бабуле? А я за это вам монеток дам, — с улыбкой говорит она. — Мне птичка на хвосте принесла, что Джеррен, сосед мой, с утра отправился на Большой базар и вернётся только к вечеру. Наведайтесь, пожалуйста, к нему в сад и принесите мой кусторез. Он у меня его полгода как одолжил, а отдавать назад не спешит, негодник этакий. У самого магические инструменты в сарай не влезают! Только, милые мои, смотрите под ноги — там травяные раки. Я слыхала, они какие-то особенно щипучие в последнее время».

На самом деле «Бабуля» — могущественный друид, но отошла от дел много лет назад. Если кобольды попытаются на неё напасть, она с лёгкостью их одолеет и вышвырнет из дома. Тем не менее, если кобольды после этого вернутся обратно, она их не узнает и вновь примет за соседских ребятешек, что даст героям возможность при необходимости начать с ней разговор заново.

На большинство вопросов Бабуля отвечает в зависимости от того, что ей послышалось, — как правило, невпопад. Герои тем не менее смогут получить от неё немного полезных сведений. Ниже приведены некоторые из вопросов, на которые Бабуля в состоянии дать ответ.

— **Кто такой Джеррен?**

— Хам он, и больше никто. Подумать только — украсть у старушки кусторез. Совсем одержим своим садом.

— **Что такое кусторез?**

— Какие любознательные, ну и ну. Это длинная палка с вращающимся лезвием на конце, чтобы удобнее дотягиваться до верхних ветвей. Работает на магии! Сыночки мне его подарили,

когда я полезла вишню обрезать, упала и сломала бедро. Ох и наслушалась я от них тогда.

— **А где Джеррен держит кусторез?**

— Да чтоб я знала. Может, в этом своём газебо в саду, точно не скажу. Давненько туда не заходила.

— **Что такое травяные раки?**

— Ну знаете, это раки, которые в траве живут. Мы с братьями частенько их ловили: берёшь нитку, привязываешь бекон и бросаешь. Вот потеха была!

— **Разве раки не в воде живут?**

— Ой, ребяташки, вы, должно быть, с севера.

Вне зависимости от того, собираются ли персонажи игроков вернуть Бабуле её «кусторез» или нет, Кривые Когти несомненно захотят изучить столь необычный магический инструмент. Если персонажи игроков поговорят с сородичами перед тем, как выполнят просьбу Бабули, кобольды наперебой будут советовать им отыскать кусторез как можно быстрее.

## САА

Бабулин сосед Джеррен Фенн живёт через два дома к западу от её жилища. Бабуля была полностью права, утверждая, что Джеррен одержим своим садом, — собственно, именно любовь к садоводству и послужила причиной его недавних проблем. Джеррен известен тем, что покупает, одалживает и старается заполучить любые предметы, способные пойти на пользу его саду, — в том числе и *Бабулин кусторез*. Совсем недавно он купил на Большом базаре магический порошок, по уверениям продавца способствующий росту растений. Порошок сработал, как было обещано и даже ещё лучше, и сад Джеррена пропитали энергии фей Первого мира, под действием которых все его растения (равно как и другие обитатели сада) пошли в буйный рост. Джеррен отправился на поиски способа обратить действие порошка вспять, поэтому дома его нет и проникших в сад кобольдов ловить некому, но это отнюдь не означает, что сад никем не охраняется.

Приблизившись к саду, персонажи игроков сразу же заметят странность: вход отсутствует. Живая изгородь под действием порошка начала разрастаться и срослась в толстую зелёную стену, поэтому первой задачей кобольдов будет проникновение в сад.

## Б1. Заросли ночцвета

## ТРИВИАЛЬНАЯ 1

Живая изгородь высотой в девять футов сплошь покрыта пурпурными цветками, из-под лепестков которых торчат трёхдюймовые шипы.

В качестве декоративной живой изгороди Джеррен высадил кусты ночцвета — растения с яркими цветками и длинными острыми шипами. За ними и в обычном-то состоянии

# МАЛЕНЬКИЙ ПЕРЕПОЛОХ В БОЛЬШОМ АВЕССАЛОМЕ

ухаживать непросто, а после применения магического порошка шипы стали ещё длиннее и острее.

**Опасность:** у живой изгороди твёрдость 5, 17 ПЗ и устойчивость 10 к дробящему и колющему урону. Если персонаж игрока решит перелезть изгородь (Атлетика со СЛ 15 для Лазания) или прорубить сквозь неё проход, ему потребуется пройти и проверку Акробатики со СЛ 16 — при провале он получит 1д6 колющего урона. Герои могут использовать дистанционные атаки или оружие с дескриптором «длинное», чтобы не проходить проверку Акробатики, но так изгородь резать неудобно, и возня привлечёт внимание гигантского барсука из зоны Б2.

## Б2. Аворик

## Лёгкая 1

Сочная зелёная трава выросла на фут в высоту и склонилась под собственным весом, покрыв края аккуратного газона волнистым ковром. Двор пересекают выложенные белым камнем дорожки, обрамлённые опавшими с деревьев цветами.

Жертвой неудачной покупки Джеррена пали не только его растения, но и домашний барсук, Мадам Рыльце. Когда-то она была совсем обычной, но под действием энергий Первого мира превратилась в огромное чудовище с огромным же аппетитом.

**Существо:** гигантский барсук не слишком враждебен, но и кобольдом подкрепиться не прочь. Мадам Рыльце очень любопытна и, заметив движение, сразу же отправляется посмотреть, что это, а всех встреченных существ изучает, нежно прикусывая. Персонажи игроков могут обратить её любопытство себе на пользу: герой, успешно прошедший проверку Обмана или Природы со СЛ 18, может отвлечь барсука, направив в другую часть сада. К несчастью для кобольдов, Мадам Рыльце крайне упряма и будет преследовать их, пока они не найдут способ обмануть её восприятие или каким-то образом не устроят. Если на неё напасть, она впадает в ярость и отступит, лишь если у неё останется меньше 5 ПЗ.

## МАДАМ РЫЛЬЦЕ

## СУЩЕСТВО 2

**Н** СРЕДНИЙ ЖИВОТНОЕ

Внимание +8; нюх (вспомогательный) 30 футов, сумеречное зрение.

Навыки: Атлетика +8, Скрытность +7.

Сил +4, Лвк +1, Вын +3, Инт -4, Мдр +3, Хар -1.

КБ: 18. Стойкость +10, Реакция +6, Воля +8.

ПЗ: 30.

**Свирепость** **Условие:** ПЗ снижаются до 0. **Эффект:** Мадам Рыльце остаётся в сознании и с 1 ПЗ, но увеличивает своё значение ранения на 1. Если у неё ранение 3, эту способность использовать нельзя.

Скорость: 25 футов, рытьё 10 футов.

В ближнем бою : челюсти +11, урон 1д8 + 4 [колющий].

В ближнем бою : когти +11 (быстрое), урон 1д6 + 4 [режущий].

**Барсучья ярость** (концентрация, ментальный, эмоции): Мадам Рыльце впадает в ярость и пребывает в ней либо 1 минуту, либо пока не перестанет ощущать присутствие врагов, либо пока не потеряет сознание — в зависимости от того, что случится раньше. Пока длится ярость, у неё КБ 17, Удар челюстями наносит 1д8 + 8 урона, а Удар когтями наносит 1д6 + 6 урона. Впавшая в ярость Мадам Рыльце не может использовать действия с дескриптором «концентрация», кроме Поиска. Когда ярость завершается, она не может использовать Барсучью ярость снова в течение 1 минуты.

**Сюжетная награда:** если персонажам игроков удастся скрыться от барсучихи или отогнать её не убивая, они получают столько же опыта, как если бы победили её в бою.

## Б3. ЛАБИРИНТ ИЗ РОЗ

## Лёгкая 1

Из высоких, геометрически правильных кустов растут красные розы длиной в фут. Между кустами петляют белые дорожки, по которым можно задумчиво прогуливаться.

У розовых кустов те же параметры, что и у зарослей ноцецвета в зоне Б1, и они столь же опасны. Кроме того, в них прекрасно может спрятаться существо небольшого размера — высота куста 6 футов и он блокирует линию видимости.

**Существо:** приток силы Первого мира ослабил границы между планами, что позволило волшебному дракончику по имени Ириллини проникнуть в Авессалом. Она слегка обеспокоена тем, что не может вернуться домой, но это не мешает ей устраивать разнообразные шалости. Ириллини прячется среди розовых кустов, используя мистические заклинания, чтобы разыгрывать всех, кто проходит мимо. Если она заметит кобольдов, то будет использовать скрытность, чтобы незаметно подтрунивать над ними, создавая иллюзорные звуки мяукающих котят, окрашивая снаряжение героев в разные цвета или телекинетически украшая их цветами.

Если персонажам удастся заметить Ириллини, они поймут, что Кривые Когти будут вне себя от счастья, если заслужат расположение дракона, пусть даже и маленького. Успешная проверка Мистицизма со СЛ 18, чтобы Вспомнить информацию, подскажет герою, что волшебные дракончики лучше относятся к тем, кто реагирует на их шутки. Персонаж, успешно прошедший проверку Дипломатии, Исполнения или Обмана со СЛ 13, сможет подыгрывать шалостям, чтобы выманить дракончика из укрытия. Когда Ириллини оказывается на виду, персонажи могут совершить проверку Дипломатии для Улучшения впечатления; при наличии у героя изученного Исполнения он может использовать его для этой проверки вместо Дипломатии. При успехе кобольды заинтригуют Ириллини, и она пообещает навесить Кривых Когтей, к огромной радости последних.

## ИРИЛИНИ

## СУЩЕСТВО 2

НЕОБЫЧНЫЙ ХД МАЛЕНЬКИЙ ДРАКОН

Внимание +16; ночное зрение.

Языки: всеобщий, драконий, силван; телепатия 100 футов.

Навыки: Акробатика +8, Дипломатия +8, Обман +8, Природа +4, Скрытность +10.

Сил -2, Лвк +4, Вын +0, Инт +2, Мдр +0, Хар +2.

КБ: 18. Стойкость +5, Реакция +12, Воля +11.

ПЗ: 30. Невосприимчивость: паралич, сон.

Скорость: 15 футов, плавание 20 футов, полёт 40 футов.

В ближнем бою ♦: челюсти +10 (магический, фехтовальное), урон 1d4 (колющий).

Врождённые мистические заклинания (СЛ 21): 4 круг — невидимость (только сам заклинатель).

Спонтанные мистические заклинания (СЛ 18, атака +10): 1 круг (4 ячейки) — иллюзорный объект, масло, сон; фокусы (1 круг) — мелкие фокусы, опутывание ног, пляшущие огоньки, призрачный звук, телекинетический снаряд.

Губительное дыхание ♦♦ (мистический, эвокация, яд): Ирилини выдыхает эйфорический газ в 10-футовом конусе. Все существа в области проходят испытание Стойкости со СЛ 18 и при провале получают ошеломление 2 и замедление 1 на 1d4 раунда (при критическом провале — на 1 минуту). После применения способности Ирилини может использовать её повторно только через 1d4 раунда.

**Развитие:** Ирилини совершенно не переносит конфликтов. Если на неё напасть, она использует губительное дыхание и улетит прочь, чтобы вернуться позднее. Если же она получит 10 и более урона, то улетит насовсем.

**Сюжетная награда:** если персонажам удастся завоевать расположение Ирилини, они получают столько же опыта, как если бы они победили её в бою. Если же персонажи убьют или прогонят дракончика, то опыта за это не получат.

## Б4. ГАЗЕБО

У этого странного здания совсем нет стен, и его круглая конусообразная крыша установлена на круг колонн, поддерживающих её по краям. В центре здания расположен павильон со стеклянными стенами, где есть несколько скамей и запертый шкаф.

В большом каменном газебо стоят столы, скамьи и вазы с цветами, а в центре красуется шкаф, закрытый на слегка ржавый замок. Для взлома замка требуется успешно пройти проверку изученного Воровства со СЛ 15. При критическом провале замок заклинивает и взломать его больше нельзя. Если взломать замок не удалось, герои могут сломать дверь успешной проверкой Силы со СЛ 17 — провалы этой проверки никак не влияют на последующие попытки персонажей.

**Сокровища:** когда персонажи откроют шкаф, они смогут забрать себе его содержимое. Помимо *Бабулиного кустореза* (стр. 14), там обнаруживается +1 *топорик*, +1 *кинжал*, две склянки среднего алхимического огня, *масло усиления*, западня с кольями, западня-тревога, аптечка с тремя противоядиями и разнообразные садовые инструменты.

## ТРАВЯНЫЕ РАКИ!

## ЭКСТРЕМАЛЬНАЯ 1

Когда персонажи игроков попытаются выйти из сада после того, как найдут кусторез, земля под ними начнёт ходить ходуном. На безупречном газоне появятся быстро заполняющиеся водой ямы, из которых вылезут огромные чудовища. Покрытые хитиновыми панцирями травяные раки почуяли посторонних и повыползали из нор, чтобы разорвать кобольдов на части!

**Существа:** магический порошок преобразил этих четырёх раков до неузнаваемости, и они будут сражаться до смерти, совершенно не чувствуя боли. Персонажам придётся либо убить этих ужасных чудищ, либо попытаться от них сбежать и вырваться из сада!

## ТРАВЯНЫЕ РАКИ (4)

## СУЩЕСТВО 1

ХН НЕБОЛЬШОЙ АБЕРРАЦИЯ ПОДВОДНЫЙ

Внимание +7; ночное зрение.

Языки: всеобщий (не может говорить).

Навыки: Акробатика +7, Атлетика +4 (+8 при Плавании).

Сил +1, Лвк +4, Вын +2, Инт -3, Мдр +1, Хар +1.

КБ: 20. Стойкость +7, Реакция +9, Воля +4.

ПЗ: 17.

Предсмертная ярость ⤴. Условие: ПЗ травяного рака снижаются до 0.

Эффект: перед смертью травяной рак совершает Удар когтями.

Скорость: 25 футов, плавание 30 футов, рытьё 10 футов.

В ближнем бою ♦: когти +9 (фехтовальное), урон 1d6 + 1 (режущий), яд травяного рака и Хватка.

Сдавливание ♦: травяной рак наносит 1d6 дробящего урона любому количеству существ в его захвате или обездвиженных им существ. Каждое из этих существ может пройти обычное испытание Стойкости со СЛ 17.

Хватка ♦. Требования: последним действием травяного рака был успешный Удар когтями или он уже держит существо в захвате при помощи этого действия. Эффект: травяной рак автоматически берёт существо в захват до конца своего следующего хода, хватая его когтями; эта часть тела не может использоваться для Ударов, пока удерживает существо.

Повторное использование Хватки продлевает её длительность до конца следующего хода травяного рака для каждого из существ в его захвате. Существо в захвате может попытаться вырваться при помощи Освобождения.

Если травяной рак перемещается от захваченного существа, Хватка для него прекращается.

Яд травяного рака (яд). Испытание: Стойкости со СЛ 17. Максимальная длительность: 4 раунда. Стадия 1: 1d6 урона ядом и слабость 1 (1 раунд). Стадия 2: 1d6 урона ядом и слабость 2 (1 раунд).

**Сюжетная награда:** если персонажам удастся убежать от травяных раков на улицы Авессалома, они получают столько же опыта, как если бы победили их в бою.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если персонажи решат поступить честно и вернуть Бабуле её кусторез, пусть даже и сломанный, старушка лишь всплеснёт руками и объявит: «Подумать только! Пока вас не было, ко мне заходил внучок и подарил новенький кусторез. Сказал, что старый был никудашный. Так что вы, ребяташки, можете оставить его себе — может, кому из родителей пригодится». Тем не менее Бабуля держит слово и выдаёт каждому персонажу по 5 золотых за труды.

Скорее всего, в поединке с раками героям пришлось использовать часть обнаруженных в газебо ценностей, но Кривые Когти будут впечатлены, если персонажам удастся принести из сада хоть что-нибудь. Если же герои вернуться с пустыми руками, соплеменники с удовольствием выслушают рассказы об их похождениях, но в процессе будут отпускать комментарии, что можно было бы и лучше постараться. Если героям удалось убить всех раков, Кривые Когти мигом пошлют разведчиков за их тушками, затем изжарят раков и закатят пир, поднимая тосты за персонажей, добывших столь вкусный деликатес. В любом случае оставшиеся в живых кобольды получают повышение, надежду на лучшее будущее и более значимое положение в племени!



**ТРАВЯНОЙ РАК**

## ИНСТРУМЕНТАРИЙ

Это приключение предполагает, что персонажи будут кобольдами — небольшими ящероподобными гуманоидами, отдалённо напоминающими истинных драконов. Они точно так же различаются цветом чешуи. Кобольды считают подобное сходство с драконами доказательством своего родства, чем очень гордятся, и часто очень остро реагируют, если кто-то ставит это под сомнение. В большинстве своём эти существа прагматичны, прилежны и трудолюбивы и компенсируют недостаток физической силы изрядной смекалкой. Разумеется, эти добродетели могут быть использованы и во зло, и для удовлетворения эгоистичных потребностей, но, будучи предоставлены сами себе, кобольды скорее будут заниматься своими делами и работой, не обращая никакого внимания на соседей. Злодеи легко могут переманить кобольдов на свою сторону, но существа эти по природе своей осторожны и не любят тратить силы попусту.

## РОДОСЛОВНЫЕ КОБОЛЬДОВ

У кобольдов этого приключения две возможные родословные.

### ДРАКОНОШКУРЫЙ КОБОЛЬД

Ваша чешуя особенно яркая и даёт вам толику устойчивости — совсем как чешуя драконов защищает их от собственного губительного дыхания. Вы получаете устойчивость, равную половине своего уровня (минимум 1), к типу урона вашего драконьего идеала. Значение устойчивости удваивается против губительного дыхания драконов.

### ПЕШЕРНЫЙ КОБОЛЬД

Вы родились в логове, устроенном в каменных пещерах недалеко от поверхности, и росли в узких туннелях вместе со многочисленными сородичами. Вы очень гибки и можете с лёгкостью протискиваться в узкие места и взбираться по стенам. При Лазании по скалам, сталактитам и другим естественным образованиям из камня вы перемещаетесь с половиной скорости при успешной проверке и с полной скоростью — при критическом успехе (при наличии черты Быстрое лазание при успехе вы перемещаетесь с полной скоростью). Если у вас есть скорость лазания, то эта особенность на вас не влияет. Если вы получаете успех при проверке Акробатики для Протискивания, он считается для вас критическим успехом.



**БАБУЛИН КУСТОРЕЗ**

## ЧЕРТЫ КОБОЛЬДОВ

У кобольдов этого приключения встречаются следующие черты народа.

### ЖАЛКИЙ ВИД

**ЧЕРТА 1**

**ЗРЕНИЕ** **КОБОЛЬД** **МЕНТАЛЬНЫЙ** **ЭМОЦИИ**

**Условие:** существо, о присутствии которого вам известно, должно нанести вам урон критически успешным Ударом.

Вы съёживаетесь и напускаете на себя крайне жалкий вид, заставляя противника сдерживать смертельный удар. Атакующее существо получает ситуативный штраф к урону спровоцировавшего Удара, равный вашему уровню + 2. Штраф применяется после удвоения урона за критический удар. После этого атаковавший невосприимчив к вашему Жалкому виду на 24 часа.

### ЗНАНИЯ КОБОЛЬДОВ

**ЧЕРТА 1**

**КОБОЛЬД**

Вы внимательно слушали рассказы старших о способах выживания и мифах кобольдов. Навыки Воровство и Скрытность становятся для вас изученными. Если впоследствии один из этих навыков автоматически станет для вас изученным (например, из-за выбранного происхождения или класса), вы вместо этого изучаете другой навык по своему выбору. Кроме этого, вы изучаете Знание (кобольды).

### ПЕРЕБЕЖКА

**ЧЕРТА 1**

**КОБОЛЬД**

**Требования:** вы рядом хотя бы с одним противником.

Вы инстинктивно знаете, как ускользнуть от опасности. Вы совершаете Перемещение на расстояние вплоть до значения своей скорости, получая к ней бонус состояния +5 футов. Вы также получаете ситуативный бонус +2 к КБ против ответных действий, спровоцированных этим перемещением. Вы должны завершить перемещение в пространстве, которое не рядом с противником.

## СОКРОВИЩА

Когда Бабуля обнаруживает в своей гостиной кобольдов (которых принимает за соседских детей), она просит их навдаться в соседний сад и принести оттуда магический кусторез, который сосед давным-давно у неё одолжил и до сих пор не вернул. Когда кобольды возвратятся с победой, Бабуля сообщит, что ей уже подарили новый кусторез, и позволит кобольдам оставить находку себе, к превеликой их радости.

### БАБУЛИН КУСТОРЕЗ

**УРОВЕНЬ 1**

**РЕДКИЙ** **МАГИЧЕСКИЙ** **ЭВОКАЦИЯ**

**Использование:** 2 руки.

Бабулин кусторез представляет собой древко, на конце которого закреплено вращающееся лезвие. Его можно применять как простое древковое оружие, наносящее 1d4 режущего урона.

## ГРИММНИР

Гриммнир — драконий маг, унаследовавшая магию драконов, которая вызывает уважение почти у всех кобольдов. По крайней мере, сама она утверждает, что дела обстоят именно так. Прочие Кривые Когти заметили, что её магия не такая, как у других драконьих магов. Иными словами, Гриммнир... жутковата. Драконы излучают мистическую энергию и безграничную харизму, а чары Гриммнир всегда отдавали ненавистью, дурными знаменами и были пронизаны холодящим ощущением неотвратимого зла, мурашками взбегающего по спине и сомнением вгрызающегося в мысли. Когда кто-то заводит об этом речь, Гриммнир сверкает глазами и начинает выглядеть весьма пугающе, поэтому Кривые Когти предпочитают держать языки за зубами и в пререкания с ней не вступают.

Гриммнир не особо обращает на них внимание — ей известно, что она истинное дитя драконов. С самого своего рождения она видела во снах огромных змеев, обитающих в самых удалённых уголках реальности, в пучинах вод и за пределами Вселенной, где они таятся, пожирая корни мироздания и ожидая конца времён, чтобы подняться из глубин. Несмотря на унаследованные разрушительные силы, Гриммнир решила не идти вослед этим великим змеям, а поступить несколько иначе. Она тщательно всё обдумала, взвесив всё, и решила, что уничтожение мира — занятие хлопотное, да и проблем от этого будет куда больше, чем пользы.

Тем не менее Гриммнир всё-таки хочет принять свою судьбу и тоже стать пожирательницей миров, даже если в результате никаких миров пожирать не будет. В её представлении пожиратели должны быть как можно выше и сильнее, чего бы это ни стоило. Пока что ни переядание, ни другие столь же светлые идеи ни к чему не привели и подрасти Гриммнир не удалось, поэтому она была вынуждена заняться саморазвитием. Чтобы достичь желаемого, Гриммнир вступила в кобольдское ополчение, стремясь острыми зубами и сочащимися кислотой когтями стереть все препятствия на своём пути. Кривые Когти ценят пыл, с которым она защищает племя, и особенно тепло к ней относятся, когда она уходит в патруль и не мозолит никому глаза.

## ГРИММНИР

**ХН** **НЕБОЛЬШОЙ** **ГУМАНОИД** **КОБОЛЬД**

Женщина, кобольд, чародей 1.

Родословная: драконошкурый кобольд.

Происхождение: боец.

Наследие: демоническое.

Внимание +4; ночное зрение.

Языки: всеобщий, драконий.

Навыки: Атлетика +4, Запугивание +7, Знание (военное дело) +3, Мистицизм +3, Обман +7, Религия +4, Скрытность +5.

Сил: 12, Лвк: 14, Вын: 12, Инт: 10, Мдр: 12, Хар: 18.

Снаряжение: комплект искателя приключений, помятая латунная корона, свеча, свиток ослабляющего луча, свиток починки, серебряный браслет для хвоста в виде змея, 4 зм, 2 см, 9 мм.

КБ: 15. Стойкость +4, Реакция +5, Воля +6.

ПЗ: 13. ФП: 1.

Скорость: 25 футов.

В ближнем бою **◆**: кулак +5 (безоружное, быстрое, несмертельное, фехтовальное), урон 1d4 + 1 (дробящий).

Дистанционная **◆◆**: всплеск кислоты +7 (фокус), урон 1d6 (кислота) + 1 (кислота брызгами).

Спонтанные сакральные заклинания (СЛ 17): 1 круг — *ответь, повреждение, ужас*; **фокусы** — *всплеск кислоты, обнаружение магии, сообщение, чтение аур, щит*.

Фокальные заклинания: *челюсти чревоугодника* («Основная книга правил», стр. 406).

Черты: Перебежка, Устрашающий взгляд.

Прочие способности: магия крови.



## ИЗНИ

Изни старается выращивать грибы побольше и пополезнее, чтобы соплеменники могли вкусно и сытно питаться. Существенную часть урожая ей приходится отдавать племени, но излишки Изни продаёт другим подземным обитателям, неплохо на этом зарабатывая. Когда-нибудь она мечтает попасть на поверхность и на рынках Авессалома закупить себе кучу обычных грибов, которые едят населяющие город люди.

Единственное существо, которое Изни любит и о котором заботится, — большая пушистая кошка по имени Золотце, которую Изни когда-то вызволила из мешка. Изни утверждает, что Золотце была наследницей состояния одного из влиятельных аристократов, но дворецкий решил избавиться от неё, чтобы присвоить все богатства себе. Остальные кобольды не понимают привязанности Изни к шерстистому млекопитающему, но Изни настаивает, что кошка — тоже драконоподобное существо, на что прямо указывают типично драконьи черты её характера вроде высокомерия, огромной харизмы и злопамятности.



## ИЗНИ

**ПН** **НЕБОЛЬШОЙ** **ГУМАНОИД** **КОБОЛЬД**

Женщина, кобольд, друид 1.

Родословная: драконошкурый кобольд.

Происхождение: землепашец.

Орден: орден зверя.

Внимание +6; ночное зрение.

Языки: всеобщий, драконий, подземный.

Навыки: Атлетика +4, Выживание +6, Дипломатия +5, Знание (фермерство) +4, Медицина +6, Природа +6, Скрытность +5. **Штраф к навыкам за броню** -2.

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

Снаряжение: заточенный совок (кинжал), комплект искателя приключений, подмаренник душистый в горшке, поросшее грибами полено (деревянный щит), свеча, свиток пылающих рук, сумка грибов, сыромятный доспех, 7 зм.

КБ: 18. Стойкость +3, Реакция +5, Воля +8.

ПЗ: 14. ФП: 1.

Блок щитом 2.

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою **◆**: заточенный совок +5 (быстрое, метательное 10 футов, универсальное Р, фехтовальное), урон 1d4 + 1 (колющий).

Дистанционная **◆◆**: ледяной луч +6 (фокус), урон 1d4 + 3 (холод) и штраф -10 футов к скоростям при критическом ударе.

Подготовленные первобытные заклинания (СЛ 16): 1 круг — волшебный клык, излечение; фокусы — ледяной луч, наставление, опутывание ног, стабилизация, чтение ауры.

Фокальные заклинания: излечение животного.

Черты: Блок щитом, Верный зверь (кошка), Перебежка, Уверенность (Атлетика).

## ЗОЛОТЦЕ

**Н** **НЕБОЛЬШОЙ** **КОШКА**

Внимание +5; нюх (вспомогательный) 30 футов, сумеречное зрение.

Сил +2, Лвк +3, Вын +1, Инт -4, Мдр +2, Хар +0.

КБ: 16. Стойкость +4, Реакция +6, Воля +5.

ПЗ: 11.

Скорость: 35 футов.

В ближнем бою **◆**: челюсти +6 (фехтовальное), урон 1d6 + 2 (колющий).

В ближнем бою **◆**: когти +6 (быстрое, фехтовальное), урон 1d4 + 2 (режущий).

Навыки: Акробатика +6, Атлетика +5, Скрытность +6.

Примечание: Золотце дополнительно наносит застигнутому врагсплох целям 1d4 урона за точность.

Поддержка: когда вы отвлекаете противника, Золотце выводит его из равновесия. До начала вашего следующего хода ваши Удары, которые наносят урон существу в зоне досягаемости вашей кошки, делают цель застигнутой врагсплох до конца вашего следующего хода.



## КВИЗРЕЛЬ

Квизрель появилась на свет с расщеплённой пастью, поэтому всё детство её задирали и дразнили. Сперва она пыталась искать помощи у старших, но очень скоро на горьком опыте убедилась, что в обществе кобольдов, где порядок и послушание ценятся превыше всего, никто не протянет руку помощи изгоям. Более того, зачастую Квизрель наказывали даже сильнее, чем задиравших её обидчиков. В конце концов она решила попробовать иной подход и в следующий раз, когда её обступили хулиганы, вцепилась вожаку в нос зубами и держалась до последнего. Ей, конечно, за это попало, но больше к ней никто не пристава.

Тем не менее подобное положение дел никак не укладывалось у Квизрель в голове, и она не могла заставить себя с ним смириться. После долгого самокопания она наконец пришла к двум выводам: во-первых, она бы не хотела, чтобы кому-то другому пришлось страдать так же, как ей самой, а во-вторых, в неприятности ей попадать тоже было бы неразумно. Именно поэтому она со всей самоотдачей принялась изучать законы, правила и наказания своего племени. Она нашла все имеющиеся лазейки, чтобы иметь возможность в случае конфликтов заставить остальных кобольдов принять решение в её пользу. Вооружившись знаниями, Квизрель смогла обеспечить лучшее отношение к «отбросам» кобольдского общества и была весьма довольна тем, что смогла всё-таки принудить отвернувшиеся от неё власти к принятию мер. Разумеется, иногда законные меры не срабатывали — в этом случае на руку Квизрель играли тёмные туннели и увесистые аргументы в виде молотка.

Квизрель игнорирует власть и законы, хоть и прекрасно умеет обращать и то и другое себе на пользу. Ничто не будоражит её больше, чем преступные дела, за которые не последует никакого наказания. Она постоянно нарушает ограничения и влезает на запретные территории, проскальзывая мимо ловушек и охраны племени, чтобы изучать подземелья под Авессаломом и, раз уж она всё равно там, чем-нибудь поживиться. Амбициозная Квизрель хочет выбраться наверх, чтобы гулять по улицам Авессалома и любоваться его красотами, а потом вернуться назад, чтобы удивить соплеменников захватывающими историями.

## КВИЗРЕЛЬ

**Н** НЕБОЛЬШОЙ | ГУМАНОИД | КОБОЛЬД

Женщина, кобольд, плут 1.

Родословная: драконошкурый кобольд.

Происхождение: адвокат.

Стиль: вор.

Внимание +6; ночное зрение.

Языки: акло, всеобщий, драконий, подземный.

Навыки: Акробатика +7, Атлетика +4, Воровство +7, Дипломатия +4, Знание (закон) +4, Знание (кобольды) +4, Исполнение +4,

Медицина +4, Мистицизм +4, Обман +4, Общество +4, Окультизм +4, Религия +4, Ремесло +4, Скрытность +7.

Сил: 12, Лвк: 18, Вын: 12, Инт: 12, Мдр: 12, Хар: 12.

Снаряжение: арбалет с 20 болтами, брошь в виде божьей коровки, горшочек мёда, запасные отмычки (инструменты вора), инструменты вора, инструменты лекаря, кожаный доспех, комплект искателя приключений, отбивной молоток (лёгкая булава), свеча, 3 см, 4 мм.

КБ: 18. Стойкость +4, Реакция +9, Воля +6.

ПЗ: 15.

Скорость: 25 футов.

**В ближнем бою**  $\blacklozenge$ : отбивной молоток +7 (быстрое, толкающее, фехтовальное), урон 1d4 + 4 (дробящий).

**В ближнем бою**  $\blacklozenge$ : челюсти +7 (безоружное, фехтовальное), урон 1d6 + 1 (колющий).

**Дистанционная**  $\blacklozenge$ : арбалет +7 (шаг дистанции 60 футов, перезарядка 1), урон 1d6 (колющий).

**Черты:** Групповое впечатление, Знания кобольдов, Медицина в бою, Поиск ловушек.

**Прочие способности:**  
атака исподтишка  
1d6, внезапная атака.



## РИН

Рин провёл юность, работая копателем, и рылся в грудах кирпичей и заваленных землёй зданиях в поисках полезных вещей. Как-то раз среди обломков Рину удалось откопать практически целую детскую книжку. Его внимание привлекли яркие картинки, и он осторожно разлепил страницы, чтобы изучить находку. Книжка была написана на непонятном Рину языке, и буквы расплылись, но иллюстрации сохранились, и рассматривая их, Рин заворожённо наслаждался историей о мальчике с волшебным кольцом, который отправился в захватывающее путешествие и мог призывать из моря дракона, сыграв особую мелодию.

Рин принял сказку за историческую книгу и принялся подражать загадочному герою. Он копил монетки и собирал обрывки ткани, чтобы шить такую же одежду, как у мальчика из сказки. Нашёл он и медное, позеленевшее от времени колечко,

которое красуется у него на пальце. Кроме того, Рин проявил толику рассудительности, изучив по картинкам боевые искусства и подражая позам и приёмам — как показала практика, это был отнюдь не худший способ. Больше же всего Кривых Когтей удивила музыка Рина — кажется, магия откликается на некоторые его мелодии.

Рин полностью убеждён, что своей магией обязан дракону, спящему на дне гавани Авессалома. Дракон слушает звуки окарины Рина в своих грёзах и в обмен дарует ему силу. Прочие Кривые Когти скептически относятся к этому заявлению, но никто из них не может задерживать дыхание достаточно долго, чтобы доказать обратное. Его песни весьма эффективны, так что прагматичные до мозга костей кобольды решили, что неважно, откуда у Рина силы — от дракона так от дракона. Сам же бард постоянно ищет вдохновения и новых музыкальных впечатлений, будучи убеждён, что, если сыграть верную мелодию, его дракон воспрянет ото сна и поднимется из пучин, чтобы встретиться с ним.

## РИН

**ПН** **НЕБОЛЬШОЙ** **ГУМАНОИД** **КОБОЛЬД**

Мужчина, кобольд, бард 1.

Родословная: драконошкурый кобольд.

Происхождение: адепт боевых искусств.

Муза: энигма (дракон).

Внимание +5; ночное зрение.

Языки: всеобщий, гномий, драконий, подземный.

Навыки: Акробатика +6, Воровство +6, Знание (военное дело) +4, Знание (кобольды) +4, Знание барда +4, Исполнение +7, Медицина +3, Мистицизм +4, Обман +7, Общество +4, Окультизм +4, Скрытность +6. **Штраф к навыкам за броню -1.**

Сил: 10, Лвк: 16, Вын: 12, Инт: 12, Мдр: 10, Хар: 18.

Снаряжение: инструменты вора, инструменты лекаря, клéпанный кожаный доспех, комплект искателя приключений, короткий меч, никудышное зелёное кольцо, окаменелый трилобит, окарина, потрепанная детская книжка, свеча, 1 зм, 5 см, 9 мм.

КБ: 18. Стойкость +4, Реакция +6, Воля +5.

ПЗ: 15. ФП: 1.

Скорость: 25 футов.

**В ближнем бою** **◆**: короткий меч +6 (быстрое, универсальное Р, фехтовальное), урон 1d6 (колющий).

**Дистанционная** **◆◆**: телекинетический снаряд +7 (фокус), урон 1d6 + 4 (дробящий, колющий или режущий).

**Спонтанные оккультные заклинания** (СЛ 17): 1 круг — верный удар, волшебное оружие, цветные брызги; фокусы — магическая рука, мелкие фокусы, обнаружение магии, песнь отваги\*, призрачный звук, телекинетический снаряд.

**Фокальные заклинания**: контрисконение («Основная книга правил», стр. 385).

**Черты**: Знание барда, Знания кобольдов, Кошачье приземление.



## САЙМИК

Саймик несколько трусоват. На протяжении многих лет Кривые Когти отчаянно пытались направить его недюжинную силу в какое-нибудь полезное русло и найти Саймику работу. Командиры ополчения отказались иметь с кобольдом дело ввиду его полной неспособности выполнить даже самое простейшее поручение. С перезарядкой ловушек у Саймика тоже не сложилось — он слишком нервничал, когда его учили обращаться с арбалетом. В конечном итоге бедняга оказался простым чернорабочим, которому не поручали ничего сложнее перетаскивания ящиков с места на место. Эта его работа и стала переломным моментом в истории племени Кривых Когтей. Когда кровожадный искатель приключений умело обошёл расставленные ловушки и проник в логово кобольдов, Саймик как раз работал неподалёку. Он запаниковал, схватил бочку и мутзил ею нарушителя до тех пор, пока тот позорно не сбежал.

Теперь Саймика почитают как героя — по крайней мере, пока что-то рано или поздно его не сожрёт. Самим же Кривым Когтям пришлось по нраву мысль о том, что у племени есть герой, и они потратили кучу сил, чтобы привести Саймика в соответствие его новому званию. Саймик очень обрадовался неожиданно подаренным ему одежде и броне, в которых он выглядит совсем как рыцари в сверкающих доспехах, которыми он с детства восхищался (совершенно не поняв смысла историй о рыцарях и драконах — особенно с точки зрения кобольдов). Разумеется, Саймик всё так же безнадежен, так что Кривые Когти приставили к нему нескольких соглядатаев, чтобы убедиться, что в нужный момент он не замрёт от страха и не помрёт.

Сам же Саймик просто рад, что его все любят, и радостно выполняет всё, что ему прикажут. Сменить профессию ему помогла по большей части лишь слепая удача, но время от времени в панике он воюет в нужную сторону и доказывает свой героизм. Он слишком простодушен, чтобы его можно было обмануть, и слишком невинен, чтобы его можно было втянуть в тёмные делишки, что иногда заставляет Кривых Когтей выть от отчаяния, но всё же вселяет некоторую гордость. В конце концов, у него золотое сердце, а это самая похожая на настоящее золото штука, встречавшаяся Кривым Когтям.

## САЙМИК

ПД НЕБОЛЬШОЙ ГУМАНОИД КОБОЛЬД

Мужчина, кобольд, воин 1.

Родословная: пещерный кобольд.

Происхождение: разнорабочий.

Внимание +6; ночное зрение.

Языки: всеобщий, драконий.

Навыки: Атлетика +7, Акробатика +4, Дипломатия +4, Знание (рабочие специальности) +3, Ремесло +3.

Сил: 18, Лвк: 12, Вын: 14, Инт: 10, Мдр: 12, Хар: 12.

Снаряжение: деревянные игрушечные рыцарь и дракон, комплект искателя приключений, нагрудник, низшее зелье исцеления, нож-на-палочке (алебарда), перочинный нож (кинжал), свеча, 9 мм.

КБ: 18. Стойкость +7, Реакция +6, Воля +3.

ПЗ: 18.

Блок щитом 2.

Внеочередная атака 2.

Скорость: 25 футов.

В ближнем бою ♦: нож-на-палочке +9 (длинное, универсальное Р), урон 1d10 + 4 (колющий).

В ближнем бою ♦♦: сокрушительный удар ножом-на-палочке +9 (длинное, универсальное Р, усилие), урон 2d10 + 4 (колющий).

Дистанционная ♦: перочинный нож +6 (быстрое, метательное 10 футов, универсальное Р, фехтовальное), урон 1d4 + 4 (колющий).

Черты: Блок щитом, Дюжий носильщик, Жалкий вид, Сокрушительный удар.



## 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 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) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifer.

Pathfinder Adventure: Little Trouble in Big Absalom © 2020, Paizo Inc.; Author: Eleanor Ferron.

Приключение Pathfinder. Маленький переполох в большом Авессаломе. Русское издание © 2021 000 «Мир Хобби»

## PAIZO INC.

Креативные директоры: Джеймс Джейкобс, Роберт Г. Мак-Крири и Сара Э. Робинсон

Директор геймдизайна: Джейсон Балман

Руководители разработки: Адам Дэйгл и Аманда Хеймон

Ведущий разработчик Organized Play: Линда Зайяс-Палмер

Разработчики: Джеймс Кейс, Элеанор Феррон, Джейсон Кили, Луис Лоза, Рон Ландин, Патрик Рени, Майкл Сейр и Джейсон Тондро.

Ведущий разработчик Starfinder: Оуэн К. К. Стивенс

Старший разработчик Starfinder: Джон Комптон

Развитие Starfinder Society: Тёрстон Хиллман

Геймдизайнеры: Логан Боннер, Лиз Лидделл и Марк Сейфтер

Ответственный редактор: Джуди Бауэр

Редакторы: Лео Гласс, Патрик Хёрли, Ави Кул, Киран Ньютон и Лю Пеллазар

Арт-директоры: Кент Хамилтон и Соня Моррис

Ведущие графические дизайнеры: Эмили Кроуэлл и Адам Вик

Художник-оформитель: Тони Барнетт

Менеджер по франчайзингу: Марк Морланд

Генеральный директор Paizo: Лайза Стивенс

Креативный директор: Эрик Мона

Финансовый директор: Джон Пэрриш

Операционный директор: Джеффри Альварес

Технический директор: Вик Верц

Программный менеджер: Гленн Эллиот

Координатор проектов: Майкл Нэзи

Коммерческий директор: Пирс Уоттерс

Ассистент отдела продаж: Космо Эйзель

Вице-президент по маркетингу и лицензированию: Джим Батлер

Менеджер по связям с общественностью: Аарон Шэнкс

Продюсер социальных сетей: Пейтон Смит

Менеджер клиентской службы: Сара Мэри

Операционный менеджер: Уилл Чэйз

Координатор Organized Play: Тоня Уолдридж

Бухгалтер: Уильям Джоренби

Оператор ввода данных: Б. Скотт Ким

Директор по технологиям: Райми Конг

Менеджер интернет-проектов: Марисса Лагервалл

Ведущий разработчик ПО: Гэри Тетер

Координатор онлайн-магазина: Катина Дэвис

Сотрудники клиентской службы: Джоан Хонг, Вирджиния Джордан,

Саманта Фелан и Диего Вальдес

Сотрудники склада: Лора Уилкс Кэри, Мика Хоукинс, Хезер Пейн,

Джефф Стрэнд и Кевин Андервуд

Поддержка сайта: Брайан Бауман, Роберт Бранденбург, Уитни Чаттерджи,

Эрик Кейт, 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), глава 8 (за исключением доменов), 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.

Pathfinder Adventure: Little Trouble in Big Absalom © 2020, 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.; the Pathfinder P logo, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Lost Omens, Pathfinder Pawns, Pathfinder Roleplaying Game, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, Starfinder Society, and The Threefold Conspiracy are trademarks of Paizo Inc.

Приключение Pathfinder. Маленький переполох в большом Авессаломе. Русское издание © 2021 000 «Мир Хобби»



# ПЕРЕПОЛОХ В ГОРОДЕ

## Приключение Pathfinder

### МАЛЕНЬКИЙ ПЕРЕПОЛОХ В БОЛЬШОМ АВЕССАЛОМЕ

Прозябать в тених — не сахар, а уж если ты смышлѣнный и величественный кобольд — не просто вдвойне. Настало время заявить о себе и принести племени славу и почѣт.

В приключении «*Маленький переполох в большом Авессаломе*» вам предстоит выступить в роли одного из пяти кобольдов племени Кривых Когтей, которым поручено изучить обнаруженную копателями сокровищницу. Привлечѣнные перспективами вмиг разбогатеть кобольды входят в полное ужасных опасностей подземелье, на поверку оказывающееся подвалом одинокой старушки, а затем по просьбе доброй бабули отправляются вызволить её томящийся в плену у соседа магический кусторез.

«*Маленький переполох в большом Авессаломе*» состоит из двух маленьких приключений, играть которые можно как последовательно, так и по отдельности, чтобы потратить на похождения бесшабашных кобольдов ровно столько времени, сколько пожелаете. Кроме того, здесь вы найдѣте пятерых уже готовых к игре персонажей-кобольдов. Берите друзей, игральные кости и отправляйтесь на поиски приключений вместе с непоседливыми и решительными героями!



**PATHFINDER**

PZ09500-18  
rpg.hobbyworld.ru

**HOBBY  
WORLD**

Играть интересно

