

Райслип и окрестности

Люк Гириг

27 мая 2023 г.

Карты нарисованы Роз Лихи

Если не указано иного, то жители будут говорить на райском языке, они не ведут письменных записей.

Те, кто живёт на восточном побережье, будут сносно говорить на бриттском или пиктском языках.

Монументы исписаны письменностью под названием Гом — все друиды умеют читать Гом.

Учёные и монахи будут говорить на латыни — старые записи также будут на латыни.

Погода

Киньте 1к8 в начале игры.

После этого бросайте 1к6 и:

- Если в предыдущий день значение было 2 и менее, отнимите -2 от значения броска.
- Если в предыдущий день значение было 5 и более, добавьте +2 к значению броска.

#	Погода
-1	Очень жарко.
0	Жарко.
1	Тепло.
2	Высокая облачность.
3-4	Туман.
5	Слабый дождь.
6-7	Ливень.
8	Шторм.

Есть 5% вероятность того, что дождь и буря будут снежными. Последующие результаты по-прежнему остаются снежными.

Столкновения

Каждые 12 часов необходимо делать проверку на столкновение. Используйте местоположение персонажей для определения целей встреченных монстров — большинство из них не блуждают бесцельно. Если в *Том 2: Монстры & необходимого монстра нет*, используйте характеристики бандитов.

Не делайте проверку на столкновение для островных гексов.

к100	Столкновение
1–5	2к20 бандитов.
6–10	1 друид и 1к20 фанатиков.
11–13	1 священник и 1к20 верующих.
14–16	Торговая повозка и 2к6 охранников.
17–18	Стадо оленей, с шансом 2 из 6 преследуемое 3к6 голодными волками.
19–20	1к100 голов скота, 1 пастух на каждые 20.
21–24	Конфликт — киньте к20 для каждой из сторон.
25–30	Труп — киньте к20, чтобы определить, чей он.
31–50	[Если в пределах 3 гексов от 03.07] огр из 03.07.
51–70	[Если рядом с 01.09] мантикора из 01.09.
71–80	[Если в Северном Райслипе] грифон из 05.05.
81–90	[Ночью] 2к20 орков из 03.11.
91 +	Без столкновений.

Острова Райслипа

02.05 Данрик

Этот островок густо зарос гипертрофированной растительностью. Растения жадно тянутся к Райслипу, листья вытянуты, как пальцы.

Тех, кто спит здесь, растения душат ночью, обвивая шеи нежными кольцами. В последующие годы они пробуждаются, будто ото сна, их кожа словно кора, ноги сплошь покрыты корнями, а листья толстые и зелёные.

Тот, кто принесёт сюда жертву и будет наблюдать, как ночью её поглощают, сможет обратиться к хитрому духу, который требует такую жертву раз в месяц. Без неё дух вселяется в ближайший труп и охотится на колдуна, сражаясь как призрак, но получая +3 КЗ при солнечном свете.

05.05 Отмель

Негостеприимная береговая коса, вздымающаяся из океана. Камни точно копьё. Карабканье на вершину без вспомогательных инструментов, скорее всего, приведёт к гибели на камнях.

На вершине находится гнездо грифона. Пять цыплят жадно пищат. 1 КЗ у каждого. Их убийство заставит грифона бесчинствовать по всему Райслипу в поисках убийц.

Вероятность того, что он находится в своём логове, составляет 20% — в противном случае он возвращается с шансом 2 из 6 каждый ход. Его можно будет увидеть за 1 ход до сближения, если только погода не будет плохой.

Остров Кинди

01.16 Сожжённая деревня

Эта область была просто опустошена. Безжизненные почерневшие руины, разорённые огнём. Выбоины, глубокие, как борозды плуга, в оставшемся камне — как будто здесь копалось что-то ужасное. Ни тел, ни костей, ни жизни. Лишь опустошение, не тронутое годами.

02.16 Логово Шруткина

Огромный купол из земли, травы и кустарников, выросших на его вершине. Внутри слышно дыхание — это спит Шруткин, дракон. Поверх сокровищ своих убитых сородичей-налётчиков он видит сны, покрытый чешуёй из железа и бронзы. Если войдёт кто-то, имеющий при себе более 200 см, он проснётся. В противном случае его разбудит только насилие или потревоженные сокровища.

Сокровищница просто грандиозна (Чудовища V):

- 17000 см в виде кучи монет всех происхождений и номиналов.
- 10 золотых слитков стоимостью 2000 см.
- 20 серебряных слитков стоимостью 1000 см.
- 10 кольчуг в полный рост стоимостью 1500 см.
- *Водяной колокол.* (&T)
- *Китовый глаз.* (&T)
- *Армвольф.* (&T)
- *Кольчуга клятвы.* (&T)

Райслип

03.07 Дом огра

Каменный дом с сухой кладкой, хаотично расширявшийся и ремонтировавшийся, превратившийся почти в лабиринт, прячется между двумя невысокими холмами. Вокруг него повсюду кучи костей, коряг и цветов. Внутри слышны тяжёлые шаги и тихий, непрерывный монолог. Слова неразборчивы. Внутри обитает огр. Он желает владеть всеми костями — внутри всё усыпано обмякшими тушами. По ночам крысы пробираются в его кладовую с костями. Это приводит его в ярость. Он прислушивается ко всем звукам в доме и осторожно выслеживает незваных гостей.

Вероятность того, что он здесь, составляет 80% — в противном случае, он вернётся с шансом 3 из 6 каждый ход, потраченный на исследование. Звери или люди в его мешке будут кричать.

Костяная сокровищница находится в мешке, который он носит с собой. В дополнение к тысячам костей (Чудовища II):

- 400 см в виде необработанных местных серебряных монет.
- 200 см в виде ракушек каури.
- 240 см в виде волчьих шкур, испачканных и разложившихся от гнили.
- 360 см в виде золотой нити.
- Грубая карта, наколотая на козью шкуру. На ней изображена улица в Доненашоу. Под каменными плитами спрятано сокровище (Чудовища III):
 - 600 см смешанной чеканки.
 - 150 серебряных тетрадрахм. (&T)
 - 300 см в виде ритуальных благовоний.
 - *Жемчужный глаз*. (&T)
 - Флакон *Инверсивной маскировки*. (&T)
 - *Настроф*, в маленьком каменном футляре. (&T)

04.07 Выброшенная косатка

На песке медленно умирает выброшенная на берег косатка. Она огрызается на приближающихся, как дикая собака. В её желудке 64 рыбины в различных стадиях разложения, статуя разгневанного морского бога и моллюск с жемчужинной стоимостью 100 см.

01.08 Рунические камни

Пара камней, на каждом из которых есть надписи. Первая надпись на варяжском языке гласит: “Хврульф бросил этот камень с холма, за которым садится солнце. До этого он убил вождя варваров.”

Вторая надпись на Гоме и гласит: “Да не наречёт нас этот знак собственностью людей с моря, а всего лишь служит им надгробием.” Второй рунический камень заметно больше.

Макаллен знает о том, как сделать некоторые амулеты и с радостью научит

этому тех, кто не проявляет вражды к Райслипу или друидам: жевание буковицы, и защита, которую дают ветки орешника и намазанный рябиновой пастой щит.

02.08 Стамуллен

Скрытую среди густых деревьев деревню Стамуллен можно учуять раньше, чем услышать, и услышать прежде, чем увидеть. Воздух наполнен медоносными пчёлами — многочисленные большие колонии набухают среди быстро разрастающегося множества полевых цветов. Они кажутся послушными и не будут никого жалить. Здесь живут 79 человек, хорошо питающихся и одетых благодаря своему медовому богатству.

Все они обязаны этим Макаллену, одному из новейших друидов. Вопреки приказам культа друидов, он приручил пчёл. Он не знает, что они убьют его и сделают из его грудной клетки основу для нового гнезда. Деревня погибнет, когда пчёлы вернутся к защите своих гнёзд. Это произойдёт через 1к6 недель, а перед этим болотные волки разорят гнёзда. Культ друидов отправит только одного члена своего ордена для убийства. Если Макаллен выживет, они примут его решение и оставят пчелиную деревню в покое.

15 застрельщиков, 12 пчелиных роев.

04.08 Кулемвардерн

На вершине холма, за деревянным частоколом, раскинулся городок из 600 человек, ошестившийся шипами против всех вокруг. Широкая, медленная река течёт мимо них к морю. Их рыболовецкие суда совершают это путешествие ежедневно, хотя они со страхом смотрят на небо.

Ими правит Къёран (4 КЗ, кольчуга в полный рост, двуручный топор), не считающий себя должным ни богу, ни человеку. Его соперник, Форгалл (2 КЗ, кольчуга, меч, щит), утверждает, что его дед приплыл из Олбанна. Люди требуют, чтобы Къёран убил грифона, который нападает на их рыболовецкие суда. Он не хочет покидать Кулемвардерна, потому что боится быть убитым грифоном или того, что Форгалл настроит город против него. Он предлагает 1200 см в виде украшений и монет за голову грифона.

Форгалл считает, что за нападениями грифона стоят жители Клойна. Он и Къёран согласны друг с другом в том, что влиянию друидов необходимо противостоять. Айлиш, мать Форгалла, разжигает его амбиции. Она даёт советы тем, кто помогает её сыну, — учит их, что щиты, сделанные из тиса, защищают от колдовства. Она также знает, как сделать волчью накидку, необходимую для заклинания страха, но учит этому только тех, кто готов сам убить Къёрана.

40 пехотинцев, 50 застрельщиков, два корабля, эквивалентных карвам, плюс 8 рыбацких лодок.

05.08 Клойн

58 человек живут в этом беспорядочном скоплении лачуг. За крупным рогатым скотом и свиньями ухаживают дети, пока родители ловят рыбу в море. Они внимательно следят за севером — их воды и раньше принадлежали Кулемвардерну. Грифон не нападает на их суда — суда Кулемвардерна ближе и богаче нагружены рыбой.

Номинально ими правит Бейф (2 КЗ, кольчуга, меч и щит), но большинством дел занимается друид в 06.09. Мало кто из жителей деревни видел его воочию — друид говорит сломанными ветками, завитками крови и лопнувшей землёй. Если кто-то будет способен интерпретировать эти знаки, они будут призваны присоединиться к этому тайному ордену. Население фанатично предано культу друидов — большинство (80%) охотно отдали бы за них жизнь.

19 застрельщиков, 5 рыбацких лодок.

01.09 Пещера мантикоры

Скалы над каменистым пляжем изрезаны морскими пещерами, до которых можно дойти пешком во время отлива. Отголоски воды странно перемещаются в этих хаотичных разрезах. Мантикора крадёт по пещерам, надев украденное лицо. Она позволяет увидеть себя, но не вступает в бой — она хочет, чтобы безликий человек нанимал всё более дорогих наёмников. Украсть его лицо было недостаточно — она хочет разрушить его состояние. Она пытается играть с незваными гостями до тех пор, пока прилив не вернётся и не утопит их.

Вероятность того, что она находится в своем логове, составляет 50% — в противном случае она возвращается с шансом 2 из 6 каждый ход, потраченный на исследование.

Более глубокие, высокие и сухие пещеры служат ей логовом — именно здесь она ест и мечтает о мести. Она уничтожила священную книгу, написанную на латыни, и использует бумагу в качестве подстилки. Богатство накопилось за счёт съеденных трупов (Чудовища III):

- 500 см в виде современных монет.
- Тяжёлые кожаные переплёты священного текста на латыни. Переплетчик возьмёт их за 50 см.
- Несколько костюмов из тонкого шёлка и меха стоимостью 400 см, если починить и очистить их.
- *Волшебный пенс.* (&T)
- Флакон со смертельным ядом.
- *Библиотечная плита.* (&T)

03.09 Доненашоу

Леса в этом гексе испещрены просеками от разрушений, внутри которых растёт молодняк. Разбухшие стада оленей поедают множество свежих побегов.

В этом полуразрушенном городе обитает Ламон, джаггернаут. У неё четыре ноги из остроконечных камней и тело, покрытое густым лохматым мехом, обвитым паразитической ежевикой. Маленькие, слабые глаза имеют тусклый оранжевый отблеск. Если она заметит незваных гостей входящими в Доненашоу, она будет неуклюже преследовать их, ещё больше опустошая руины. Она будет преследовать незваных гостей до соседних гексов, прежде чем медленно вернуться. Если вспороть живот Ламон, её кишки вывалятся наружу, и она умрёт.

Остальные здания построены из камня, добытого в карьерах восточного Олбанна и вырезанного в заморском стиле. В них заселились 198 гоблинов. Они жаждут товаров, созданных человеком, — носят лоскутки ткани в качестве символов статуса.

Каждый ход есть вероятность 2 из 6 столкнуться с 4к6 гоблинами. Бросайте реакцию каждый раз, если только рядом нет трупов гоблинов.

За каждый ход, потраченный на обыск зданий, можно найти 3к6 см в виде монет и безделушек.

В центре города возвышается храм. По мере продвижения к нему, улицы начинают заполняться идеальными мраморными статуями гоблинов. Путь от окраины города до туда занимает 30 минут. Храм имеет прочную конструкцию, но был сильно разрушен. Вокруг него громоздятся статуи человеческих воинов с лицами, полными страха. В храме живёт Медуза. Богатство внутри нетронуто (Чудовища III):

- 1000 см в виде смешанных монет — многие из тяжёлого золота, с оттисками умерших столетия назад императоров.
- 5 изящных флаконов резких религиозных духов стоимостью 500 см.
- Рюкзак полный религиозных икон в серебре и золоте — с изображением орлов, быков, волков, городов, построенных на трупах, крылатых фигур, поднимающих несчастных грешников. Стоит 600 см.
- Один глоток *Материи скульпторов*. (&T)

05.09 Белькарра

Дома на сваях поднимаются из тумана на вересковых пустошах. Среди 99 жителей, огней почти нет. Их жизни проходят в тихом служении культу друидов. Ночью можно услышать приглушённые туманом экстатические ритуалы. Все они будут сражаться, если потребуется, во всяком случае это от них ожидается. Тех, кто этого не сделает, используют в качестве практики для остальных — друиды помнят предыдущий захват и никогда не позволят ему повториться.

В центре деревни стоит большой незажжённый погребальный костер. Он будет гореть на 30 футов в высоту и будет виден на многие мили вокруг.

Все жители раскрашены в закрученные узоры синего цвета. Они не будут разговаривать с посторонними. Они указывают на юг только в том случае, если их спрашивают об этом. Если на них надавить, они начинают угрожать своим

оружием и зажигают огромный сигнальный огонь, чтобы предупредить друидов.

80 фанатичных пехотинцев.

06.09 Озлобленный друид

Морской ветер здесь рвёт особенно жгуче. Здесь пустынно — видно мало деревьев, только резкая волнистость местности и скалы, выступающие, как кости из ран. Внутри такой складки могут быть найдены кусочки костей. Они были взяты у давно отступивших завоевателей и обозначают логово друида.

Они отказались от языка и пасут народ Клойна. Им много веков — это тот же самый друид, который был изгнан из Кулемвардерна, когда его захватил бриттский завоеватель. В глазах горит негодование, скорее звериное, чем человеческое. Они одеты только в выброшенные перья и кровь. Они знают заклинание “Невидимость” и могут произносить его раз в день. Это заклинание не влияет на зрение домашних животных. Они используют его, чтобы преследовать незваных гостей, устраивать засады и угрожать им. У тех, кто получает максимальный урон (или застигнут врасплох), на лбу будет выцарапан символ с тройной выемкой — указание на то, что они враги культа друидов. Он заживёт, превратившись в очевидный шрам.

Вероятность того, что они здесь, составляет 30% — в противном случае они вернутся с шансом 4 из 6 каждый ход, потраченный на исследование.

В их логове, погребённом под накопившимся дерьмом, находится богатство из прошлой жизни (Храм I):

- 400 см в виде золотых монет, с пометкой на Гоме.
- Жертвенный нож из метеоритного железа стоимостью 150 см.
- *Капюшон сокола.* (&T)

01.10 Дорбог

Бескрайнее западное море омывает Дорбог, где проживает 800 человек. Здесь видны явные признаки варяжского влияния: длинные деревянные дома соседствуют с архитектурой райсов с сухой кладкой. Над обеими башнями возвышается крепость, построенная в стиле, давным-давно привезённом с юга. Пальцы пленённых королей были раздавлены при его строительстве.

Из этой крепости правит Доннах (КЗ 5, кольчуга, щит, булава), недавно вошедший на престол после того, как его дядя умер бездетным два года назад. Друид Миш (лечение лёгких и серьёзных ран) всегда рядом с ним. Доннах действует так, чтобы установить мир на острове, обещая и Кьёрану и Гласу встать на их сторону, если они захотят войны.

Жители Дорбога больны. Никто этого не знает, но река, протекающая через город, загрязнена. Повсюду на ней можно найти мертвый домашний скот и диких животных. Миш готов предложить искусство исцеления культа друи-

дов тому, кто решит эту проблему. Те, кто уже был отмечен культом на смерть, могли бы найти прощение в таком поступке.

Храфнкель (2 КЗ, кольчуга, лук, боевой топор), варяг, не выходит из запоя. Он убил своего брата за то, что тот обратился к искусству колдовства. Он сделал это, искупавшись в крови фамильной лошади по совету отшельника, и стал свидетелем того, как магия просто стекала по его запёкшейся от крови коже, словно вода по лезвию. Он расскажет свою историю любому, кто оплатит его ночную выпивку — всего 70 см.

На окраине Дорбога живёт безликий человек. Его имя было забыто. Он продал всё, чтобы заплатить за тому, кто вернёт его лицо, что похитила собака, сбежавшая на север. Вывеска на латыни возле его дома объясняет это, обещая 1000 см. Эта награда давным-давно была украдена. Он не осознаёт этого.

50 тяжёлых пехотинцев, 50 застрельщиков, три карва плюс восемь рыбацких лодок.

Большая часть населения сносно говорит по-варяжски.

03.10 Пробудившийся король

Глубоко в поросших лесом болотных угодьях вода не стоит на месте. Мумия — некогда бывшая королём, посланным просить милостыню — восстала с отрядом из двенадцати скелетов, все вооружённые и закованные в бронзу (кольчуги, мечи). Мумия владеет *Кусачим глазом* (&T). Банда убивает животных и оставляет их в источнике, питающем реку, — таким образом смерть ползёт вниз по течению к Дорбогу. Их погребальный инвентарь состоит из (Гробница III):

- 6 *двуликих драхм*. (&T)
- Тринадцать тяжёлых бронзовых ожерелий, усыпанных драгоценными камнями. Стоит 1300 см.
- *Миниатюра из слоновой кости* (&T)

05.10 Кромлех

Огромный каменный круг, возвышающийся над ползучими кустами, венчает холм. Движение здесь не останавливается — 2к4 друидов в соломенных плащах и папоротниковых накидках поддерживают и охраняют это место. Птицы, олени и косматые люди часто подходят, кланяются, гадают и уходят. Один из друидов съедает это, а затем шепчет остальным.

В полнолуния и перед крупными событиями они совершают жертвоприношения — обычно это люди, похищенные из Олбанна, но предпочтение отдаётся жителям Райслипа, выступающим против их замыслов. Ритуалы проводятся на каменных столах, окружённых кругами.

Холм представляет собой комплекс курганов — друиды учатся и спят в нём, укрывшись костями своих предков. Туннели тесные и вызывают клаустрофобию.

Возглавляет друидов верховный друид, безымянный в своём ранге. Украшенные рогами, его глаза меняются на глаза других существ всякий раз, когда он моргает. Он говорит исключительно на языке животных — Миган, друид, старший по званию, если не по годам, переводит.

Те, кто приходит со смирением, отмечаются землёй и получают свои наставления. Тех, кто отказывается, берут в плен в качестве жертвоприношения, а те, кто принимает инструкции, но не выполняет их, обречены на смерть.

Им приказано отправиться в Олбанн. Они должны найти пропавшую друидку Мейб или продолжить её работу — связаться с друидами Олбанна. Те, кто возвращается со знаниями о Павших друидах, получают в награду обучение заклинаниям, рост животных, огненный шар, страх и удар молнии. Эта новость побуждает друидов начать войну против христиан Райслипа, от группы плененцев же они ожидают помощи.

Если кромлех будет атакован, друиды призовут 2к20 волков с пустошей. Крысы внутри кургана появляются тремя независимыми стаями с 5 КЗ. Энт пробуждается через 1к6 раундов и неохотно присоединяется к схватке. Это последняя услуга, которой он обязан друидам.

Во время войны население Белькарры разбивало здесь лагерь.

У друидов есть следующие заклинания — читайте по порядку, насколько это необходимо. Каждый присутствующий знает 1 заклинание.

1. Огненный шар
2. Страх
3. Спешка/Замедление
4. Удар молнии
5. Превращение камня в грязь
6. Контроль погоды
7. Сеть
8. Стена огня

Обыск курганов занимает целый день, но зато позволяет обнаружить много сокровищ (Храм III):

- 4000 см в виде потерянных драхм.
- *Платье из монет* (&T) насчитывающее 4000 монет, отобранное у генерала-захватчика, празднующего свои предыдущие завоевания. Имеет 5 различных валют, используемых при его создании.
- Три полных мешка необработанных драгоценных камней стоимостью 1000 см.
- Два куска слоновой кости с выгравированными символами власти стоимостью 500 см.
- Три полные корзины ракушек стоимостью 450 см.
- *Плащ из рук.* (&T)
- *Мумифицированная собака.* (&T)
- *Волшебная лодка.* (&T)
- *Зелье архитектурной дружбы.* (&T)

- *Красный подсумок*. (&Т)
- *Эгрон*, опутанный виноградными лозами, обвитыми ими, словно цепями. (&Т)

В бою верховный друид может читать заклинания и атаковать.

КЗ 7*/ КБ как у кольчуги в полный рост / Урон 1к6+2 / Читает одно случайное заклинание за раунд из списка выше.

* Сверхъестественные ОЗ.

06.10 Пираты

Карв спрятан в глубокой, узкой бухте. 30 бандитов (лёгкие доспехи, мечи, дротики) готовят рыбу на углях, стараясь избегать слишком сильного дыма. Добыча из Олбанна валяется повсюду. Их возглавляет Ниям (5 КЗ, кольчуга, боевой топор, лук). Она вызывает на дуэль лучших воинов противников, давая своей команде шанс спастись на борту их корабля. Если она считает, что её команда может победить, они просто атакуют.

Команда родом из всех деревень и городков Райслипа и сносно говорит на бриттском и пиктском языках. 1к20 из них в любой момент пьяны. Их неизрасходованный улов (Бандиты II):

- 300 см в виде серебряных бриттских монет
- Маленький костяной футляр, содержащий 10 доз опиума, стоит 300 см. Корпус украшен струящимся абстрактным узором.
- Шесть серебряных слитков, на каждом из которых отчеканен профиль пиктского короля. Стоят 300 см.
- Четыре пакетика семян декоративных цветов стоимостью 320 см.
- *Божий ларец*. (&Т)
- Карта с изображением небольшой пирамиды из камней в глубине острова. Те, кто когда-либо видел его, узнали бы этот остров как Дантрик. В этом месте зарыт огромный клад (Бандиты III):
 - 1000 см в виде бриттских, пиктских и райских монет
 - Большой кувшин, полный зёрен чёрного перца. Стоит 1000 см.
 - Сотня мечей. Стоит 120 см.
 - Три чана с греческим огнём. Стоит 2400 см.
 - Восемь полных бочонков маринованных овощей. Стоят 500 см.
 - Двадцать завёрнутых кусков соли. Стоят 2000 см.

02.11 Огоннелло

Разрушенный форт — не что иное, как нагромождение камней буквой “Г” — пронзает линию деревьев и выдаёт местоположение Огоннелло, где проживает 80 человек. Они охотятся на дичь и валят лес.

До недавнего времени деревней руководил Айлин — но последние три дня его никто не видел. Перед ним исчез Каоимхе. Все настроены в страхе сжимать мечи, когда ночь подкрадывается к деревне.

Веками, в деревне обитал оборотень, готовый явить себя в случае нужды и предававший проклятие, когда чувствовал, что время оседает на старых костях. Прежде чем новая ученица Клодах смогла завершить своё обучение, предыдущий оборотень был убит своей женой, ревновавшей его к юной Клодах, с которой тот проводил много времени. Таким образом, она не знает, как контролировать проклятие. Ей рассказывали о других жителях Олбанна, на которых лежит то же проклятие, но не более того.

Тела были сожраны. Следующая атака может оказаться не смертельной, а распространить проклятие. Культ друидов и христиане начнут замечать, что количество мёртвых тел увеличивается.

24 застрельщика.

03.11 Форт оков

В глубине вересковых пустошей покоится крепость, влажная почва не в состоянии её выдержать. Всюду заводи, на поверхности которых играют радужные переливы. Днём появляется жирный чёрный дым, клубящийся в небо. Форт окружает частично разрушенная стена из сухой кладки — есть 3 основные секции, которые обрушились.

Форт узкий и имеет три этажа. Внутри обитают 80 орков. Днём они куят своё оружие и железные заготовки. По ночам они группами по 16 орков бродят по окрестностям в поисках жертв. 30 остаются охранять куски мяса, превращающиеся в новых орков.

В случае нападения они трубят в рога, чтобы отозвать боевые отряды, и используют дротики и луки, чтобы держать незваных гостей на расстоянии, стреляя с верхних этажей. Они вооружены топорами, дубинками или мечами. У 20 из них есть дротики. Ещё у 20 есть луки. Яма для останков также служит хранилищем сокровищ (Чудовища II дважды):

- 600 см смешанной чеканки — большая часть из серебра и из местных монет.
- 5 оловянных слитков стоимостью 225 см.
- 5 пачек сушёных грибов псилоцибе, стоимостью 250 см.
- Один блок из чистой слоновой кости стоимостью 200 см.
- Карта на пергаменте с инструкциями на латыни. Они описывают ничем не примечательный холм в 06.11. На полпути вверх зарыт металлический ящик, сильно проржавевший. Внутри (Mag I):
 - 300 см в виде в серебряных дирхам.
 - Кисет коры корицы стоимостью 100 см.
 - *Бегущая сеть.* (&T)

01.12 Монастырь Святого Ольгама

Единственный монастырь на Райслипе, в котором проживают 96 монахов. Настоятель Шон был воспитан в культе друидов и страшно презирует их. Он стремится искоренить их влияние на политику Райслипа — вплоть до предатель-

ства своих христианских идеалов. Другие монахи вложили в него всю свою веру — такие новообращённые исчезающе редки.

Все монахи хотя бы сносно владеют латынью и райским языками — многие из них умеют читать. Шон умеет читать Гом. У них самые полные исторические летописи, хотя они очень односторонние — заходят так далеко, что восхваляют древних захватчиков, которые первыми принесли веру на остров. Некоторые из наиболее свободомыслящих монахов также собирают мифы и истории.

Гостеприимство окажут всем, кто не носит открыто языческих символов, если те будут готовы слушать проповеди. Брат Куана предпочитает воспевать святых, принявших мученическую смерть в Райслипе.

В монастыре находится (Храм II):

- 2000 см райских и бриттских монетах.
- Десять бутылок изысканного вина из Пиорры стоимостью 200 см.
- Полный скелет Святого Ольгама, стоимостью 1500 см для пресыщенного христианского коллекционера или языческого военачальника.

03.12 Пёс

Огромный волкодав купается в реке. Если предложить ему еду, он станет невероятно лояльным, хотя и будет нахально воровать еду всякий раз, когда она будет крайне важна для вас.

05.12 Блюлах

Тысяча душ обитает в каменных стенах Блюлаха, открытых лишь каналу, разделяющему Райслип и Олбанн. Внутри крепостных стен на каменных улицах ютятся тесные деревянные дома. На рынках и в пивных бриттский язык так же распространён, как и райский. Церковь возвышается над большинством зданий, и на ней видны следы многолетнего самоотверженного ухода.

Из небольшого форта в доках Глас (4 КЗ, кольчуга, копьё, щит) правит со своими верными людьми, одетыми в кольчуги. Его христианская вера и олбаннское наследие ни для кого не секрет — его семья была привезена сюда древними захватчиками. Они сформировали воинственную аристократию и считают друг друга двоюродными братьями. Членов культа друидов сжигают заживо на рыночной площади, если обнаруживают.

Глас предлагает награду в 750 см за голову Ниям — она совершает набеги на его рыболовецкие и торговые суда, ручаясь убить любого из его семьи.

Епископ Гуайре заплатит 1000 см за устранение горгулий в 04.13. Вы будете не первыми, кто попытался это сделать.

Дилан (2 КЗ, кожаный доспех, лук, копьё) — наёмник из Хвичче, который сносно говорит на райском. Он сбежал с работы у Атика, опасаясь за свою смертную душу. Он с радостью присоединится к любой клятве отвергнуть любую магию и знает, что листья остролиста, которые носят в волосах, защищают от неё.

За стеной находится загон с 20 ездовыми лошадьми, которые могут прикусить вас и даже закатить глаза.

20 тяжёлых пехотинцев, 40 пехотинцев, 60 застрельщиков, 20 кавалеристов, 2 кнорра плюс 8 рыбацких лодок.

06.12 Курганы

Стоит соли только начинать испаряться из воздуха, ландшафт уже усеивают курганы. Неподалеку находится разрушенный лагерь, которому несколько недель. Припасы и землеройные инструменты были оставлены. При тщательном осмотре обнаруживается раскопанный вход в насыпь кургана, покрытый искусно приколотым дёрном.

В темноте внизу скрывается призрак в сопровождении 4 зомби — рабов, которые оказались здесь благодаря расхитителям могил. Он будет пытаться избежать боя в течение дня, если только зомби не смогут расположиться так, чтобы перекрыть выход — тогда он ударит, сперва по тем, кто несёт свет.

Ночью он появляется и ходит по всему гексу, заманивая жертв в засады со своими рабами-зомби.

Внутри каждого кургана находится сокровища Гробница III. Потревожив неоткрытые курганы, вы выпустите ещё одного призрака. Уже открытый курган содержит (Гробница III):

- 300 см в виде старых бронзовых монет.
- Несколько отростков всё ещё едко пахучих погребальных трав, стоимостью 100 см.
- *Голова корабля*, имеющая форму шипа, с нарисованной на ней сотней глаз. (&T)
- Ванночка, содержащая одну дозу *Воска отказа*. (&T)

02.13 Безымянная деревушка

Над тонкой полоской песчаного пляжа раскинулась пустая деревушка. Ни еды, ни сетей, ни инструментов. Меха и одежда были оставлены гнить. Здесь годами никто ничего не трогал — соломенные крыши обвалились. Птицы гнездятся в руинах. Ракушки в изобилии встречаются в остовах зданий.

Море здесь кажется ласковым. Пена образует замки, которые растворяются под свинцовым небом.

Ночью жёлто-голубые огни танцуют под водой, в полумиле от берега. 2кб русалок помнят, как там ловили рыбу.

04.13 Горгульи

Они группируются у реки, как делали это десятилетиями. 11 горгулий, покрытых запёкшейся грязью. Несмотря на новые верования, люди из Бюлаха по-прежнему тайком выходят и обливают их водой. Так умрёт меньше людей. Ко-

гда Глас попытался разобраться с ними, погибло слишком много сородичей и всего 2 горгульи.

Они медленно, с трудом поворачивают головы, чтобы посмотреть на вас. Если у вас нет вёдер, они мучительно передвигаются, чтобы защититься. Их боль подпитывает их насилие.

04.14 Киллюкан

Эта малонаселённая деревня из 43 человек расположена вокруг крошечной церкви. Их крупный рогатый скот превосходит их численностью в 4 раза, и они не доверяют речной рыбе. Они используются её лишь в качестве приманки для рыбной ловли в океане. У них всегда обильный урожай.

Ултан планирует присоединиться к горгульям, публично объявив об этом неделю назад. Все знают, причиной тому — отвергнутые ухаживания за Чамнайт. Ни у кого нет мотивов останавливать его — даже его родителям наплевать. Он продолжает хандрить и громко планировать своё путешествие.

Пока деревню Киллюкан не приметил священник, она была намного больше. Половина деревни бросилась к воде. Оставшаяся половина всё ещё чувствует зов моря. У некоторых появляются чешуйки, которые они скрывают.

Они подчиняются Гласу из Блюлаха в плане управления.

5 пехотинцев, 5 застрельщиков, 5 рыбацких лодок.