

Wormfood

SURVIVING THE AGE OF WORMS
ADVENTURE PATH

NOW HIRING: APPLY WITHIN

В то время как на страницах журнала *Dungeon magazine* представлено все, что нужно DM для прохождения приключенческого пути Age of Worms, каждый месяц *Dragon* предоставляет игрокам этой — или любой другой кампании — инструменты для улучшения их игрового опыта. Даймонд—Лейк производит больше, чем положено, для бедных и отчаявшихся. Помимо боссов шахт и их хорошо оплачиваемых головорезов, большинство жителей хотят покинуть забивающее легкие и душераздирающее сообщество. Для большинства такие надежды никогда не развиваются дальше этого — они живут и умирают в Даймонд—Лейк. Другие ищут способ спастись. Хорошие отношения с начальником шахты пользуются популярностью у самых крутых хулиганов, но более искушенные в городе (а некоторые из них действительно существуют) стремятся к лучшей жизни как можно дальше от шахт. По иронии судьбы, эти люди часто ищут счастья под землей, в десятках пирамид, окружающих город. Три такие отчаявшиеся души сделали свои желания — и способности — известными. Если ваш персонаж совершит подвиг Лидерства, подумайте о том, чтобы взять в свою команду одного из этих выдающихся граждан. Аллостан может представить их вам, если вы попросите его.

Гар Блитцхейм

Как и многие дварфы, Гар ведет себя грубо и безразлично по отношению к тем, кого он едва знает, но он испытывает глубокое сострадание к более слабым созданиям — будь то товарищи по приключениям или осиротевшие медвежата—совята. Несмотря на свою связь с коммерческим Ковенантом Грейсмира, Гар стремится покинуть Даймонд—Лейк и исследовать большой мир за его пределами. Из всех ужасных и пугающих угроз, которые маячат перед ним на выбранном им пути, ни одна не вселяет в его сердце большего страха, чем его дядя, Дудок Блитцхейм. Хотя он никогда не объясняет почему, Гар настаивает на том, чтобы постоянно избегать резиденции и офиса своего дяди, и присоединяется к группе только в том случае, если ее члены поклянутся не выдавать его Дудоку.

A BUNCH OF CHARACTERS

Эти три персонажа появляются в тестовой игре Эрика Моны "Age of Worms", которая проводится по четвергам в офисе Пайзо. в дополнение к Тэдждину, Гару и Тассило, в группу также входят "Мальчик-демон" (которого играет помощник редактора *Dungeon* Джереми Уокер), Драм Цикада (которого играет художник "Downer" Кайл Хантер), Таан Голден оук (которого играет старший арт-директор Шон Гленн), Тираланди Скримм. (играет главный редактор *Dungeon* Джеймс Джейкобс) и Вит (играет помощник редактора *Dragon* Майк Макартор). Для получения дополнительной информации о текущих приключениях этих персонажей и журналах кампаний ознакомьтесь с досками объявлений по адресу paizo.com.

Гар владеет дварфским боевым топором и носит относительно тяжелый чешуйчатый доспех бойца, но у него также есть толстый том, который он читает часами каждый день. В бою Гар, как правило, продвигается вперед, выкрикивая либо хвастливые вызовы, либо внушающие страх проклятия, в зависимости от природы существ, с которыми сталкивается. Несмотря на вероятность неудачи из-за его тяжелой брони, Гар пытается использовать другого человека всякий раз, когда битва становится отчаянной или необходимость диктует иное. Если противника особенно трудно поразить, Гар переходит к истинному удару и щиту, если кажется, что он становится жертвой непропорционально большого количества ударов. Гар осознает, что он может не выжить в битве, и он пытается внушить окружающим именно это осознание смертности. Как таковой, он никогда не стесняется наказывать тех, кто валяет дурака в пылу битвы, иногда подкрепляя свои наказания физическими напоминаниями. Поскольку его знакомство с магическими тайнами произошло совсем недавно, Гару еще предстоит призвать фамильяра.



Выходки Гара в игре Age of Worms playtest происходят благодаря талантам помощника редактора DRAGON Джейсона Булмана.

GAR BLITZHAME CR 4

Male dwarf fighter 2/wizard 2 (transmuter)

LN Medium humanoid

Init +4; **Hook** "Uh... please don't tell my uncle."

Senses darkvision 60 ft., Spot +1, Listen +1

Languages Common, Dwarven, Goblin, Orc, Terran

AC 17, touch 10, flat-footed 17

hp 23 (4 HD)

Fort +5, **Ref** +0, **Will** +3; +2 vs. spells, +2 vs. poison

Spd 20 ft. (4 squares)

Melee dwarven waraxe +6 (1d10+2/x3)

Ranged light hammer +3 (1d4+2)

Base Atk +3; **Grp** +5

Atk Options Cleave, Power Attack

Combat Gear *potion of cure moderate wounds*

Spells Prepared (CL 2nd, 25% arcane spell failure):

1st—*burning hands* (DC 14), *enlarge person*, *shield*, *true strike*

o—*detect magic*, *mage hand*, *message*, *read magic*

Abilities Str 14, Dex 10, Con 15, Int 17, Wis 11, Cha 9

SQ summon familiar (none)

Feats Cleave, Improved Initiative, Power Attack, Scribe Scroll, Weapon Focus (dwarven waraxe)

Skills Concentration +8, Craft (stoneworking) +12, Knowledge (arcane) +6, Knowledge (architecture and engineering) +4, Knowledge (local) +4, Knowledge (the planes) +4, Swim +6

Possessions combat gear, dwarven waraxe, +1 *scale mail*, *pearl of power* (1st-level spell), *elixir of truth*, *scroll of identify*, 154 gp of coins and gems

Spellbook as above plus o—all except conjuration and necromancy; 1st—as above plus *burning hands*, *expeditious retreat*, *magic missile*, *magic weapon*, *protection from evil*

Тэджин Мун

Не путайте ее тихие, уединенные манеры с кротостью или покорностью. Легкая на подъем, но быстро скупающая, Тэджин склонна следовать воле

толпы — до тех пор, пока эта воля не обратится к чрезмерному разговору. Тэджин держится особняком и склонна говорить только тогда, когда к ней обращаются, — и то только для того, чтобы ответить на заданный ей вопрос. Когда она все—таки хочет заговорить, она обычно выражает свою скуку быстрым словесным выпадом. Союзникам следует подготовиться к одному—двум колким замечаниям об их боевых способностях — или их отсутствии, как только кровопролитие закончится. Почти несравненная в Даймонд—Лейк или даже в сообществе Бронзвуд Лодж в мастерстве стрельбы из лука, Тэджин стремится держаться подальше от общей схватки в центре ближнего боя, предпочитая засыпать своих врагов стрелами. Она обладает сильными тактическими знаниями и всегда занимает наилучшую позицию для нанесения дальних атак. Хотя она очень серьезно относится к своей роли бойца поддержки, помогая разрабатывать эффективные стратегии ведения боя, у нее мало терпения к тем, кто, по ее мнению, не справляется со своей задачей в бою. Сара Робинсон, графический дизайнер Dragon, играет Тэджина в тестовой игре Age of Worms.

DAEJIN MOON
 Female half-elf ranger 4
 NG Medium humanoid
Init +4; **Hook** "You're not very good at that, are you?"
Senses low-light vision, Spot +8, Listen +8
Languages Common, Elven
AC 16, touch 13, flat-footed 13
hp 26 (4 HD)
Immune sleep
Fort +6, **Ref** +7, **Will** +3
Spd 30 ft. (6 squares)
Melee longsword +5 (1d8+1/19–20)
Ranged +1 composite shortbow +6 (1d6+2/x3)
Base Atk +4; **Grp** +7
Atk Options Point Blank Shot
Combat Gear *potion of cure light wounds* (2)
Ranger Spells Prepared (CL 2nd):
 1st—*pass without trace*
Abilities Str 16, Dex 18, Con 14, Int 13, Wis 14, Cha 9
SQ animal companion (Wolf, *Monster Manual* 283)
Feats Endurance, Point Blank Shot, Precise Shot, Track
Skills Climb +7, Handle Animal +4, Hide +6, Listen +8, Move Silently +6, Search +4, Spot +8, Survival +9
Possessions combat gear, *sleep arrows* (4), arrows (40), +1 composite shortbow (+2 Str bonus), studded leather, 130 gp

Тассило Виньеze

Как и следовало ожидать от опытного священнослужителя Хироноуса, Тассило из всех сил пытается сбалансировать свои действия между строгим соблюдением режима и бесконечной потребностью в сострадании. Он провел большую часть своей жизни в тихих пределах религиозных анклавов Хейрона, и только недавно его начальство отправило его в большой мир расследовать смерть паладина, приписанного к его храму. Тассило не позволяет своей юности и относительной неопытности мешать ему делиться своей природной мудростью с другими, хотя, будучи сдержанным человеком, он редко производит впечатление властного всезнайки. Сейчас он терпит дураков гораздо легче, чем в юности, но временами такие

CR 4 страдание берет верх над его терпением. Коские замечания, которые затем появляются, часто как поучают, так и порицают — всегда с прицелом на идеальный баланс воина, целителя и учителя. Тассило действует в бою так, как и следовало ожидать от жреца бога битвы: он использует свои превосходные знания тактики и позиционирования на поле боя, чтобы помочь тем, кто пал в бою, и поддержать тех, кто еще стоит. Он постоянно балансирует между нападением и заботой о раненых, и делает это почти безупречно. Тассило признает, что иногда победитель в битве побеждает только потому, что он приносит самые серьезные жертвы. С этой целью он не выказывает страха, ставя себя в положение, которое подвергает его непосредственной опасности, если, поступая так, он может обеспечить общую победу. Однако Хироноус явно благоволит своему набожному поклоннику, поскольку, несмотря на то, что иногда Тассило получает тяжелые раны, он все еще жив. Ф. Уэсли Шнайдер, помощник редактора *Dragon*, вдохнул жизнь в Тассило во время игры *Age of Worms playtest*.

TASSILO VINIEZE
 CR 4
 Male human cleric 4 (Heironeous)
 LG Medium humanoid
Init +0; **Hook** "Keep in mind I do worship the god of war."
Senses Spot +4, Listen +4
Languages Common, Dwarven
AC 14, touch 10, flat-footed 14
hp 22 (4 HD)
Fort +5, **Ref** +1, **Will** +7
Spd 30 ft. (6 squares)
Melee longsword +5 (1d8+1)
Ranged light hammer +3 (1d4+1)
Base Atk +3; **Grp** +4
Atk Options Combat Expertise, Improved Disarm
Special Atk turn undead (+1, 2d6+5, 9th), spontaneous casting (cure spells)
Combat gear *potion of cure moderate wounds*
Cleric Spells Prepared (CL 4th):
 2nd—*aid* (CL 5th), *bear's strength*, *shield other*, *spiritual weapon*^D
 1st—*bane* (DC 15), *bless*, *cause fear* (DC 15), *protection from evil*^D (CL 5th), *shield of faith*

cure minor wounds (2), *detect magic*, *light*, *read magic*
D: Domain spell. Domains: Good, War

Abilities Str 12, Dex 11, Con 12, Int 15, Wis 19, Cha 13

Feats Combat Expertise, Improved Disarm, Investigator, Martial Weapon Proficiency (longsword)^B, Weapon Focus (longsword)^B

Skills Concentration +5, Diplomacy +5, Gather Information +3, Heal +7, Knowledge (arcana) +9, Knowledge (history) +3, Knowledge (local) +3, Knowledge (religion) +9, Knowledge (the planes) +5, Search +4, Spellcraft +7

Possessions combat gear, masterwork light hammer, masterwork chain shirt, *amulet of natural armor* +1, scroll of *inflict moderate wounds* (2), 149 gp

Последователи в Даймонд-Лэйк

Вполне возможно, что особо героический или хорошо финансируемый персонаж может достичь достаточно высокого рейтинга лидерства, чтобы привлечь небольшое количество последователей. Последователи, набранные в районе Даймонд-Лэйк, могут быть из любого числа источников, включая членов местной милиции, младшее духовенство, связанное с одной из местных конфессий, опытных шахтеров или близлежащих лесорубов. Хотя мастерство в тайных искусствах и культурная утонченность могут быть в дефиците, последователи из этой области — сердечные, мрачные ребята, готовые взяться за неблагодарные задачи или передать немного несправедно полученной информации лояльному покровителю.

Использование для ДМ

Когда они присутствуют, когорты должны играть важную роль в кампании. Если игроки упускают важную информацию или им не хватает мотивации исследовать сюжетный момент, когорты могут послужить отличным инструментом для продвижения вашей истории вперед. Что может быть лучшей мотивацией к приключениям, чем друг в беде или опасности? Если какая-либо из этих групп покажется вам подходящей для вашей кампании, познакомьте их как можно раньше и дайте возможность вашим пользователям познакомиться с ними. Когорты должны быть друзьями и союзниками, прежде чем подписывать контракт с группой.