

PATHFINDER®

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА™



ВОЗВРАЩЕНИЕ РУННЫХ ВЛАСТИТЕЛЕЙ

Юбилейное издание
Руководство игрока

ПАТНФИНДЕР

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА™

ВОЗВРАЩЕНИЕ РУННЫХ ВЛАСТИТЕЛЕЙ

ЮБИЛЕЙНОЕ ИЗДАНИЕ РУКОВОДСТВО ИГРОКА

Авторы: Адам Дэйгл и Джеймс Л. Саттер
Художники: Эрик Белайл и Уэйн Рейнольдс
Картография: Роберт Лазаретти

Креативный директор: Джеймс Джейкобс
Главный редактор: Ф. Уэсли Шнайдер
Ведущий редактор: Джеймс Л. Саттер
Руководитель разработки: Адам Дэйгл
Редактура: Джуди Бауэр и Кристофер Кэри
Ассистенты редактора: Логан Боннер, Джейсон Балман, Адам Дэйгл, Роб Мак-Крири, Марк Морланд, Шон К. Рейнольдс, Патрик Рени и Стивен Рэдни-Макфарланд
Младшие редакторы: Саванна Бродвэй и Джером Вирнич

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

Издатель: Эрик Мона
Генеральный директор Paizo: Лайза Стивенс
Операционный директор: Джеффри Альварес
Коммерческий директор: Пирс Уоттерс

Менеджер по продажам: Кристофер Селф
Бухгалтер: Кундзи Сэдо
Технический директор: Вик Верц
Старший разработчик программного обеспечения: Гэри Тетер
Координатор кампании: Майк Брок

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

Издатель: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселёв
Выпускающий редактор: Александра Русакова
Переводчик: Евгения Некрасова
Ведущий верстальщик: Денис Недыпич
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Корректор: Ольга Португалова

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому



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



Играть интересно

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



ВОЗВРАЩЕНИЕ
РУННЫХ
ВЛАСТИТЕЛЕЙ

ПРЕДИСЛОВИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ

«ТЫ НУЖЕН ГОРОДУ СЭНДПОИНТ!»

С ЭТИХ СЛОВ НАЧИНАЛОСЬ ПРЕДИСЛОВИЕ К ПЕРВОМУ ПРИКЛЮЧЕНИЮ «ВОЗВРАЩЕНИЯ РУННЫХ ВЛАСТИТЕЛЕЙ» — «ВСЕСОЖЖЕНИЕ». ЗА ЭТИМ ПРИЗЫВОМ К ОРУЖИЮ СЛЕДОВАЛИ ДВЕ СТРАНИЦЫ ПОД ЗАГОЛОВКОМ «ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ГОЛАРИОН», ГДЕ БЫЛ ОПИСАН ГОРОД СЭНДПОИНТ, РЕГИОН ВНУТРЕННЕГО МОРЯ И САМ МИР ГОЛАРИОНА. С ТЕХ ПОР ПРОШЛО УЖЕ НЕСКОЛЬКО ЛЕТ, И ГОРОД СЭНДПОИНТ СТАЛ ОДНИМ ИЗ САМЫХ ИЗВЕСТНЫХ МЕСТ В PATHFINDER. БЫЛО ВРЕМЯ, КОГДА О СЭНДПОИНТЕ ЗНАЛА ЛИШЬ ГОРСТКА ЛЮДЕЙ В ИЗДАТЕЛЬСТВЕ PAIZO PUBLISHING. НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ МНОГИЕ ТЫСЯЧИ СОЗДАНЫХ ИГРОКАМИ ГЕРОЕВ (И, БУДЕМ ЧЕСТНЫ, НЕМАЛОЕ ЧИСЛО ЗЛОДЕЕВ) УЖЕ НАЧАЛИ ТАМ СВОЮ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКУЮ КАРЬЕРУ. СЭНДПОИНТ ПОЯВЛЯЛСЯ В ДВУХ СЕРИЯХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ, ЗДЕСЬ НАЧИНАЕТСЯ ДЕЙСТВИЕ «СТАРТОВОГО НАБОРА» НАСТОЛЬНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ PATHFINDER. НО ДАЖЕ СПУСТЯ ГОДЫ, КОГДА ЧЕРЕЗ ЭТОТ ГОРОД ПРОШЛА БЕССЧЁТНАЯ ЧЕРЕДА ГЕРОЕВ, ВЫ ПО-ПРЕЖНЕМУ НУЖНЫ СЭНДПОИНТУ!

Добро пожаловать в серию приключений «Возвращение рунных властителей», в Варисию! В юбилейном издании этой серии вашему персонажу предстоит столкнуться с древним злодеем, что решил вернуться и вновь поработить мир. Прежде чем отправиться в путь, вам стоит узнать пару вещей, которые могут пригодиться в дороге. В этом руководстве вы найдёте полезные подсказки по созданию персонажа, список штрихов, благодаря которым ваш персонаж лучше впишется в мир игры и события кампании, а также описание мест, в которых ему предстоит побывать. Сражайтесь храбро и не теряйте присутствие духа, поскольку ваш персонаж — возможно, единственное, что спасёт Варисию и весь Голарион от катастрофы!

ПОДСКАЗКИ ПО СОЗДАНИЮ ПЕРСОНАЖА

Над Варисией нависла серьёзная угроза, и лишь группа пронырливых искателей приключений может положить конец злу. Для этого им нужно тщательно подготовиться. Ниже вы найдёте подсказки по созданию персонажей для серии приключений «Возвращение рунных властителей».

Вперёд, в глушь: приключения ждут персонажей не только в подземельях, но и на поверхности. Варисия — весьма дикий регион, так что персонажи, которые умеют ориентироваться в лесах и горах и справляться с опасностями природы, будут весьма полезны для группы. Героям предстоит немало путешествовать по землям Варисии, а значит, им пригодятся скакуны, чтобы добраться до очередного приключения... Вот только что с ними делать, когда персонажам придётся спускаться под землю?

Исследователи: по ходу кампании персонажи будут путешествовать по просторам Варисии и наткнутся на затерянные развалины. Герои, чьи навыки позволяют исследовать подземелья и руины, будут весьма полезны для группы. Знание (подземелья) и такие способности народа, как ночное и сумеречное зрение, пригодятся в этих тёмных и сырых закоулках.

Поскольку в большинстве этих мест всё ещё действуют охранные чары и ловушки, может статься, персонаж, способный преодолеть хотя бы часть такой защиты, спасёт жизни своих товарищей, чтобы они могли продолжить сражаться.

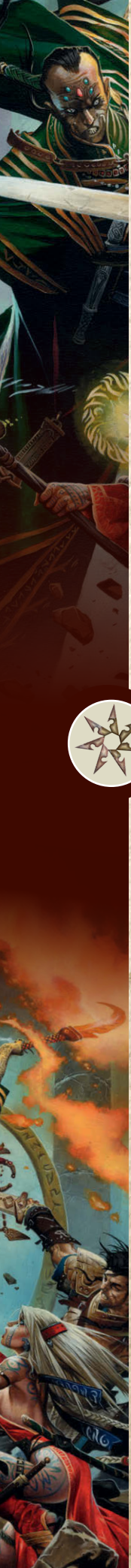
Исчезнувшие древние цивилизации: поскольку в серии приключений «Возвращение рунных властителей» рассказывается о вернувшейся в мир древней угрозе, персонажи с навыками Знание (история) и Знание (магия) лучше всего приспособлены для разгадки тайны. Доступ к могущественной магии на высоких уровнях может спасти не только жизни персонажей, но и весь мир!

Опасные обитатели: в «Возвращении рунных властителей» персонажам предстоит столкнуться с сотнями чудовищ. Советуем подготовиться к стычкам с гуманоидными чудовищами, великанами, волшебными зверями, нежитью и ещё более могущественными противниками на высоких уровнях — например со злыми потусторонними существами и драконами.

Охотники на великанов: ходят слухи, что в диких землях Варисии что-то замышляют великаны. Жители этих мест ждут своего спасителя, так что персонажи, подготовленные к встрече с великанской угрозой, могут пригодиться при прохождении этой серии приключений.

ШТРИХИ КАМПАНИИ «ВОЗВРАЩЕНИЕ РУННЫХ ВЛАСТИТЕЛЕЙ»

У персонажей, созданных для этой серии приключений, должна быть причина оказаться в Сэндпоинте. А если у них имеется и желание защищать его — тем лучше. Вдобавок к данным штрихам кампании, в *Pathfinder RPG Advanced Player's Guide* есть ещё несколько штрихов кампании Джеймса Джейкобса *Shadows under Sandpoint*, которые вы можете использовать и для «Возвращения рунных властителей» (см. стр. 330 той книги). Также можно брать и другие штрихи из этого раздела (*Advanced Player's Guide*, стр. 326).



Богослов: свою жизнь вы посвятили служению одному божеству, но стремитесь изучить все религии смертных. Услышав, что в Сэндпоинте недавно отстроили собор, посвящённый шести самым популярным здесь богам, вы захотели увидеть его своими глазами и прибыли в городок как раз к церемонии освящения. Благодаря своей крепкой вере и широким познаниям вы можете сотворять все заклинания исцеления с УЗ +1, и каждый раз, когда вы применяете способность божественная сила (проводите энергию), вы получаете бонус +1 (штрих) к СЛ испытания против неё.

Друзья и враги: один из членов вашей семьи, будь то родитель, брат или сестра, дядя или тётя, помог Дэйвирену Хоску расправиться с группой гоблинов неподалёку от Сэндпоинта. Этот член семьи уже давно отошёл в мир иной, но перед смертью рассказал вам о том дне и о предложении Дэйвирена на случай, если понадобится помощь. Когда вы доберётесь до Сэндпоинта и встретитесь с Дэйвиреном Хоском в конюшне «Отбивной гоблин», он отдаст вам одного из своих лучших скакунов и всё необходимое снаряжение в качестве благодарности за помощь вашего родственника: боевого тяжеловоза, кавалерийское седло с перемётными сумками, узду, корм на месяц и бесплатное стойло в «Отбивном гоблине» пожизненно.

Купеческая семья: вы являетесь родственником одной из четырёх благородных магнимарских семей, основавших торговую лигу Сэндпоинта. Вы либо выросли в Магнимаре как двоюродный родственник Вальдемаров или Деверинов, либо родились в Сэндпоинте. Вам приходилось приглядывать за семейным предприятием, вас учили вести дела, так что вы знаете толк в торговле. Вы можете повысить ограничение на покупку в любом поселении на 20%, а также продавать предметы с дополнительной наценкой в 10% от их обычной стоимости.

Ловец рыбки в мутной воде: проезжая в юном возрасте через Сэндпоинт, вы как-то услышали о состязании в таверне «Миксина». И с тех самых пор вы мечтаете сорвать куш и чтобы ваше имя вырезали на потолочной балке над барной стойкой. Вы давились жуткими помоями, пили воду, к которой и свиньи бы не притронулись, и в итоге выработали устойчивость ко всяким отвратительным вещам. Вы получаете бонус +2 (штрих) к испытаниям Стойкости против болезней и ядов.

Нетерпеливый актёр: узнав, что в Сэндпоинте есть театр, который ничем не уступает театрам Магнимара и Корвосы, вы решили попытать счастья на местной сцене. Вы послали письмо Кирдаку Дроккусу с просьбой о прослушивании, но ответа не было. Тогда вы решили сами отправиться в Сэндпоинт, чтобы встретиться с Кирдаком лично, веря, что вашей силы воли и очарования хватит, чтобы добиться желаемого. Вы получаете бонус +1 (штрих) к проверкам одного любого навыка Исполнения. Также выберите одно

любое заклинание школы очарования; СЛ его испытания повышается на 1.

Охотник на чудовищ: возможно, вы прибыли в Варисийский залив в поисках Сэндпоинтского дьявола, а может, вас привлекли рассказы рыбаков о Старом Проглоте. Так или иначе, вы путешествуете по Варисии, охотясь на знаменитых чудовищ, но пока что вам не удавалось напасть на их след. В Сэндпоинте вы решили пополнить запасы и провести некоторые изыскания, собираясь после этого снова отправиться в глушь. Благодаря подготовке вы получаете бонус +1 (штрих) ко всем проверкам атаки и урона оружием против аберраций и волшебных зверей.

Семейные узы: варисийцы взрастили вас как своего, несмотря на то что кровью вы с ними не связаны. Вы также сумели сдружиться с группой Скарни и считаете их своей новой семьёй. После того как вас прогнали с последней стоянки вашей семьи Скарни, вы нашли их друга в Сэндпоинте — жестокого разбойника по имени Джабрайл Виски, завсегда «Обжорной торбы». У Скарни вы научились парочке профессиональных приёмов. Вы получаете бонус +1 (штрих) к навыку Знание (краеведение), который для вас всегда считается классовым. Более того, вы уже к началу игры умеете говорить и читать на варисийском.

Следящий за гоблинами: вы выросли в Сэндпоинте и всегда любили смотреть с утёса на Варисийский залив. Вы провели много времени на Мусорном обрыве, наблюдая сверху за тем, как гоблины перебирают хлам, и теперь глаз у вас намётан на самые ценные выброшенные вещицы. Вы получаете бонус +1 (штрих) к проверкам Внимания и Оценки, а также бонус +5 (штрих) к проверкам Оценки при попытке найти самый ценный предмет в куче сокровищ.

Специалист по древностям: вы — самый настоящий книжный червь. С детства вас интересовали древние цивилизации и история. А ещё вы выросли в Варисии и знаете, что украшающие её памятники были созданы древней тассилонской цивилизацией. Всю жизнь вы изучали её и сумели разобраться в языке и отчасти в истории этой культуры. Вы получаете бонус +1 (штрих) к проверкам навыков Знание (магия) и Знание (история), а также с начала игры можете говорить и читать на тассилонском.

Убийца великанов: деревню в варисийской глуши, где жила ваша семья, разграбили великаны — остались лишь дымящиеся руины. После этого вы и ваши близкие стали учиться сражаться с великанами, дабы подобная трагедия больше никогда не повторилась. Когда вы узнали, что великаны активизировались, то отправились в Сэндпоинт, чтобы помочь городку подготовиться к вероятному нападению. Вы получаете бонус +1 (штрих) к проверкам Блефа, Внимания и Проницательности, а также к проверкам попадания и урона против существ с подтипом «великан».

СЭНДПОИНТ



ВОЗВРАЩЕНИЕ
РУННЫХ
ВЛАСТИТЕЛЕЙ

ШТРИХИ

СТАРОСВЕТ

ОСТРОВ
МЯСОУБА

МУСОРНЫЙ БЕРЕГ

СЕВЕРНЫЕ ВОРОТА

ТРАКТ ЗАБЫТОГО ПОБЕРЕЖЬЯ

СЭНДПОИНТСКИЙ
СОБОР

КРАСИЛЬНЫЙ
МОСТ

МЕЛЬНИЧНЫЙ
ПРУД

РЕКА
ТУРАНДАРОК

СЭНДПОИНТСКИЙ
МОСТ

ГАВАНЬ
СЭНДПОИНТА

БОЛОТИСТЫЙ
РУЧЕЙ



0 150 300
ФУТЫ

качественных товаров на факториях дало сильный толчок экономике Корвосы.

Бухта Родерика: ещё десять лет тому назад этот портовый городок, осаждаемый пиратами, с одной стороны, и гоблинами и бандитами из Черлвуда — с другой, сдался Ридлпорту. К удивлению как местных жителей, так и остальной Варисии, пираты пожалели городок, сделав его торговым и погрузочным портом для тех купцов, у кого не хватит духу плыть в Ридлпорт. Губернатором порта является капитан Джесс Золотой Рукав. Часть местных доходов она отдаёт бандам Ридлпорта, но и о себе не забывает. В последнее время в бухте стало беспокойно: таинственным образом у многих кораблей кто-то пробил дно или борт. Те, кто помнит времена до правления пиратов, говорят, что это дело рук призрака сэра Родерика — известного капера, основавшего этот городок. Те же, кто стоит у власти, винят во всём повстанцев. Напряжение нарастает, и многие верят, что вскоре в Бухте Родерика вспыхнут огни революции.

Варисийский залив: после падения Тассилонской империи 10 000 лет тому назад большая часть западной Варисии ушла под воду, превратившись в то, что ныне известно как Варисийский залив. И хотя сегодня лишь Пустая гора и остатки величественного Моста Ярости в Магнимаре напоминают о потонувших королевствах, те, кто промышляет поисками реликвий на дне морском, находят под водой руины городов и огромные памятники древности.

Вельдрайн: известный как «врата в Корвосу», этот торговый порт, стоящий у входа в залив Завоевателя, имеет огромное военное значение. Мало того что здесь расположена большая часть флота Корвосы и огромное количество артиллерии, в Вельдрайне находится гигантский механизм, способный поднять с морского дна колоссальную цепь, перегораживая узкий вход в залив и тем самым отрезая Корвосу от океана и потенциально закрывая нападающих в заливе, где с ними легко справиться.

Веретено: этот шпиль вздымается на берегу Сторвальского омута на тысячу футов, уподобляясь огромной игле, устремлённой к небесам. Склоны его абсолютно гладкие, за исключением весьма опасной лестницы, вьющейся вокруг шпиля и идущей к самой вершине — небольшой площадке не более 10 футов в диаметре. Никто не знает, для чего шпиль использовался ранее, но поговаривают, что кто-то видел пилигримов в тёмных одеждах, взбиравшихся по головокружительной лестнице. Ни один из них так и не вернулся.

Виверновые горы: название говорит само за себя — путешественникам здесь определённо стоит быть начеку из-за бродячих стай ядовитых драконоподобных хищников, питающихся дикими горными козами и овцами.

Волчье Ухо: прежде это место было чем-то вроде лезвием для ликантропов. Волки-оборотни и прочие преследуемые гуманоиды могли жить здесь в относительной безопасности и комфорте. Когда же поселение

было захвачено Магнимаром, лорд-мэр решил, что подобным тварям здесь не место, и заплатил церкви Эрастила, чтобы те учинили гром и «подчистили» Волчье Ухо. После той кровавой стычки ликантропы стали вынуждены скрываться. Лидеры Магнимара были совершенно не готовы к столь яростному сопротивлению, а потому позволили оборотням остаться. По официальным заявлениям Магнимара, все слухи о ликантропии в Волчьем Ухе — пустые рассказы. Тем же, кто указывает на необычные повадки местных жителей, достаточно быстро объясняют, что лучше помалкивать.

Воронья Топь: жители этой старомодной изолированной деревушки всегда рады поторговать с путешественниками вдоль Сажевой реки. Но те, кто желает остаться здесь на ночь, достаточно быстро узнают, что ни одна из местных таверн постояльцев не принимает, хотя с виду там пусто. Кроме того, хоть местные жители необычайно набожны, обсуждать свои верования с чужаками они не любят.

Галдурия: по большей части этот посёлок живёт за счёт транспортировки зерна и древесины по Сажевой реке и Тлеющему озеру, но наибольшую известность он приобрёл благодаря местному учебному заведению. Сумеречная академия — пожалуй, самое старое здание в Галдурии. Это одна из лучших школ магии в Варисии, потягаться с которой могут только Камень Провидцев в Магнимаре и зловещая Академия Корвосы, где коллег из Галдурии считают кем-то вроде выскочек. Сумеречную академию построили здесь как раз для того, чтобы избежать политических интриг и давления, характерных для городов-соперников. Академия славится смелым экспериментальным подходом ко многим вещам, но местные обычно закрывают глаза на вышедшее из-под контроля заклинание или несчастный случай, связанный с некромантией: академия регулярно совершает пожертвования в казну.

Головокружительные горы: это место считается смертельной ловушкой для всех, кроме самых подготовленных путешественников — здесь полно великанов, огров и троллей, не говоря уже о глубоких расщелинах и опасных обвалах. Как ни странно, подобные опасности, пожалуй, Варисии только на пользу, поскольку благодаря им воинственные орочьи племена из Владений Белкзена до сих пор не напали на Корвосу.

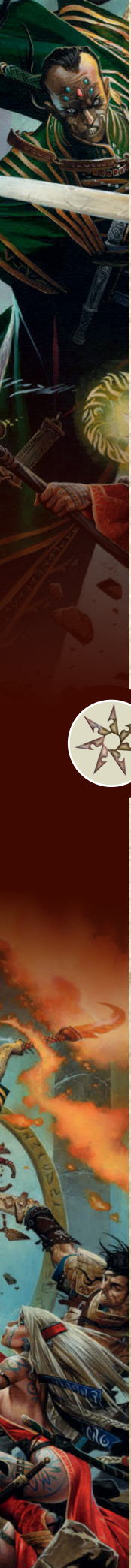
Горы Калфиак: эта горная гряда — самая молодая в Варисии. Появилась она всего 10 000 лет назад, когда Тассилонская империя пала в катаклизме. Сегодня эти горы знамениты большим скоплением тассилонских артефактов, особенно в Долине Звёзд — глубоко изрезанном кратере, который многие исследователи считают огромной обсерваторией.

Горы Туманных Шрамов: эти места буквально кишат гоблинами, постоянно грызущимися друг с другом. Кажется, в каждой впадине гор Туманных Шрамов живёт отдельное племя этих мелкорослых мародёров. И хотя между туманными вершинами идут узкие дороги, путешественникам, которые хотят



ВОЗВРАЩЕНИЕ
РУННЫХ
ВЛАСТИТЕЛЕЙ

ВАРИСИЯ



срезать путь от Магнимара до Бухты Родерика, настоятельно советуют хорошенько вооружиться и взять с собой побольше дешёвых побрякушек или более-менее полезного хлама, чтобы откупиться от жадных местных обитателей.

Гриболота: к югу от реки Йондабакари местность превращается в смесь из топких болот, непроходимых мангровых зарослей, бесконечного торфяника и трясин, способных заглотить взрослого мужчину целиком, без следа. Кроме стандартных для болот опасностей, Гриболота известны тем, что здесь обитают жестокие боггарды, болотные великаны и безликие охотники.

Гробница Чорака: великаны плато Сторваль не всегда были варварами. Пожалуй, лучшее подтверждение этому находится на крохотном островке на озере Скофа — место, которое великаны называют Гробницей Чорака. По слухам, потомки почётной стражи повелителя великанов до сих пор сохранили остатки цивилизованности, защищая последние свидетельства давнего величия их расы. Конечно, всё это — лишь предположения, поскольку любых разумных существ, что пытаются приблизиться к острову, забрасывают камнями или расстреливают из баллист покрытыми рунами снарядами. Даже другие великаны не знают, что находится в центре острова, и тайна Гробницы Чорака до сих пор не раскрыта — издали видны лишь отблески сооружений из металла.

Груанкус: изначальное предназначение этого украшенного рунами гигантского каменного колеса неизвестно. Находится Груанкус на берегу Варисийского залива, наполовину погребённый в песок. На сегодняшний день эту достопримечательность больше знают как место переговоров между дипломатами Ридпорта и Магнимара, закончившихся заключением Груанкусского договора, по которому Варисийский залив не должен был подвергаться нападениям пиратов почти сотню лет.

Джандерхоф: эта dwarфийская крепость с массивными стенами и медной крышей притулилась среди предгорий Головокружительных гор подобно огромному бронированному зверю. Но несмотря на свой устрашающий облик, этот город — светливый торговый узел, куда входят по узким охраняемым тоннелям как шоанти, так и челийцы. Внутри гостей поджидают рынки и кузни с низкими потолками, обеспечивающие процветание города. Здания на поверхности предназначены в первую очередь для чужаков, в то время как большинство горожан живёт ниже, в сложной сети подземных улиц.

Долина Кровавой Клятвы: здесь произошла жестокая битва между вторгшимися силами Челии и отчаянными варварами-шоанти. Раньше через долину проходил главный торговый маршрут между Челией и её варисийскими колониями. После падения империи его забросили, но когда несколько варисийских портовых городов разбогатели на торговле с Югом,

множество городков без доступа к морю начали продвигать идею вновь открыть этот торговый путь.

Железные пики: хотя в долинах по юго-западному краю этих гор собирают богатый урожай благодаря обильным осадкам на западных склонах, Железные пики известны тем, что здесь обитают злобные отгры, холмовые и каменные великаны. По возможности местные жители стараются не подниматься выше предгорий, что и путешественникам советуют.

Затонувшая Королева: эта огромная пирамида, медленно погружающаяся в болото, всё ещё выглядит внушительно. Одну грань пирамиды целиком занимает барельеф с красивой обнажённой женщиной. С вершины под странными углами поднимаются изогнутые башни, похожие на ростки или печные трубы. По легенде, в грозных стенах Затонувшей Королевы сокрыты смертельно опасные многоуровневые катакомбы, полные секретов погибшей Тассилонской империи.

Змеиная Стена: многочисленные конические башни этого мрачного замка украшены огромными каменными змеями и поблёскивают в лунном свете. Окрестные жители избегают этого места, которое зачастую скрыто зеленоватым облаком ядовитого газа. Этот газ источают клякастые статуи на стенах.

Золотая Шпора: даже одичавшие великаны, обитающие на севере плато Сторваль, избегают Золотой Шпоры. Это раскопки древностей, уходящие всё глубже благодаря стараниям драконов и великанов. Веками об этом месте было ничего не известно, но совсем недавно выяснилось, что это запутанные тассилонские катакомбы.

Зубцы: в этих горах издавна обитает несколько племён холмовых великанов. Здесь, в Зубцах, храбрый исследователь сможет увидеть слабый отблеск величественной империи великанов, что существовала в Варисии задолго до первых человеческих поселений. К сожалению, жестокая натура нынешних обитателей Зубцов делает подобные исследования как минимум опасными.

Илсуриан: вскоре после распада Челийской империи в Корвосе царил хаос: различные благородные дома и представители власти пытались решить, кто более достоин поддержки колонии. В конечном итоге многие из тех, кто остался верен старой империи, покинули Корвосу и перебрались в Магнимар, но они были не единственными, кто решил покинуть объятый распрями город. Илсур, первый клинок рыцарей Ародена, хотел полностью избавиться от правления знати и установить в Корвосе военную меритократию. Много лет он боролся за эту идею, но в итоге признал поражение в 4631 от О.А., после основания королевского дома Корвосы. Илсур увёл свои войска на берег озера Сирантула, где они поселились в небольшой рыбацкой деревушке. Он осел здесь вместе со своими последователями, ожидая возможности вернуться и предать новую аристократию мечу. Илсур уже давно почил, а его потомки стали простыми дровосеками и рыбаками, но поселение по-прежнему независимо

и не признаёт власть Корвосы и Магнимара. Местные жители вооружены и регулярно тренируются в ожидании того дня, когда им придётся защищать свою свободу от тиранов.

Каменистые горы: благодаря воинственным шонанти из клана Тамиир-Куах в Каменистых горах сравнительно мало великанов, однако эти места всё равно опасны для неосторожных путешественников — здесь живут грифоны, мантикоры, племена гарпий и прочие злобные существа.

Каэр Мага: также известный как Город незнакомцев, Каэр Мага — оплот анархии, построенный на вершине холма внутри древних развалин. Каэр Мага известен тем, что здесь можно скрыться от преследования закона или же начать новую жизнь среди дюжин странных сообществ и тысяч удивительных обитателей этого города.

Кодарские горы: устрашающе острые пики засыпанных снегом Кодарских гор — одни из самых высоких в мире. Лишь самые стойкие создания вроде штормовых великанов, птиц Рух и драконов способны противостоять суровому климату на коварных обрывах. В Кодарских горах сокрыто множество тайн и легенд — например фантастический монастырь духа Павлина, облачная цитадель Чадра-Ун и потерянный город Зин-Шаласт.

Корвоса: после падения Челийской империи в Корвосе, столице колониальной Варисии, несколько лет был полнейший хаос. В итоге Корвоса в плане политической власти оказалась наравне с Магнимаром, что до сих пор не особо нравится многим её жителям. Сегодня большинство членов местной загнивающей верхушки продолжают поддерживать связи с Челией и следовать южным обычаям, считая Корвосу культурным и образовательным центром Варисии. Правы они или нет в своих притязаниях, но этот город куда теснее связан с имперским прошлым, чем его соседи.

Красные горы: возле этих достаточно низких по меркам Варисии гор каменистая почва красна от железа. Местные жители — в основном горняки и пастухи — влачат на этих бесплодных холмах весьма скромное существование. Им приходится отбиваться от нападений мародёров из Ничейных земель, селяя косматых горных пони. Поскольку рядом обитают берсерки, в Красные горы часто прибывают паладины и следопыты, целью жизни которых является защита северных границ Варисии. Тревожно то, что в последнее время нападения стали организованными и многие предводители местных общин попросили помощи у южан, послав гонцов в Ридлпорт и в Магнимар, к рыцарям Преисподней.

Кристилан: прежнее название давно утеряно в веках, но сейчас место, называемое Кристилан, является одним из самых известных памятников тассилонской империи, благодаря которому современные учёные узнали многое о жизни Тассилона. Этот сияющий купол из прозрачного хрусталя виден с моря. На него больно смотреть из-за отражающихся

от хрусталя лучей солнца. Искатели приключений через гладкий и практически безупречный хрусталь могут взглянуть на часть города, сохранившуюся подобно мухе в янтаре. Многие пытались пробраться внутрь, к величественным храмам и аркам, но ни магией, ни оружием не удалось даже поцарапать купол, ну а те, кто пытался сделать подкоп, убедились, что странный щит представляет собой идеальную сферу. Пока что учёные ограничились расшифровкой тех рун, которые они могут разглядеть, и наблюдениями за таинственным покинутым городом, который век за веком так и стоит, не меняясь.

Крюковая гора: эта огромная гора на юге Железных пиков возвышается над лесом Санос. Местные охотники и трапперы держатся от неё подальше — по слухам, здесь обитают дикие племена огров-выродков.

Ларквуд: когда-то в этом лесу жило множество эльфов, но сейчас они усердно избегают этих мест,



ВОЗВРАЩЕНИЕ
РУННЫХ
ВЛАСТИТЕЛЕЙ

ВАРИСИЯ

не называя причин. Местные перешёптываются, что со временем лес вышел из-под контроля и что путешественники возвращаются оттуда куда моложе или старше, чем уходили. Но одно можно сказать точно: время в лесу течёт не так, как снаружи, и когда на полях у фермеров всё цветёт и зеленеет, листья деревьев Ларквуда меняют цвет и опадают.

Лес Миерани: с незапамятных времён в этом лесу обитали эльфы. Миерани славится огромными деревьями и обилием живности. Местные эльфы поддерживают лес в состоянии своеобразной «культурной дикости», позволяя природе брать своё и защищая её от угроз вроде чудовищ и чужаков с топорами. Хотя небольшие эльфийские поселения охраняют окраины леса, а отдельные группы патрулируют чащу, эльфы до сих пор пытаются очистить лес после своего многовекового отсутствия. Их самыми

живучими противниками являются племена эттеркапов, хищные растения и единственный неуловимый зелёный дракон по имени Остророг.

Лес Санос: другие расы Варисий считают основным поселением гномов Свистящий Холм, но на самом деле это лес Санос. Здесь, под пёстрыми от солнечных зайчиков ветвями, клонящимися к земле под весом мха и грибов, гномы и устроили свои жилища из живых растений. Здесь они могут не притворяться, как делают это перед представителями других рас, и жить так, как им велит природа — по принципам, которые чужакам не понятны. Гномы не рассказывают, что творится в лесу Санос, но ходят слухи, что где-то в самом сердце леса они поддерживают портал в Первый мир фей.

Магнимар: этот город был основан жителями Корвосы, которые перебрались сюда, чтобы избавиться от гнёта Челии и создать современный оплот демократии. Широко известный как Город Памятников, Магнимар стоит на южном краю Варисийского залива. Он построен вокруг одного из последних кусков гигантского моста, который предположительно тянулся когда-то аж до Пустой горы.

Малгорийские горы: благодаря смелым пастухам этот горный регион — один из самых цивилизованных в Варисии, но одновременно ещё и самый геологически активный. Крупных вулканов здесь не так много, а вот гейзеров, горячих источников и кипящих смоляных ям хватает. Из-за этого горы покрыты странными и порой ядовитыми облаками, и тем, кто не привык к таким условиям, здесь будет тяжело. Гномы из леса Санос очень интересуются этими геологическими чудесами, хотя и не говорят об этом с представителями других рас. Иногда после заката у гейзера можно наткнуться на толпу этих крох, проводящих какой-то ритуал или молебен.

Мельфеш: небольшой городок Мельфеш раскинулся на длинных дамбах вдоль реки Йондабакари. Течение реки крутит многочисленные водяные колёса, благодаря которым работают городские мельницы и лесопилки. В центре городка расположен подъёмный мост, за проход под которым с любого корабля и каравана берут пошлину, что очень не нравится капитанам, водящим суда по этому отрезку реки.

Мерцающая долина: многие считают, что на этом болоте, лежащем между рекой Черепов и лесом Санос, живут призраки. Обычно путешественники, проходя здесь, стараются держаться реки и не слишком углубляться в болото.

Мобад Ли: с языка шоанти название этого места переводится как «лестница в ад». Многие века Мобад Ли завораживала умы. Это идеально круглая дыра на непримечательном поле у подножий Кодарских гор, и до сих пор не известно, есть ли у неё дно. Вдоль отвесных стен дыры спиралью идёт лестница. Она спускается на несколько сотен футов, после чего обрывается. Те, кто пытался пробраться дальше, так и не вернулись и не смогли рассказать, есть ли внизу



продолжение лестницы. Местные шоанти обычно избегают Мобад Ли, особенно после того как несколько их магов попросту упали замертво при попытке разведать дыру при помощи тайновидения. Несколько раз в году, в определённые ночи, в глубине можно увидеть мерцающие оранжевые огоньки.

Монастырь Песни Ветра: монастырь был создан миролюбивыми монахами-учёными для обсуждения межконфессиональных вопросов. Построенное из песчаника здание стоит на обрыве над морем, красуясь широкими арками, высокими башнями и залитыми солнцем витражами. Ветер, проходя через отверстия в стенах и фундаменте, рождает мелодию, похожую на звук органа. Когда-то священнослужители всех крупных религий Варисии, вне зависимости от того, поклонялись ли они добрым или злым богам, собирались в этом монастыре, чтобы разрешать конфликты и дипломатическим образом исполнять волю своих божеств. Но после смерти Ародена несколько церквей перестали посещать собрания, словно позабыв о многолетнем сотрудничестве и накопившихся пророчествах. Монастырь и сам по себе выглядит внушительно в архитектурном плане, но Сокрытая Настоятельница и несколько её самых близких советников знают, что на самом деле он построен на руинах куда более древнего здания.

Морозный Череп: исследователи уже много веков пытаются разгадать тайну огромных каменных статуй Морозного Черепа, стоящих высоко на западном склоне гор. Эти изъеденные временем каменные головы смотрят в сторону Недремлющего озера. До сих пор не известно, кто создал их и почему они смотрят именно на запад. Во многом тайна сохраняется благодаря белому дракону Аркристу, устроившему здесь логово, поскольку он очень не любит чужаков.

Мундатеи: Лес обелисков Мундатеи на самом деле лесом не является. Когда путешественники переваливают через хребет и оказываются в широкой долине Мундатеи, первым делом они видят множество менгиров — тысячи камней 10 футов в высоту, украшенные спиральной вязью рун. Вид этих менгиров поражает воображение. По слухам, некоторые из них на самом деле пусты, а внутри хранятся сокровища. Но когда почти сотню лет назад группа исследователей из Корвосы разбила около дюжины обелисков, они обнаружили, что внутри были искореженные тела давно умерших людей. Их позы и лица выражали боль и ужас. В тот же вечер на лагерь исследователей напала чудовищная нежить, чья плоть была твёрдой как камень, а глаза ужасающе живыми и свежими. Нежить утащила около дюжины человек. Когда же на утро выжившие отправились искать товарищей, следов они не нашли, но вместо этого обнаружили, что 12 открытых обелисков вновь стоят на месте, как будто ничего и не произошло. Немногие являлись в Мундатеи после того судьбоносного дня.

Нагорье Велашу: местные «владыки лошадей» считаются лучшими конезаводчиками во всей

Варисии. Верхом на своих великолепных боевых скакунах велашийцы защищают южные земли, не требуя за это награды, а порой отправляются в Риддпорт или дальше, чтобы продать своих коней за поистине баснословную цену.

Найбор: это миролюбивое сообщество фермеров известно своей терпимостью к представителям других народов. Здесь куда больше полукровок, чем в остальной Варисии, а межрасовые союзы активно поощряются. Несмотря на то что пуританские секты часто возмущаются образом жизни этого городка, многие местные жители — потомки магнимарских девушек знатного происхождения, которых сюда втихую отвозят, чтобы скрыть плоды очередной тайной интрижки.

Наковальня Миндерхала: этот древний горный храм был построен в честь Миндерхала, угрюмого бога-кузнеца великанов. За потрескавшимися мраморными колоннами до сих пор стоит давно остывший алтарь-горн, топливом для которого когда-то служили тела осуждённых преступников. Сейчас сюда редко приходят великаны, и каменная статуя великаньего владыки правосудия одиноко сидит на троне, подперев подбородок кулаком и взирая на Сторвальский омут.

Недремлющее озеро: название у этого водоёма говорящее — на дне его постоянно бурлит множество подводных гейзеров. На берегу рыбаки вынуждены порой искать укрытие, поскольку птицы Рух весьма низко пролетают над водой в поисках добычи.

Ничейные земли: на эти суровые каменистые равнины племени Королей Линнормов ссылают самых презренных и малодушных преступников. Эта многовековая традиция породила множество банд берсерков, блуждающих по Ничейным землям. Они нападают друг на друга, убивают без всякой жалости и поедают плоть врагов. Обитатели Ничейных земель слишком разрозненны, чтобы представлять реальную угрозу для Варисии, но жители нагорья Велашу и Красных гор постоянно ожидают жестокого нападения северян. Некоторые племена шоанти также изгоняют преступников в Ничейные земли, подобное наказание зачастую считается менее достойным, чем чистая смерть.

Озеро Сирантула: здесь проходит один из самых популярных водных путей Варисии. Озеро Сирантула длиной в сто миль является основной частью торгового маршрута между владениями Корвосы и Магнимара. Большинству матросов и рыбаков, промысляющих в этих водах, опасаться стоит разве что гигантских щук, которых часто ловят и едят местные жители. Однако никогда нельзя с уверенностью сказать, какие твари могут дремать под столь обширной водной гладью, а большинство жителей прибрежных селений стараются не подходить к таинственным руинам на южном берегу.

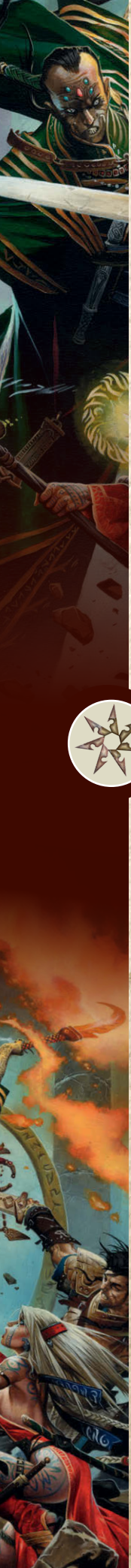
Озеро Скофа: местные холмовые великаны считают его священным и приходят сюда только для похоронных обрядов. Когда кто-то из них умирает, его



ВОЗВРАЩЕНИЕ
РУННЫХ
ВЛАСТИТЕЛЕЙ

ВАРИСИЯ





кладут в ладью, которую затем поджигают и стлавивают в воду, чтобы дух умершего присоединился к предкам на таинственном острове в центре озера. Великаны чужакам не рады, но те, кому всё же удастся нырнуть в озеро, увидят на дне толстый слой великаньих костей.

Пенная Стена: эта крепость, служившая самым северным форпостом Челии в Варисии, прекрасно защищала от суровых воинов из Земель Королей Линнормов и одновременно позволяла вести с ними торговлю. Изначально здесь жили челийцы из Корвосы. Несмотря на постоянную угрозу нападения варваров из Ничейных земель, бойцы в шлемах в виде головы дракона, охранявшие форт, были более чем способны отбить атаку дикарей. Но двадцать лет тому назад связь с фортом прервалась. При попытке разузнать, что же произошло, обнаружилось, что цитадель пуста и нет никаких свидетельств нападения или другого происшествия. Большинство винит выходцев из Ничейных земель, но отсутствие тел и тот факт, что корабли у причалов были не тронуты, намекает на нечто куда более зловещее.

Переправа Черепов: эта огромная тассилонская дамба, украшенная вырезанными в камне черепами, сдерживает воды Сторвальского омута. По слухам, построена она была древними великанами.

Плато Сторваль: Варисия разделена пополам Сторвальскими холмами — утёсом в тысячу футов высотой, вдоль которого тянутся многочисленные вырезанные в камне древние статуи, горные крепости и странные входы в зловещие глубины. Холмы отделяют плодородные, пышные низины от суровых и сухих земель на востоке плато. Здесь обитают великаны и племена закалённых шоанти, добывающие пропитание из этих бедных земель или охотящиеся на стада туров на редких лугах.

Польный дом: этот огромный особняк, расположенный в чаще Ларквуда, весь зарос плющом. Выглядит он зловеще: окна совсем тёмные, а перемычки покрыты странными скрюченными рунами. Последнее время никто внутрь не заходил, но многие верят, что Польный дом каким-то образом связан со странной сменой времён года в Ларквуде.

Пустая гора: с самой крупной вершины острова Ривенрейк скалится потрескавшийся лик суровой женщины, смотрящей на юг поверх остатков огромного моста, который раньше соединял остров Ривенрейк с островом Аргавист. Каменное лицо рассечено напополам, открывая множество уровней строений внутри горы, а внизу находятся разрушенные фундаменты покрытого пылью мёртвого города, что манит искателей приключений скрытыми в нём загадками.

Разлом Нилтака: никто из ныне живущих не может сказать, появился ли этот разлом благодаря великой магии или же из-за геологической катастрофы. Этот каньон заполнен странными пульсирующими строениями и диковинной флорой, а в туманных глубинах обитают огромные, похожие на многоножек

чудовища, верещащие нетопыревидные хищники и прочие ужасы. Стоит сказать, что правдоподобные описания глубин каньона крайне редки, поскольку путешественники, вернувшись оттуда, зачастую сводят счёты с жизнью.

Ридлпорт: это самый северный порт Варисии, широко известный как пристанище многочисленных жуликов, изгоев и ещё кого похуже. В гавани и портовых борделях полно головорезов, а местные законники — попросту очередная банда воров (ещё и не самая влиятельная). Но даже в этом логове неправедия и грехов полно историков и учёных, что пытаются расшифровать руны на огромной арке, известной как Врата Загадок. Она стоит над входом в гавань, нависая над каждым кораблём, идущим в порт. О ходе расшифровки никто не распространяется, но недавние раскопки показывают, что огромная арка может быть лишь одним сегментом кольца, что тянется к скалам, окружающим порт.

Светоч Госпожи: на самом краю каменного уступа стоит первая достопримечательность Варисии, которую видят плывущие с юга моряки. Светоч Госпожи — это огромный каменный маяк высотой в 200 футов. Выглядит он, как статуя прекрасной женщины в струящемся платье, с одной оголённой грудью. В правой руке женщина держит посох, который через равные промежутки времени испускает в море яркий луч света. В основании статуи находится огромная каменная дверь, которая предположительно ведёт внутрь маяка, но в нынешние времена никто не сумел её отпереть.

Свистящий Холм: своё имя это место получило благодаря деревянным побрякушкам, свисающим со стрех крыш. Дующий с озера вечерний ветерок рождает в них зловещие мелодии. Расположен Свистящий Холм на западном краю Болотной гряды, где озеро Сирантула вновь становится рекой Йондабакари. Несмотря на то что людей здесь немногим меньше, чем гномов, Свистящий Холм считается главным гномьим поселением в Варисии — тут и большинство белых домиков имеют соответствующий размер. Репутация у этого поселения мирная, но большинству не-гномов, гостящих тут, еженощная мелодия по необъяснимой причине кажется жутковатой.

Сельвинвиэн: глубоко в лесу Миерани находится заброшенная эльфийская столица Сельвинвиэн, зелёные дворцы и изящные башни которой возвышаются в полумраке древесных крон. Другие расы суеверно избегали этого места во время длительного отсутствия эльфов, но с момента их возвращения вход в Город изумрудных дождей заказан. Эльфы не пускают чужаков в дом своих предков, заявляя, что они отрезали город от остального мира, чтобы им никто не мешал. Но те, кто ведёт дела с обитателями леса Миерани, перешёптываются, что сами эльфы живут за пределами города и пытаются отбить его у неизвестных тёмных сил.

Сирату: эта деревушка — самая бедная и отдалённая от Корвосы. Несмотря на то что обычно «правящая

элита» с юга считает местных жителей грязной деревенщиной, не так давно жители Сирату сплотились вокруг десятилетней девочки, которая, по слухам, предсказывает будущее и требует отделиться от коррумпированной Корвосы, «пока не грянула буря».

Сторвальские ступени: подъём этот был создан явно для великанов, однако путь по Сторвальским ступеням по-прежнему является самым удобным, если нужно добраться от западных низин Варисии до плато. Здесь, где Сторвальские холмы имеют всего несколько сотен футов в высоту, в камне вырезаны ступени, по обе стороны которых расположены гигантские статуи. За тысячи лет с создания этих ступеней другие строители вырезали куда более удобные для людей лестницы и дороги, по которым могут проходить целые батальоны искателей приключений и исследователей.

Сторвальский омут: этот водоём заполняет всю долину между Железными пиками и Виверновыми горами. Воды Сторвальского омута сдерживает на юге древняя дамба, известная как Переправа Черепов. Удивительно, но берега озера кажутся рукотворными. Ходят слухи, что озеро было создано древними специально, чтобы скрыть в его водах могущественные артефакты, а ещё что там есть затонувший город и затопленные шахты, но немногие дерзнули нырнуть в тёмный омут, чтобы в этом удостовериться.

Сэндпоинт: этот сонный рыбацкий посёлок в первую очередь известен своим театром и изысканными изделиями из стекла. Это единственное достойное внимания поселение на Забытом побережье. Не так давно здесь произошла целая серия убийств и начались проблемы с гоблинами.

Глеющее озеро: этот водоём предположительно подпитывается от горячих источников, а также от Сажевой реки и реки Малгориан. Вода в Глеющем озере настолько тёплая, что в холодное время года у берегов поднимается пар. В озере живут странные существа, которые огромными стаями носятся под водой, словно стрекозы. Эти маленькие создания не то чтобы рыбы. Называют их чаригами, и похожи они больше на саламандр с прозрачной кожей, которая слегка флуоресцирует в прозрачной воде. С виду эти существа совершенно безобидны, но местные их не едят, говоря, что иногда эти светящиеся стаи по ночам собираются в узоры шириной в несколько миль, двигаясь разумно и целенаправленно и словно бы посылая своим светом сигналы, которые видно только с небес.

Угольные земли: большая часть южной половины плато Сторваль занята Угольными землями, которые в некоторых местах практически превращаются в пустыню. Летом по бесплодной почве проходят пожары, порождённые жуткими сезонными грозами, и у многих местных растений стручки с семенами раскрываются только от пламени. Одни шоанти более-менее постоянно живут в столь суровых условиях — обычно они ставят юрты и прочие сооружения, которые легко свернуть и перенести на другое место. Огонь играет

важную роль в жизни этих горных племён, и многие из них проводят суровые обряды посвящения, в которых молодые воины должны обогнать пожар или же нагнать животное, бегущее от огня.

Уорта: это ветхое торговое поселение, где можно встретить преимущественно жителей болотистых земель и торговцев мехом. Оно стоит на опорах над топами Гриболот.

Урглин: руины башен Урглина торчат, словно нарывы на опалённых Угольных землях. Когда-то здесь был древний город, но орки из Владений Белкзена за десятки лет разграбили всё, что имело хоть какую-то ценность, и построили на разрушенном фундаменте жилища из найденных камней, железа и костей. Изгнанные шоанти, великаны, полукровки и прочие жуткие создания бродят по опасным улицам, где единственный закон — сила. Через центр Урглина течёт



ВОЗВРАЩЕНИЕ
РУННЫХ
ВЛАСТИТЕЛЕЙ

ВАРИСИЯ

вязкая Жижа — когда-то это была река, питавшая город, но теперь она загрязнена до состояния каши.

Харс: этот посёлок находится на клочке земли в том месте, где река Сарвин сливается с Соколиной рекой. Паромы-близнецы Харса — пожалуй, самый простой способ для путешественников пересечь любую из этих великих рек. Также Харс известен лучшими конезаводчиками и скотоводами к югу от нагорья Велашу. Каждый год здесь проводится огромное родео, где выбирают лучших животных и наездников.

Холмы Керчейн: в лощинах и травянистых долах холмов Керчейн живут несколько суеверных семей, относительно миролюбивые племена шоанти и пасутся огромные стада туров. Те, кто путешествует по региону, часто замечают, что некоторые холмы уж слишком похожи друг на друга, что говорит о естественном их происхождении.

Хрустальная скала: изначально её обнаружили дварфы из Джандерхофа, которые иногда называют это огромное хрустальное образование «сердцем мира». Оно висит на хрупких с виду хрустальных нитях в естественной пещере глубоко под Головокружительными горами. Сотни лет подряд дварфийские старейшины собирались здесь ежегодно, чтобы посмотреть, как кристалл внезапно вздрагивает, испуская низкий вибрирующий импульс, отдающийся в костях существ на много миль вокруг. Однако не так давно дварфы, изучавшие Хрустальную скалу, несколько отстранились от всего из-за беспокойства и волнения — они заметили, что «сердцебиение» устало и теперь совпадает со сменой сезонов.

Черепаший Паром: в этом отдалённом поселении на реке Черепов жизнь течёт спокойно и размеренно. Поскольку расположена деревушка далеко от крупных поселений, её жителям приходится самостоятельно себя обеспечивать, поскольку гостей тут немного.

Черлвуд: этот густой и труднопроходимый лес весь опутан лианами. Найти путь в Черлвуде, если ты не местный, невозможно. Это место стало идеальным пристанищем для бандитов и племён гоблинов, которые совершают набеги на окрестности. Поскольку этот лес известен обилием дичи и тем, что даже умелый следопыт здесь может заплутать, он весьма популярен среди разыскиваемых преступников и беглых рабов — отсюда и выражение «в безопасности, как вор в Черлвуде». Конечно, в рассказах про героев вне закона и вольнолюбивых разбойников не упоминается, что многие входят под сень этого леса и больше никогда не возвращаются.

Шпиль Лемрисс: несмотря на свой внешний вид, это не совсем дерево. Огромный шпиль из растительной массы идёт ввысь на сотни футов, и склоны его практически отвесные. Он укрыт своеобразным панцирем из лоз толщиной в длину руки, а внутри находятся переплетённые древесные стволы, растущие друг из друга бесконечным каскадом. В ветвях гнездятся и выводят потомство различные птицы и зверьки, чьи крики (а иногда и звуки чего-то куда более крупного) слышны в расположенном неподалёку Черлвуде. Кто-то верит, что Шпиль Лемрисс — это проросший черенок Мирового древа, но его истинное происхождение неизвестно.

Ясени: многие леса Варисии имеют дурную славу, но Ясени попросту легендарны. В ста милях от них каждый хвалится, что его родственник или знакомый знакомого лично видел в этом лесу привидение, оборотня или другую нечисть. Но если днём местные взахлёб травят байки, то к ночи они запасаются дровами и запирают двери на засов. Церковь Эрастила весьма серьёзно относится к этим рассказам, и последователи Меткого Старика патрулируют лощины и посёлки вдоль окраины леса, следя за тем, чтобы тёмные твари не выбирались за опушку.

В данном продукте используются материалы из «*Pathfinder: Основная книга правил*» и *Pathfinder RPG Advanced Player's Guide*. Эти правила можно найти в Pathfinder Roleplaying Game Reference Document на сайте paizo.com/prd.

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

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

Open 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.

Rise of the Runelords Anniversary Edition Player's Guide © 2012, Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, Pathfinder Society, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Publishing, LLC.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content,

You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE

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

Rise of the Runelords Anniversary Edition Player's Guide © 2012, Paizo Publishing, LLC; Authors: Adam Daigle and James L. Sutter.

Настольная ролевая игра Pathfinder. Серия приключений «Возвращение рунных властителей». Руководство игрока. Русское издание © 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.