

# PATHFINDER®

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА™



## ВОЗВРАЩЕНИЕ РУННЫХ ВЛАСТИТЕЛЕЙ

Памятки



## Привет, сестричка!

Надеюсь, ты получишь это письмо и у тебя найдётся свободная минутка, поскольку у нас проблемы. Это касается отца. Судяется, он причастен к недавним проблемам Сэндвингтонскими, а я не хочу доводить это до сведения властей, поскольку мы оба знаем, что он сумеет отмазаться. У тебя, однако, есть кое-какое влияние в городе. Если бы ты встретилась со мной в стеклодувной мастерской в полночь, может, мы смогли бы вместе отмозговать, как бы ему понести заслуженное наказание. Постучи два раза, потом три, потом один раз у служебного входа, и я тебя вижу.

В любом случае мне не надо говорить тебе о деликатности этой просьбы. Если расползётся слухи, ты сама знаешь, что эти местные идиоты подумают, что и мы с тобой тут замешаны. В этой дуре не знаешь ни чести, ни совести. Это сих пор не понимаю, как ты можешь здесь жить.

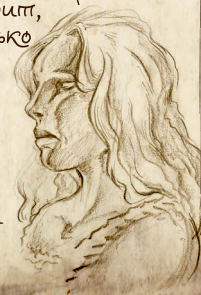
В любом случае не рассказывай никому. Есть и другие сложности, о которых я предпочёл бы переговорить с тобой лично сегодня ночью. Не опаздывай.

Цуццо

Нападение прошло по плану. Погибло несколько гоблинов острова Чертополоха, и нам легко удалось захватить гроб Шобица, пока остальные отвлекали этих идиотов. Не могу дождаться настоящего нападения! Этот город заслуживает костра.



Затпохватту скорее по вкусу общее наступление, но не думаю, что это хороший вариант. Нам надо заручиться помощью той квазитки. Направить её уродов снизу по туннелю контрабандистов прямоком в стеклодувную мастерскую моего папаша, а затем нанести с реки из мастерской небольшие, но более эффективные удары. Все остальные, кроме Бруттазмуса, согласны, и я полностью уверен, что этот баггер возражает исключительно в пику мне. Моя возлюбленная слишком занята мыслями о глубинных замах, чтобы принять решение. Говорит, что, как только Мальфешнекор будет освобожден и окажется в её власти, нам не надо будет тпаться. Надеюсь, она права.



Моя возлюбленная, похоже, намерена довести дело до конца — никакие мои слова не могут убедить её в собственной красоте. Она по-прежнему одержима тем, что она называет «небесной порчей» и стремится заменить её даром своей Матери. Похоже, что когда она сожгла останки отца в святилище на острове Чертополоха, началось её преображение, но не могу сказать, что её новая рука мне нравится. Надеюсь, что когда

она принесёт в жертву Ламашту весь Сэндвингтон, её новое тело не будет столь же ужасным. Может, мне повезёт. Суккубы ведь тоже демоны, не так ли?



Со временем ты научишься любить  
и желать меня, как она. Отдайся Стае,  
и всё закончится. Моё лордство

Мы говорили об этом раньше, хозяин.  
Теперь всё началось. Присоединись  
к Стае, и всё закончится. Моё лордство

Я делаю всё, как ты приказываешь,  
хозяин! Моё лордство

Господа Мортвелл, Хаск и Тэйб.  
Есть дело, для которого мне нужны финансы.  
Дело касается недвижимости и золота, и хотя  
я не могу рассказать вам подробностей, мы все  
обогатимся. Приходите сегодня вечером в амбар  
Брэдли на Кугуаров ручей. Там и обговорим  
планы на будущее. Моё лордство

Прими эту хворь, любовь моя, — это будет моим первым даром тебе.

Моё лордство

Я боюсь тебя. Я ненавижу тебя. И тебе тоже должно бояться и ненавидеть меня! Ты можешь разоблачить меня, так что мне придётся разоблачить тебя первым.

Моё лордство

Ты и только ты причина этой жатвы. Они мертвы из-за тебя, и ещё больше вскоре последуют за ними.

Моё лордство

Ты продолжаешь игнорировать мои приглашения, любовь моя. Разве тебе не удалось ощутить моего стремления к тебе в тот вечер после нашей охоты?

Моё лордство

Как это может быть? Как может лис перехитрить охотника? Странно, в Клецином лесу тебе так ловко удавалось стрелять кабанов...

Моё лордство

Это из-за тебя все они погибли! Им можно было сохранить жизнь, но твоя глупость обрекла всех их на смерть! Как мой пёс погиб от клинка гоблина при твоём попустительстве, так все они погибнут от моего!

Моё лордство

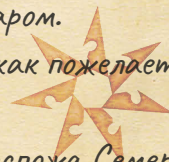
Альдерн,

Вы очень хорошо нам послужили. Урожай, собранный вами в пещере, намного превзошёл мои ожидания. Можете считать, что вы полностью выплатили Братству долг. Но вы все ещё нужны мне, и когда вы пробудитесь после смерти, ваш разум будет куда чище и вы поймёте задачу куда лучше, чем в том состоянии, в котором находитесь сейчас, пока я пишу вам это письмо.

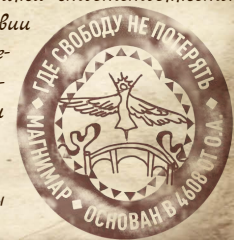
Уверена, вы вспомните ритуал саздра. Вы показались мне весьма сообразительным, но если после вашего возрождения окажется, что вы кое-что забыли, вернитесь в свой дом в Магнимаре. Там мои агенты вскоре свяжутся с вами – незачем больше беспокоить Братство. Я передам вам список подходящих жертв для ритуала саздра в течение двух дней. Запомните его и потом уничтожьте список, прежде чем приступить к работе. Тех, кого я выбрала, следует отметить перед смертью; иначе моему хозяину не будет от них толку и алчность их душ пропадёт даром.

Если на вашем пути кто-то встанет, можете поступить с ним как пожелаете. Съешьте, разорвите, превратите в игрушку – мне всё равно.

Занеша, Госпожа Семерых



Да будет ведомо всем мужчинам и женщинам в настоящем и будущем, что мы, члены Братства Семерых, в сей шестой день Адагия в год 4624 от основания Авессалома, сим соглашаемся и сим договором заверяем временное право собственности Вореля Фоксглава над имением, известным с сего момента и впредь как особняк Фоксглавов, расположенным к северу от Магнимара на тракте Забытого побережья, на мысу прямо к западу от Белёсой пустоши, доколе Ворель Фоксглав будет жив или доколе будут живы его прямые потомки, на время не более ста лет. Строительство особняка Фоксглавов будет частично финансировано капиталами и наличными деньгами Вореля Фоксглава в объёме шестидесяти шести процентов и частично капиталами Братства Семерых в остальном объёме – тридцать четыре процента, обеспеченных лесопилкой Семерых, расположенной на островке Кайвера в Магнимаре. Гарантировано лишь материальное и начальное строительство вышеупомянутого особняка. Весь последующий ремонт и содержание является полной ответственностью Вореля Фоксглава и его потомков в вышеозначенный период в сто лет. По прошествии этого срока, в Адагия года 4724 от основания Авессалома, особняк Фоксглавов со всеми прилегающими землями на одну милю в округе и под землёй немедленно переходит в вечное владение Братства Семерых, со всеми постройками особняка, его парком и улучшениями, сделанными людьми из его обитателей. И чтобы наша сделка, концессия, гарантия, расписка и иск имели лучшую бессрочную силу и защищённость, мы прилагаем печать Магнимара к данной хартии, которая послужит влиство подписи, дабы имена Братства не были упомянуты в этом или каком-либо другом документе.



Дорогая сестрица!

Полагаю, твоя маленькая банда убийц успешно собирает жатву алчных душ для нашего владыки? Оказался ли Магнимар настолько развращённым, как ты надеялась? Наверное, тебе будет интересно узнать, что мой план взрастить урожай алчных душ в этой глуши полностью себя оправдал — качество алчности души при надлежащем уходе намного возрастает. Ты по-прежнему просто вырезаешь саздр на них, когда они подыхают? Как грубо! Мой метод гораздо элегантнее. В любом случае я уверена, что твои планы сбора алчности везде и всегда, где ты её находишь «в поле», достаточно хороши. Я просто надеюсь, что твои грубые, невоспитанные и, вероятно, низкопробные жертвы будут хорошо сочетаться с чистотой моих собственных. Если тебе наскучил твой маленький проект, знай, что ты всегда можешь приехать в Черепаший Паром и поработать моей помощницей, сестричка! Когда ты получишь это письмо, форт Ранник уже наверняка будет в наших руках, так что для тебя найдётся много комнат, если ты пожелаешь принять моё щедрое предложение.

О! Пока не забыла! Ты ещё не собрала душу лорда-мэра? Судя по всему, это самые сливки Магнимара — его душа может даже посоперничать с несколькими, возвращёнными мной!



БАРЛ,  
 КОГДА Я В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ СВЯЗЫВАЛСЯ  
 С ТЕРАКТИНУСОМ, Я УЗНАЛ, ЧТО ОН СУЗИЛ ОБЛАСТЬ  
 ПОИСКА — ОН УВЕРЕН, ЧТО ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ ГОРОДОК  
 СЭНДПОИНТ МОЖЕТ СКРЫВАТЬ ТО, ЧТО ИЩЕТ МОЙ  
 ХОЗЯИН. ТЕРАКТИНУС СКОРО ПОВЕДЕТ НЕСКОЛЬКО  
 НАШИХ ВМЕСТЕ С ДРАГОНОМ НА ГОРОД, КОГДА ОНИ  
 ВЕРНУТСЯ, ЗА НИМИ МОЖЕТ БЫТЬ ХВОСТ, И МНЕ  
 ПОНАДОБЯТСЯ ТВОИ РАБЫ-ОГРЫ, ЧТОБЫ ПРИКРЫТЬ  
 ОТСТУПЛЕНИЕ ТЕРАКТИНУСА В ЙОРГЕНФИСТ.  
 БУДЬ ГОТОВ ВЕРНУТЬСЯ ПО МОЕМУ ПРИКАЗУ!

М.

## Постановление о входе и доступе

Предоставить механическому библиотекаря Терассийской библиотеки для получения полного доступа к содержащимся в ней архивам.

Сторониться сияющих стражей, поскольку они неуменно стерегут библиотеку и любой, кто войдет туда, будет считаться вором и вандалом и будет убит.

Произнести вслух имя мастера-архитектора, Виосанзи, прежде чем пытаться войти в бронзовые двери, если желаете избежать их ослепительного змева.



Коль хочешь магию познать, то в Рунной кузне твой удел.  
Лишь там сумеет маг начать свершение всех великих дел.

Там, на восточном берегу зеркала дымного, стоят  
Семь лиц в магическом кругу и в Кузню тайный вход хранят.

Там семь камней семи владык — слова волшебные найди,  
Ключи у каждого возьми — и вверх по лестнице иди.

Ключи в саэдре поверни два раза. Сверху смотрит Зин.  
Войди в его уста-врата среди покрытых льдом вершин.

Отринув смертные пути, вкушая знания веков,  
Своё блаженство обрети среди нескончаемых трудов.



Чаша Рунной Кузны пробудилась! Почти сразу я принял это за знак пробуждения рунного властителя Зандергула. Когда я прибыл к чаше, оказалось, что и остальные пришли к аналогичному заключению. Эти тупые Страты завистли попытались угадать велиея, и с помощью Азавена, Ордикона, Атраксеис и этой старователюшной твари Дельвэкайн мы сумели полностью их разбить. Мои Отрёпённые затем летят в рунная. Наш союз, однако, предретамся недолго. Азавен сбегает с телами, а эта летившая Атраксеис тут же сотала мнея претде, чем я успею вернуться сюда.

Я ошибался. Властитель Зандергула ещё спит. Пробуждается эта тварь Карзур! Прогляните! Он не должен прийти в мир претде Зандергула, иначе он восстановит Жассилон как собственное талкое отражение, как свидетельства собственной аяности, а не гордости творения. Его надо замедрить или остановить!

Я в касай-то степени научился посидать это место. При помощи астральной проекции я могу увидеть, какими стал мир снаружи. Теперь это грубый мир, но мне всё же приятно видеть, что след Жассилона сохранился в виде наших монументальных строений. Но всё же одиалость этого мира раздражает меня. Услеперия, которую я знал, исчезла. Город Карзур Зин-Шаласт ныне скрыт высоко в горах, и когда я, наконец, нашёл его, я обнаружил, что шили, в которых скрыто его тело, недоступны — их охраняет от астральных странников защитное поле вокруг вершины массива Маар. Пока его рунный колодец активен, боюсь, даже физически подойти будет невероятно трудно. Я должен найти способ проникнуть сквозь эти преграды и послать туда вместо себя агента. Неохота рисковать жизнью, пока клон ещё не готов.

Я совершил первые шаги к заключению союза с Дельвэкайн. Она, возможно, способна покидать это место, поскольку не принадлежит этому миру. В конце концов, она может призвать агентов из иного мира, и, возможно, через них мы сможем найти путь во внешний мир. Конечно, ей не хочется, чтобы Соршен вернулась, — это на руку Зандергулу.

Ключ — чаша Рунной Кузны. Как я и подозревал, защитное поле вокруг цитадели Карзур в Зин-Шаласте имеет изъян. Из-за недостатка знаний о хитростях Соршен и мощи моего властителя Зандергула он оставил брешь. Мои агенты должны использовать компоненты, наполненные доблестями наших властителей, изъять латентную магию из этих компонентов и затем наполнить их избранное оружие этой дикай мощью. Резерва чашы Рунной Кузны, скорее всего, хватит только на несколько рунных орудий, но это оружие, усиленное магией старования и иллюзии, будет очень мощным и проделает оборону Карзур. Она может даже оказаться ключом к его паратению. С моей стороны, осколок любого зеркала в зале Павлина соедится как компонент. От Дельвэкайн... её снаряжения, так скатем... достаточно для захарования, хотя разрушить будет поместить его перед применением.

План агентов идет туго. Дельвэкайн более заинтересована удовлетворением собственной жажды, чем помощью мне. Что ещё хуже, усиливается пробави в памяти и нервные возбуждения. Боюсь, мне придётся самому замешать к Карзур, для чего мне понадобится воспользоваться главным ключом, который я построил в Залая снева, чтобы сбегать отсюда. Но сначала мне придётся отложить мои труды по предметствованию возвращению Карзур и вернуться к разработке клоня № 205. Надеюсь, мне хватит времени закончить работу до того, как меня одолеет демониция...

## КОМПОНЕНТЫ РУННОГО ОРУЖИЯ?

ЛЕНЬ	смесь четырёх гуморов
АЛЧНОСТЬ	вода из купели стихийной магии
ЗАВИСТЬ	пузырёк этиллиона?
ПОХОТЬ	возможно, одна из игрушек Дельвэхайн?
ГОРДЫНЯ	осколок любого из зеркал, в которые смотрелся Враксерис
ГНЕВ	пепел чего угодно из Залов гнева
ЧРЕВОУГОДИЕ	одно из тех изысканных вин Инибов

Моё почтение, господин Куинк!

Ещё раз благодарю вас за тёплые слова и вино. Всегда приятно пообщаться с ценителем моих трудов, особенно начитанным и достаточно образованным, чтобы знать ещё что-то, кроме «Эйдолона». Увы, я не смог достать экземпляр ранних набросков из моего личного архива. Кажется, они погибли, как и мои ранние работы, — сгнули навсегда в бездне времён, а тупые издатели оказались неспособны понять важность работ какого-то молодого Искателя.

К счастью, мой разум столь же ясен, как и в ранние годы моих исследований вашей фантастической родины. Помню вечер, когда я впервые услышал историю о Зин-Шаласте, когда сидел на бревне в варисийском лагере, распивая рубиновую медовуху вместе с очаровательной молодой женщиной. Но, однако, это совсем другая история.

Сказание меня заинтриговало. У всех народов есть легенды о «золотом городе», но в случае Зин-Шаласта у варисийцев нет традиции его поиска. Они считают это место недобрый, запретный. Насколько могу сказать, никто из ваших соотечественников не искал этих руин до начала челийского правления. Но, насколько помню, есть упоминание о двух братьях-дварфах. Кажется, их фамилия была Веккер. Они заявляли, что нашли путь в Зин-Шаласт, и убедили нескольких торговцев из Джандерхофа помочь им основать лагерь в предгорьях на берегах Казарона. Когда дварфы пропали в Кодарских горах, насколько я слышал, обанкротились все их инвесторы, кроме одного, и даже сегодня упоминание Веккеров сопровождается бурным перечнем дварфийских ругательств, если заговорить об этом в тамошних тавернах.

Вместо приложения ранних полных набросков моей работы прошу вас принять подписанный экземпляр «Эйдолона» вместе с этим письмом. Уверен, он будет красиво смотреться на вашей полке.

С пожеланием доброго здоровья,  
Краснокрыл

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](http://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.  
**Advanced Bestiary** © 2004, Green Ronin Publishing, LLC; Author: Matthew Sernett.  
**The Book of Fiends** © 2003, Green Ronin Publishing, LLC; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, and Robert J. Schwalb.  
**Plat & Poison** © 2002, Green Ronin Publishing, LLC; Author: Matthew Sernett.  
**Bunyip from the Tome of Horrors Complete** © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Dermot Jackson.  
**Decapuz from the Tome of Horrors Complete** © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Jean Wells.  
**Demon, Alu-** from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.  
**Jelly, Mustard from the Tome of Horrors Complete** © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.  
**Jubilex from the Tome of Horrors Complete** © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.  
**Mite from the Tome of Horrors Complete** © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.  
**Nereid from the Tome of Horrors Complete** © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.  
**Orcus from the Tome of Horrors Complete** © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.  
**Pazuзу from the Tome of Horrors Complete** © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.  
**Skulk from the Tome of Horrors Complete** © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Muth.  
**Tentamort from the Tome of Horrors Complete** © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Mike Roberts.  
**Undead Lord from the Tome of Horrors Complete** © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.  
**Wolf-in-Sheep's-Clothing from the Tome of Horrors Complete** © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.  
**Yeti from the Tome of Horrors Complete** © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.  
**Zombie, Juju from the Tome of Horrors Complete** © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.  
**Pathfinder Adventure Path: Rise of the Runelords Anniversary Edition** © 2012, Paizo Inc; Authors: Wolfgang Baur, Stephen S. Greer, James Jacobs, Nicolas Logue, Richard Pett, and Greg A. Vaughan.  
**Настольная ролевая игра Pathfinder. Серия приключений «Возвращение рунных властителей».** Русское издание © 2018 000 «Мир Хобби». Все права защищены.