

The image shows the front cover of the Pathfinder Player's Guide. The cover is bound in dark blue leather with a spiral binding on the left edge. The title "PATHFINDER" is embossed in a large, ornate, gothic-style font across the upper middle. Below the title, several metallic, triangular arrowheads are scattered across the leather. The cover is framed by a complex, metallic border featuring various mechanical and geometric designs, including gears, bolts, and angular patterns. The overall aesthetic is one of fantasy and adventure, with a focus on mechanical and martial themes.

PATHFINDER™

PLAYER'S GUIDE

PATHFINDER™

Возвращение Рунных Владык

РУКОВОДСТВО ИГРОКА

by *F. Wesley Schneider*

Перевод и сборка: Drauglin, 2014



Editor-in-Chief • James Jacobs **Art**

Director • Sarah Robinson **Associate**

Editor • F. Wesley Schneider **Assistant**

Editor • James L. Sutter **Senior Art**

Director • Sean Glenn **Managing Art**

Director • James Davis

Production Manager • Jeff Alvarez

Brand Manager • Jason Bulmahn

Marketing Director • Josh Frost

Publisher • Erik Mona



Cover Artist

UDON with Roberto Campos

Cartographer

Rob Lazzaretti

Contributing Artists

Jeff Carlisle

Andrew Hou

Ramón Pérez

Paizo CEO • Lisa Stevens **Corporate**

Accountant • Dave Erickson **Technical**

Director • Vic Wertz **Director of**

Operations • Jeff Alvarez

Special Thanks

Mike McArtor

The "Rise of the Runelords Player's Guide" introduces new players to the realm of Varisia, setting for the first Pathfinder Chronicles™ Adventure Path™. This Player's Guide is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the world's most popular fantasy roleplaying game. The OGL can be found on page 16 of this product.

The following text is Open Gaming Content: all game mechanics.

Paizo Publishing, LLC
2700 Richards Road, Suite 201
Bellevue, WA 98005
paizo.com

Pathfinder © 2007, Paizo Publishing, LLC
Paizo Publishing and the golem logo are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC. Pathfinder, Pathfinder Chronicles, Adventure Path, and GameMastery are trademark of Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved. Printed in China



Сандпойнт

RISE OF THE RUNELORDS

ВВЕДЕНИЕ

“Городок Сандпойнт нуждается в вас!”

Таковы были первые слова в предисловии Тропы Приключений Первопроходца #1, которые открыли первое Приключение Возвращения Рунных Владык, «Всесожжение». Этот призыв к оружию сопровождался двумя страницами, озаглавленными как «Добро Пожаловать на Голарион», представляющими городок Сандпойнт, Регион Внутреннего Моря и сам мир Голариона. Это было 5 лет назад. С тех пор городок Сандпойнт стал одним из самых известных мест в сеттинге Первопроходца. Было время, когда единственными людьми, знающими о Сандпойнте, была маленькая горстка людей здесь в Raizo Publishing. Сегодня тысячи тысяч героев Игровых Персонажей (и - будем честны - немалое число РС злодеев) начали свою карьеру приключенцев отсюда. Сандпойнт появился в двух тропах приключений, и является точкой начала для Коробки Новичка РИ Первопроходец. Но даже после половины десятилетия и прохода несчетного количества героев городок Сандпойнт все еще нуждается в вас!

Добро пожаловать в Тропу Приключений Возвращение Рунных Владык, и добро пожаловать в Варисию! В Тропе Приключений Первопроходца: Возвращение Рунных Владык Юбилейное Издание ваш персонаж поднимет оружие против пробуждающегося векового зла, желающего вернуть свою власть. Прежде чем вы отправитесь в свое приключение, вы должны усвоить несколько вещей, которые помогут вам в вашем приключении. В этом руководстве вы найдете полезные подсказки по созданию своего персонажа, подборку черт, которые помогут вашему персонажу почувствовать себя частью мира и событий кампании, и обзор земель, которые ваш персонаж посетит. Сражайтесь упорно и берегите голову, поскольку ваш персонаж может оказаться единственным, кто спасет Варисию — и даже Голарион — от гибели!

“Я посетил много стран в своих многочисленных путешествиях, но здесь в Варисии искусство и окружающая среда воистину уникальны. Монолиты таинственного и романтического народа выдержали испытание веками, безмолвно рассказывая истории о потерянной расе. Каждый воодушевляющий день раскрашивает небо в яркую палитру из безмятежного синего, свирепого красно-оранжевого и печального серого цветов — небесные эмоции на бесконечном безоблачном холсте. Даже местные жители живут как шедевры на выставке, их татуировки описывают их жизни, их танцы рассказывают их бесконечные повести, а их мудрость закалена шепчущей гармонией, отдающей в прошлом и будущем”.

—Эскавайр Цевил «Красное Крыло» Чармс, Эйдолон

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ВАРИСИЮ

Правмированная порочностью древних волшебников и снова занятая дикой местностью, лишь за последние несколько сотен лет цивилизованные люди снова ступили на чудесную и таинственную землю Варисии.

Добро пожаловать в Варисию, дом Тропы Приключений *Первопроходца* Возвращение Рунных Владык. Именно в этих древних и опасных землях ваш персонаж поднимет оружие против возвращения векового зла. И все же, прежде чем вы с головой нырнете в свои приключения, есть вещи, которые вы должны знать. Это руководство поможет вам подготовиться к вашим поискам, обеспечив вас информацией о Варисии: введение в разнообразные народы, называющие эту страну домом, букварь по уникальным умениям и инструментам, с которыми вы можете встретиться, и ту черту, которая может означать различие между героическим триумфом и позорным поражением.

Как Использовать Это Руководство

Кроме представления Тропы Приключений Возвращение Рунных Владык, это руководство описывает историю и происхождение Варисии и помогает игрокам в создании персонажей, родных для этого региона. Вся информация, представленная здесь, считается общеизвестной истиной, особенно для персонажей, которые называют Варисию своим домом — игрокам будет лучше создать персонажей со связями с этой изменчивой страной.

Чтобы помочь этой задаче, руководство устроено таким образом, чтобы посодействовать созданию персонажа, предоставляя подробности о расах в области, региональных

характеристиках различных классов персонажей, распространенных божествах, новых уникальных для региона навыков, и снаряжении, создаваемом и используемом местными обитателями. Последние разделы описывают земли Варисии, с особым акцентом на Сандпойнте, городке, играющем особую роль в Тропе Приключений Возвращение Рунных Владык. Хотя любой персонаж, новый или старый, может поучаствовать в Возвращении Рунных Владык, те, которые были созданы и снаряжены с помощью этого руководства, получают преимущество в разворачивающихся событиях Тропы Приключений.

Поскольку первое приключение, «Всесожжение» в *Первопроходце* #1, начинается в прибрежном городке Сандпойнт, персонажи должны быть его жителями или иметь причину находиться в этой области. Если вы решаете создать персонажа, прибывшего из за границ Варисии, то обсудите со своим Мастером причину нахождения в Сандпойнте.

Если это руководство разогреет ваш аппетит ради большей информации о Варисии и Тропе Приключений Возвращение Рунных Владык, то *Первопроходец* #1 содержит полное описание городка Сандпойнт. Кроме того, вебсайт Первопроходца (paizo.com/pathfinder) и каждый последующий выпуск *Первопроходца* будет открывать еще больше информации об этой фантастической и таинственной земле и мире вокруг нее, а так же новые варианты для игроков, чтобы еще глубже погрузиться в продолжающиеся приключения.

Будьте уверены, это руководство — лишь первый шаг, а ваше путешествие по Варисии только начинается!

“Дикость и регресс воплощены в обезображенных землях Варисии. Зубчатые горные цепи нарушают никчемную пыльную глину сомнительными и бездумными отрезками. Запутанные леса зарастают титаническими сорняками — флора этого плодovitого вереска является не лучшей цепкой куманики. Взорванные пределы потрескавшейся земли и перекасти поле образуют пересохший рай для всевозможных отсталых дикарей, включая обреченные последние поколения тупых предков человечества. И повсюду земля носит иррамы забытого народа, чьи выветренные руины и грубые замашки на художество засоряют ландшафт, уже изуродованный своей собственной геологической проказой”

— Дарвейн Гиос Ампрей; Беспощадность Абендего, Белкзена, Варисии и Других Преисподних

РАСЫ ВАРИСИИ

От замкнутых эльфов Леса Мирани и незваных гостей с орчьей кровью из Державы Белкзена до Варисийских странников, в честь которых этот регион и получил свое название, разнообразие и противоречия характеризуют разнообразные культуры, называющие Варисию своим домом.

ЛЮДИ

Три отдельных человеческих общества обитают в Варисии: экспансионистские колонисты Челиакса, буйные племена варваров Шоанти и загадочные Варисийцы.

Челианцы: за Замороженными Горами и далеко на юге располагается космополитическая ересь Челиакса. Некогда империя неоспоримого могущества, смерть бога империи Айродена допустила восхождение к власти дьяволопоклоннической аристократии, которая договорилась с обитателями Ада поддерживать их упадочное и вечное правление. Хотя они и бесспорно развращены и унижены потерей своего божества, Челиакс остается маяком культуры, искусства и магии, господствующим над южной частью континента.

Хоть экспансионистский Челиакс некогда жаждал богатств Варисии, его упадок освободил его колонии и предоставил их самим себе. Теперь самые могущественные Челианские города-государства, полный монументов Магнимар и империалистическая Корвосо, соперничают за контроль над покинутыми ими владениями Варисии.

В этих городах и их многочисленных вассальных поселениях большая часть населения может проследить свою родословную до чистокровных Челианцев. Челианцы обладают темными волосами и глазами, контрастирующими с их бледной кожей — наряду со вкусом к артистичным нарядам и высокому искусству — а их широкие и мультиэтнические владения Челиакса позволяют людям различных традиций заявлять о Челианском происхождении. Столь многочисленны и разнообразны эти эмигранты, что уроженцы Варисии ссылаются на всех людей, не являющихся Варисийцами или Шоанти, как на Челианцев.

Шоанти: в северо-восточных пределах Варисии живут семь пылких племен Шоанти. Непокорный народ, придерживающийся вековых традиций, эти аборигены живут суровой жизнью, охотясь на хищников и добывая то малое, что может дать им неумолимая земля. Большинство племен кочуют вслед за стадами и водой, по зову времен года, но они обычно остаются в пределах знакомых территорий и каждый год возвращаются на любимую родину.

Когда-то Шоанти владели всей Варисией, разделяя ее только с Варисийцами, которых они холодно принимали как отдаленных родственников. Прибытие исследователей и колонистов из Челиакса, однако, изменило все это, положив начало кровавой войне. Немногие знают, сколько племен Шоанти исчезло в этих бесконечных битвах — и даже сегодня названия так называемых мертвых племен не произносятся в слух — но, в конце концов, варвары были вынуждены уступить южные пределы своей родины захватчикам. Хотя они все еще называют Варисию своей законной землей, сегодня племена Шоанти ограничены Платом Сторвал, Тлеющими Землями, Курчнинскими Холмами и Нагорьями Велашу. Их потеря юга остается неизлечимой

раной, общей для всех племен, и горячие юноши часто громко клянутся на крови против всех Челианцев. Из семи оставшихся племен Шоанти, Шрикирри-Кваг — народ, который очень уважает животных и многому от них научился — вероятнее всего будет взаимодействовать с другими людьми. Другие племена, Лирун-Кваг, Шадда-Кваг, Шундар-Кваг, Склар-Кваг, Скоан-Кваг, Тамиир-Кваг, обычно ведут себя более воинственно и отчужденно.

Шоанти являются крепкими и мощно сложенными людьми. Обычно румяные, большинство мужчин имеют рост не меньше 6 футов (1,8 м), а женщины чуть ниже. Волосы считаются отвлечением и возможной помехой (особенно в сложных рукопашных боевых искусствах, практикуемых во многих племенах), поэтому оба пола часто бреют свои головы — только мистики и пожилые игнорируют этот обычай. Многие Шоанти носят выдающиеся татуировки, обычно с формами и



ИМЕНА ШОАНТИ И ВАРИСИЙЦЕВ

Хоть они и живут на одной земле, Варисийцы и Шоанти придерживаются разных обычаев именования.

Шоанти

Мужские имена Шоанти состоят из нескольких резких слогов, тогда как звук «аh» на конце подразумевает женское имя. Прозвища, основанные на подвигах человека, также распространены среди Шоанти.

Мужские: Анкрим, Фрамак, Галстак, Ивтольт, Каддок, Местрард, Налмид, Пикрак, Роккад, Шадфрар, Танров, Закок.

Женские: Адоха, Када, Дезба, Эйота, Истаз, Ленна, Меда, Нуна, Шадла, Тоска, Унас, Йола.

Варисийцы

Имена среди Варисиев склонны быть сложными и лирическими. Мужские имена больше склоняются к коротким и резким звукам.

Мужские: Камло, Чайни, Дейвон, Дуррикен, Джал, Юбраил, Лел, Мандраив, Пэйс, Рауно, Веш, Зурисатро.

Женские: Аюлмора, Чавали, Эмиральда, Юмкала, Мэрилис, Релисис, Сеони, Сюира, Тауни, Врен, Зеновия.

узорами, имеющими традиционное значение, которые владельцы расширяют и приукрашивают по мере старения.

Варисийцы: страстные и свирепо независимые, Варисийцы дали свое имя своей родине, Варисии. Хоть этих родовых странников можно найти по всему миру, именно в стране их предков их больше всего.

Замкнутые и придерживающиеся древнего кочевого образа жизни, большие семьи Варисийцев образуют сообщества, направляющиеся туда, куда укажет судьба. Варисийцы не считают необходимым притязать на земли, и поэтому не видят никаких трудностей в своем кочевом образе жизни. Хоть природа обеспечивает их почти всем необходимым, эти странники часто посещают города и деревни оседлого народа, чтобы обменяться искусством и редкостями из своих путешествий, зарабатывая монету представлениями и выполнением незначительной работы, и иногда обыгрывая и воруя у неосторожных. Варисийцы так же известны за свой мистицизм. Некоторые верят, что их традиционные танцы предоставляют способность проникновения в будущее, а их семейные старейшины могут слышать голоса давно умерших.

Типичный Варисиец обладает темно-оливковой кожей и волосами, которые колеблются между черным и каштановым и которые носят длинными как женщины, так и мужчины. Обычай нанесения татуировок приводит к тому, что многие демонстрируют сложные узоры и символы, совершенно отличающиеся от тех, что носят Шоанти, делящие с ними родину. Как странники и — зачастую — артисты, Варисийцы одеваются в пестрые одежды, от функционального костюма для путешествий до непрактичного наряда для танцев, подчеркивающего экзотические татуировки и формы.

ДВАРФЫ

Большинство dwarфов Варисии живет в окруженном железной стеной городе Джадерхоф. Поселившись в богатых на мед предгорьях Замороченных Гор столетия назад, с приходом иностранных гостей dwarфы увидели, как их дом изменился от простой шахтерской деревни до делового торгового города. Несмотря на крепостеподобный внешний вид Джадерхофа, его жители приветствуют любых посетителей, которые приходят вести честные дела и не причиняют проблем. Это гостеприимство распространяется на оба племени Шоанти с Плато Сторвал и Челианских традиционалистов Корвосы. Хоть варвары и Челианцы враждуют друг с другом по любому поводу, Джадерхоф не возражает против таких потасовок. Dwarфы охотно извлекают выгоду из своего положения как единственного прохода для товаров Корвосы и из других мест на плато, и редкой пищи, лекарств Шоанти и древних артефактов на юг.

Хоть Джадерхоф предлагает большие возможности для предприимчивых dwarфов, тех, кто ищет свою удачу вдали от медных шпилей дома, можно найти в мастерских Магнимара, газовых кузниц Риддлпорта, охотящимися вместе с Шоанти и в остальных местах Варисии, где можно получить прибыль.

ЭЛЬФЫ

Немногие эльфы обитают в Варисии, если не считать обитателей Леса Мирани. Из гигантских сосен, белой коры и высоких прибрежных секвой эльфы Мирани сваяли несколько деревень, самыми примечательными из которых являются скалистый Арсмериль на берегу и торговый город Плачущий Лист на краю Нагорий Велашу. Однако их истинный дом,



древесный город Целвинвиан, стоит покинутым. Хотя он и все еще стоит, эльфы избегают Город Изумрудных Дождей, говоря только, что это место накрыла крошечная тень. Немногие эльфы — не говоря уж о посторонних — знают больше этого, хотя эмиссары в Корвосе и Магнимаре предлагают невероятную награду любому, кто согласится исследовать брошенный город.

Кроме обитателей северного леса, эльфы из далеких экзотических мест типа Кионина, Совириана и Едкого Шпиля не являются незнакомцами в больших портах Варисии.

ГНОМЫ

Хоть широко известно, что гномы Варисии заселили Лес Санос, немногие могут честно сказать, что видели настоящее сообщество гномов. Причудливые, но скрытные — несмотря на их на вид добрую натуру — гномы Варисии редко рассказывают о своих домах. И даже когда они делают это, подробности они опускают, что заставляет многих строить предположения, что большие сокровища, ворота в двор фей или еще какой-нибудь секрет лежит спрятанным в лесу. Вне зависимости от их тайн, Варисийские гномы разделяют связь своей расы с природным миром, а их любопытство еще сильнее, поскольку многие гномы чувствуют в земле что-то смутно «странное» или «старое».

Гномов чаще всего можно встретить в сельских сообществах вокруг Леса Санос. Ньюбор, Вартл и Свистящий Холм содержат самое большое их население, а некоторые даже доходят до Магнимара и Риддлпорта. Хотя гномов иногда замечают в Корвосе или на дальнем севере, эти редкие личности обычно являются торговцами и странниками из Тома на востоке, Брастварка в Челиаксе или Цитаделей Шэй на Иррере.

ПОЛУРОСЛИКИ

Как и во всем остальном мире, полурослики Варисии живут среди других рас. Наиболее распространенные на юге от Магнимара до Корвосы, полурослики приняли один из трех образов жизни.

Поскольку многие мигрировали в Варисию вместе с Челианскими исследователями, полурослики Корвосы и его вассальных городов живут жизнью, похожей на жизнь их родственников в Челиаксе: второсортные граждане, которые трудятся как слуги, посредники и артисты. На западе, в землях Магнимара, полурослики наслаждаются более свободной жизнью, часто занимая те же роли, что и люди. Хотя некоторые Челианские предубеждения все еще сохраняются, выражаясь в насмешках над малым народом, большинство полуросликов счастливы обжуживать глупых и снисходительных людей.

Многочисленные полурослики так же присоединяются к местным Варисийцам, разделяя их кочевой образ жизни и почитание богини Дезны. Оба народа видят друг в друге родственный дух и охотно связывают свои пути.

ПОЛУЭЛЬФЫ

Рожденные при необычных и зачастую несчастных обстоятельствах, полуэльфы сталкиваются с предубеждениями обеих своих родительских рас. Хотя некоторые легко маскируют свое смешанное наследие в переполненных человеческих городах южной Варисии, значительное число находит суровое убежище среди головорезов и изгоев Риддлпорта. Некоторые полуэльфы обитают на краю Леса Мирани, где их, в лучшем случае,

РОСТ И ВЕС

Раса	Базовая Высота	Модиф. Высоты	Базовый Вес	Модиф. Веса
Человек, муж.	4'10" (1,47 м)	+2к10	120 фнт. (54 кг)	×(2к6) фнт.
Человек, жен.	4'5" (1,34 м)	+2к10	85 фнт. (38 кг)	×(2к4) фнт.
Дварф, муж.	3'9" (1,14 м)	+2к4	150 фнт. (68 кг)	×(2к6) фнт.
Дварф, жен.	3'7" (1,09 м)	+2к4	120 фнт. (54 кг)	×(2к6) фнт.
Эльф, муж.	5'2" (1,57 м)	+2к8	100 фнт. (45 кг)	×(1к6) фнт.
Эльф, жен.	5'2" (1,57 м)	+2к6	90 фнт. (41 кг)	×(1к6) фнт.
Гном, муж.	3'0" (0,91 м)	+2к4	35 фнт. (16 кг)	×1 фнт.
Гном, жен.	2'10" (0,86 м)	+2к4	30 фнт. (13 кг)	×1 фнт.
Полуэльф, м.	5'0" (1,52 м)	+2к8	110 фнт. (50 кг)	×(2к4) фнт.
Полуэльф, ж.	4'10" (1,47 м)	+2к8	90 фнт. (41 кг)	×(2к4) фнт.
Полуорк, муж.	4'10" (1,47 м)	+2к12	150 фнт. (68 кг)	×(2к6) фнт.
Полуорк, жен.	4'5" (1,34 м)	+2к12	110 фнт. (50 кг)	×(2к6) фнт.
Полурослик, м.	2'8" (0,81 м)	+2к4	30 фнт. (13 кг)	×1 фнт.
Полурослик, ж.	2'6" (0,76 м)	+2к4	25 фнт. (11 кг)	×1 фнт.

жаляют их родственники эльфы или, в худшем, избегают. Некоторые полуэльфы прижились среди странствующих уроженцев Варисии: Шоанти не видят разницы между ними и полнокровными эльфами, тогда как Варисийцы слишком хорошо знакомы с призранием со стороны их «цивилизованных» человеческих собратьев.

Вне зависимости от выпавших им карт, полуэльфы стремятся к незаурядным целям, делая и говоря то, что многие боятся, бросая вызов миру и решительно разрушая предубеждения.

ПОЛУОРКИ

Представители этой редкой, побочной расы наиболее часто приходят в Варисию вместе с мародерами из Державы Белкзена, которая часто совершает набеги на племена Шоанти и грабит ресурсы Тлеющих Земель. Воинственные кланы давно обнаружили, что размножение с людьми производит щенков с большой хитростью и дисциплиной, и с тех пор они охотятся на исконные народы Варисии ради обеспечения таких грубых союзов.

Пока некоторые полуорки стремятся бежать от варварства Белкзена, многие путешествуют по Варисии по особым приказам своих военачальников, что приводит их в презренный Риддлпорт, тенистую Кар Магу или безжалостные ямы Урглина. Пока некоторые селятся в тех же развороченных логовах, в которых часто встречаются их кровожадные родственники, другие живут на краю южных земель Варисии. В поисках принятия эти изгои ведут жизнь невероятной смелости и самодисциплины, постоянно надеясь доказать свою ценность действиями и избежать тени своего рождения. В любом случае, мудрые полуорки правильно избегают Шоанти, которые считают их грязными отродьями, ненавидя еще больше, чем Челианцев на юге.

ПРИКЛЮЧЕНЦЫ ВАРИСИИ

Предприимчивые храбрецы из всех жизненных ниш ищут свою удачу в Варисии. Те, кто хочет выжить в этих опасных землях, могут послушать следующие советы.

ВАРВАРЫ

Многочисленные варварские народы населяют земли северной Варисии, самыми заметными из которых являются гордые Шоанти, дикари Леса Мирани и иностранные налетчики из орчей Державы Белкзена и жестоких Земель Королей Линнормов. На Плато Сторвал свирепые воители Шоанти являются самыми многочисленными, с варварами племен Лирун-Кваг, Шадда-Кваг и Склар-Кваг, известными за свою самоотверженность в бою. Многие величайшие войны Шоанти проявляют связи со своими племенными тотемами и обращаются к этим духам во время битвы (смотрите навык Дух Тотема).

Кроме Шоанти морские налетчики Королей Линнормов и мародеры орки из Белкзена иногда бродят по Варисии, либо стараясь доказать свою силу, либо чтобы избежать жестокости своего народа. Некоторые эльфы Леса Мирани тоже встают на путь зверя, живя как животные, чтобы лучше понять свою землю и прогнать порчу, гноящуюся внутри.

БАРДЫ

Всевозможные исполнители путешествуют по Варисии в надежде прославиться и изучить уникальные выступления исконных обитателей земли. Среди этих обитателей восхитительные Варисийские танцоры кружатся в бешеном темпе традиционных песен своего народа, тогда как Шоанти громозовы воспевают героические поступки предков. Среди рас нелюдей эльфы сплетают богатые традиции танцев, музыки и песен в завораживающе прекрасные представления, dwarfsкие кузнецы изготавливают чудесные произведения искусства песнями своих молотов, а сказители гномы увлекают любого, кто заслушается их запутанными историями. Мастера загадок Риддлпорта, исполнители Зала Эха Магнимара и Молодеум Ее Императорского Величества так же часто путешествуют для демонстрации своих талантов.

Кроме исполнителей странствующие барды изучают Варисию и ее историю. Сказания о бесчисленных монументах, естественных чудесах и тайнах минувшего являются бесценными в стране, будоражаемой собственным прошлым. Те, кто развивают эти умения — особенно Знание (волшебство), Знание (история) и Знание (природа) — получают понимание бесконечных секретов этой страны.



ЗВЕРИ ВАРИСИИ

Многочисленные животные, уникальные для этого региона, проживают в Варисии. Любой друид или следопыт, рожденный в этих землях, знаком с этими зверьми и может подружиться с ними, сделав кого-нибудь из них своим животным-спутником.

Тур: мощно сложенные стадные животные, обитающие на северном Плато Сторвал и на западных холмах, туры отказываются быть простой добычей для охоты. С толстой крапчатой серой шкурой и изогнутыми вперед рогами (достигающими в длину 2,5 футов), взрослые туры часто весят около тонны. *Бестиарий* 174, добавьте простые шаблоны гигантский и продвинутый для тура Сторвала (СВ 4).

Тлеющая Змея: эти гигантские гадюки с красным узором прячутся в скалах и мелком иле Тлеющих Земель, калеча жертв болезненным жгучим ядом. Тлеющие змеи имеют ту же статистику, что и Средние гадюки.

Ослокрысы: снежно-белые грызуны размером с небольшую собаку (в некоторых местах известные как водосвинки или гигантские морские свинки) ослокрысы, обитающие на берегах Варисии, являются популярными домашними животными (и едой) во всех южных землях. Ослокрысы имеют ту же статистику, что и лютые крысы (без способности болезни), *Бестиарий* 232, и обладают СВ 1/4.

Огнешкур: эти черно-красные горные львы обитают почти по всей северо-западной Варисии. Расцветка их шкуры меняется от преобладающе черной к набору осенних цветов, в зависимости от сезона. Огнешкуры имеют ту же статистику, что и леопарды.

Гигантская Ящерица: гекконы размером с пони рыскают по влажным морским утесам и лесам южной Варисии, питаясь грызунами, гигантскими насекомыми и даже неосторожными гоблинами (смотрите *Первопроходец* #1). На Плато Сторвал агрессивные ящерицы шпильные сталкеры скрываются среди скалистых обнажений и бесстрашно нападают на все, что попадется им на глаза. *Бестиарий* 3 186.

Штормовой Рух: гордые хищники с крыльями цвета грозовой тучи и короноподобными гривами из взлохмаченных перьев, штормовые рухи, по слухам, живут сотни лет и, в конечном счете, дорастают до размера настоящих рухов. Штормовые рухи имеют ту же статистику, что и орлы.

СВЯЩЕННИКИ

Житейские охотники Эрастила, внимательные жрецы Ирори, соблазнительные последователи Калистрии и мародерствующие фанатики Ровагуга: последователей почти каждой религии, известной на Голарионе, можно найти в Варисии. Хотя в деревнях и городах южных земель редко можно найти храмы, религия часто доходит до людей неофициально, либо через сердца преданных приверженцев, либо через слова странствующих священников. Набожные города, слишком маленькие, чтобы содержать несколько храмов, часто строят общественные места поклонения, посвященные божествам местной важности.

БОЖЕСТВА ГОЛАРИОНА

Божество	МИР	Портфель	Домены	Любимое Оружие
Эрастия	ЗД	Бог фермерства, охоты, торговли, семьи	Животные, Общество, Добро, Порядок, Растения	длинный лук
Йомедая	ЗД	Богиня доблести, правления, правосудия, чести	Слава, Добро, Порядок, Солнце, Война	длинный меч
Тораг	ЗД	Бог кузницы, защиты, стратегии	Изобретательство, Земля, Добро, Порядок, Защита	боевой молот
Саренрая	НД	Богиня солнца, искупления, честности, лечения	Огонь, Слава, Добро, Лечение, Солнце	скимитар
Шелин	НД	Богиня красоты, искусства, любви, музыки	Воздух, Обаяние, Добро, Удача, Защита	галефа
Дезна	ХД	Богиня снов, звезда, путешественников, удачи	Хаос, Добро, Свобода, Удача, Путешествия	нож-звезда
Кайден Кайлин	ХД	Бог свободы, эля, вина, храбрости	Хаос, Обаяние, Добро, Сила, Путешествия	рапира
Абадар	ЗН	Бог городов, богатства, торговцев, закона	Земля, Порядок, Величие, Защита, Путешествия	легкий арбалет
Ирори	ЗН	Бог истории, знания, самосовершенствования	Лечение, Знания, Порядок, Руны, Сила	безоружн. удар
Гозрей	Н	Божество природы, погоды, моря	Воздух, Животные, Растения, Вода, Погода	трезубец
Фаразма	Н	Богиня судьбы, смерти, пророчеств, рождения	Смерть, Лечение, Знания, Упокоение, Вода	кинжал
Нефис	Н	Бог магии	Разрушение, Знания, Магия, Защита, Руны	боевой посох
Горум	ХН	Бог силы, битв, оружия	Хаос, Разрушение, Слава, Сила, Война	двуручный меч
Калнстрия	ХН	Богиня обмана, страсти, мести	Хаос, Обаяние, Знания, Удача, Лукавство	плеть
Асмодей	ЗЗ	Бог тирании, рабства, гордыни, контрактов	Зло, Огонь, Порядок, Магия, Лукавство	булава
Зон-Кутон	ЗЗ	Бог зависти, боли, тьмы, потерь	Тьма, Смерть, Разрушение, Зло, Порядок	шипованная цепь
Ургатоа	НЗ	Богиня ненасытности, болезней, нежити	Смерть, Зло, Магия, Сила, Война	коса
Норгорбер	НЗ	Бог жадности, тайн, ядов, убийства	Обаяние, Смерть, Зло, Знания, Лукавство	короткий меч
Ламашту	ХЗ	Богиня безумия, монстров, кошмаров	Хаос, Зло, Безумие, Сила, Лукавство	фальшион
Ровагуг	ХЗ	Бог гнева, бедствий, разрушения	Хаос, Разрушение, Зло, Война, Погода	двуручный топор

Кроме типичных добрых и нейтральных храмов юга, религиозные странники Варисии обладают сильной традиционной верой в Дезну, тогда как Шоанти почитают абстрактные силы природы, своих предков и племенные тотемы. Многие чудовищные расы Варисии приносят кровавые жертвоприношения во имя Ламашту и Ровагуга.

Цивилизованные народы Варисии наиболее часто поклоняются одному из шести божеств: Абадару, Дезне, Эрастилу, Гозрею, Саренрае и Шелин (смотрите Верования Варисии на странице 12).

ДРУИДЫ

Защитники природы ведут тонкую войну в Варисии. Десятилетия проходимцы приходят грабить землю и ее дикие сокровища и пользоваться исконными расами. Друиды Варисии постоянно стараются пресекать такие усилия. Среди Шоанти — которые сами по себе являются свирепыми защитниками земли — некоторые ступают на путь друида, используя свою магию для помощи своему народу жить в гармонии с природой. В Лесу Мирани самый старый круг друидов этого региона старается одолеть болезнь, которая мучает сердце этой глуши. Маленькие сообщества и личности охраняют многие другие естественные места, причем друиды Грубого Леса, Леса Санос, Густых Топей и Каменных Гор являются наиболее активными. Кроме этих групп многие друиды Варисии на самом деле являются странниками сами по себе, уроженцами других стран или агентами гораздо больших друидских кругов, которые считают Варисию неиспорченной и заслуживающей защиты.



Варисийские друиды остро сочувствуют капризам и прихотям земли. Чтобы помочь им, большинство местных друидов заводят дружбу с местными существами, обычно это звери обширных лесов и холмов, лютые животные гор и плато, или многочисленные местные существа, неизвестные за пределами Варисии (смотрите сноску).

БОЙЦЫ

Многие живут и умирают за счет клинка в Варисии, и многочисленные породы воинов бились на ее земле. Воинственные племена Шоанти обучают своих детей основам владения молотом и пращей, давая им знания для защиты своего племени и охоты. Дикие налетчики из Державы Белкзена доказывают свое мастерство с помощью шрамов, совершая набеги и сражаясь в ямах Урглина из-за любви к кровопролитию.

Эльфы Мирани развивают древние умения своего народа во владении луком и длинными клинками ради защиты своего лесного дома. В Джандерхофе стражники стен мечут топоры своих отцов и носят украшенную рунами родовую броню для защиты своих шахт и кузниц. Пираты Риддлпорта скрещивают свои рапиры с топорами налетчиков из Земель Королей Линнормов. Одиноким шерифы и констебли поддерживают мир в многочисленных южных сообществах, тогда как солдаты Магнимара и Корвосы постоянно стремятся распространить цвета своих городов-государств. И когда возникнет необходимость, наемники и приключенцы продают свои мечи любому, кто предложит звонкую монету.



АБАДАР



МОНАХИ

Хоть их можно найти по всему Голариону, Варисия не имеет тесных связей с боевыми монашескими традициями. Единственными исконными мастерами боевых искусств Варисии являются драчуны Шоанти, воины, которые считают оружие слабостью и стремятся закалить свои тела в инструменты войны. Наиболее часто практикуемые членами Склар-Кваг и Скоан-Кваг, эти боевые режимы закаляют тело воина и учат его, куда бить и за что хватать, чтобы нанести больший вред.

Несмотря на недостаток в Варисии монастырей и организованных школ боевых искусств, там все еще есть те, кто называет себя монахами, и практикуют зарубежные техники боя. Путешествуя вместе со священниками Ирори, монахи посвятили себя самосовершенствованию и охране братьев по вере. Путешественники с далекого юга, земель Тянь-Ся и других экзотических мест иногда появляются в южных портах, неся с собой оккультные боевые искусства своего народа.

ПАЛАДИНЫ

Хоть Варисии и не достает социальной структуры, которая обычно дает рост рыцарским орденам, ее беззаконие делает потребность в паладинах и честных воинах гораздо более сильной. Когда варвары и монстры угрожают тем, кто живет и трудится в мире, немногие придут им на помощь. Чтобы защитить своих верующих и распространить свои учения среди неверующих, несколько религий отправило своих чемпионов в Варисию. Церкви Абадара и Эрастила особенно интересуются этой страной. Чемпионы Абадара странствуют между сообществами страны, действуя в качестве странствующих судей и исполнителей, стремящихся создать единое, подчиненное закону общество из этой страны дикарей и воров. Те, кто следуют за Эрастилом, знают об опасностях и трудностях, ожидающих тех, кто в одиночку оказывается на краю цивилизации, и они отправляются туда, где они нужны, помогая всем, чем могут. Хоть милитаристские ответвления этих церквей кажутся наиболее активными, почитателей всех божеств Голариона можно найти работающими по всей стране.

Кроме слут отдельных богов можно так же найти представителей иного мрачного ордена паладинов (и бывших паладинов). Корвосо — традиционно связанная с Челиаксом — с радостью снабжает Цитадель Врэйд, бастион Ордена Гвоздя Адских Рыцарей. Челианские Адские Рыцари не почитают никаких божеств, а скорее склоняются перед строгим законом и дьявольскими традициями Ада. Состоящие, в основном, из мрачных людей и дварфов, а так же случайных полуорков или кентавров, эти горячо преданные слуги Челиакса продвигают интересы своей империи в регионе, подготавливая южную Варисию к неизбежному возвращению Челианского правления и подчиняя мятежных варваров и полулюдей этой страны.

СЛЕДОПЫТЫ

Дикая земля неприрученной местности и невероятных зверей, Варисия является раем для исследователей. Те, кто умел в охоте, выслеживании и выживании в нецивилизованных местах, найдут

ФАМИЛЬЯРЫ ВАРИСИИ

В Варисии колдуны и волшебники любят использовать фамильяров определенных типов.

Челианский Подчинитель Дьяволов: ни один серьезный подчинитель дьяволов не держит земного фамильяра достаточно долго, призывая импа или демоническую гадюку сразу же после приобретения навыка Улучшенного Фамильяра. До этого времени, однако, большинство обходится летучими мышами, змеями или другими зловещими слугами.

Шифромаг: заклинатели, которые пытаются расшифровать многочисленные загадки Варисии, особенно большое кольцо Риддлпорта, зачастую призывают на помощь в своих исследованиях ястребов или сов. Синие сцинки (статистика как у ящерицы) так же популярны среди магов, которые хотят добраться до самых малоизвестных монументов страны.

Строитель Големов: големные мастерские Магнимара населены стаями воронов, любимыми фамильярами создателей конструкций, работающих внутри. Самые одержимые строители големов создают собственных фамильяров гомунколов используя навык Улучшенного Фамильяра.

Маги-Кузнецы: в своей фанатичной преданности изготовлению и насыщению самых идеальных магических изделий, эти дварфские маги часто призывают разнообразных фамильяров сов из-за их зорких глаз, помогающих в обычно тусклых кузнях.

Варисийцы: в дополнение к своей репутации знатоков неведомого, многие Варисийские колдуны могут использовать дроздов (ОМ, 120), способных разговаривать. Эти маленькие птицы могут передавать сообщения, дежурить и следить по приказам хозяина.



САРЕНРАЯ

свои таланты в большом спросе. На юге следопыты служат в качестве активных поставщиков и защитников многочисленных небольших сообществ, тогда как некоторые организованные банды на службе у Магнимара и Корвосы охраняют целые регионы для городов-государств. Кочевые Варисийцы и Шоанти выживают во внешнем мире, делая умелых охотников и следопытов почетными членами своих сообществ. Следопыты лесов Мирани и Санос тоже незаметно охраняют лиственные дома своего народа.

Охотники Варисии сталкиваются с совершенно разными существами, в зависимости от того, где они странствуют, и подготовленные к охоте на таких зверей не видят конца добыче. Вдоль прибрежных и южных земель смертоносные животные, беспозвоночные, гоблиноиды и случайная нежить беспокоят цивилизованные народы Варисии. Леса, холмы и плато являются домом для еще более смертоносных животных, диких гуманоидов и фей, тогда как в глубинах диких королевств обитают волшебные звери, свирепые драконы и племена диких великанов.

ПАУТЫ

На задворках цивилизации процветают всевозможные бандиты и лицемеры. Самыми известными плутами страны является субкультура ее исконного народа, Варисийцев. Хоть их репутация как воров и обманщиков хорошо известна, даже за пределами Варисии, не все странники региона являются лживыми негодяями — но их достаточно, чтобы репутация держалась.

Эти плуты принадлежат к свободно организованной ассоциации бандитов, контрабандистов и воров, называемой Скарни. Скарни редко охотятся на других уроженцев страны, Шоанти опасны и у них мало ценного, а традиции клана запрещают обжуживать других Варисийцев. Таким образом, южане и иностранцы наиболее часто становятся жертвами мошенников Скарни. Редко злобные в своих преступлениях, Скарни являются умелыми карманниками, лгунами и ворами, берущими только то, что им нужно и способно помочь их народу. Поэтому еда, лошади и оставшиеся без присмотра товары чаще становятся привлекательнее простой монеты.

Кроме Варисийцев Магнимар и Корвоса содержат активные преступные сообщества. Две воровские гильдии — Горгульи и Ночные Весы — стесненно делят шумный Магнимар, первая заинтересована в городских богачах и элите, а вторая довольствуется обжуживанием бедных и неосторожных иностранцев. В Корвосе любой шепот о воровской гильдии пресекается таинственным преступным синдикатом, связанным с одним из богатых семейств города. Хотя некоторые знают, какая семья монополизировала черный рынок наркотиков, рабов и незаконной магии в городе, никто не смеет противостоять им. И все же, возможно, самым известным логовом воров в Варисии является пиратская гавань Риддлпорт, а культовая Кар Мага и дикий Урглин идут сразу после нее.

Кроме преступников все с острым умом и незаметностью могут найти всевозможную работу в Варисии. Искусные сыщики, разведчики и исследователи могут служить городам-государствам или разнообразным организациям, заинтересованным в прошлом Варисии, особенно Первопроходцам (смотрите *Первопроходец #1*).

КОЛДУНЫ

Магия наполняет земли Варисии, и великая судьба манит тех, кто слышит зов своей крови. Вырезанные на бесчисленных монументах и нанесенные на кожу местных народов, символы древней силы покрывают землю. Загадочные Варисийцы лучше всех знают эти руны. Кланы тщательно следят за своими детьми, высматривая любые признаки врожденной способности к магии, и способствуют даже слабейшей искре магии. Они считают магию частью своего права по рождению, и каждый знает сложные символы, написанные на его плоти, чтобы извлечь и усилить силу их крови (смотрите навык Варисийская Татуировка). Хотя эти метки придают многим странникам экзотический, и даже пугающий, вид, Варисийцы считают трепет несведущих ничтожной ценой за доступ к бессмертным силам их предков. Другие уроженцы Варисии, Шоанти, тоже чувствуют пульс внутренней магической силы, но редко потакают такому таланту. Кроме Лирун-Кваг и Скоан-Кваг, магию считают уловками трусов, полезной только в руках нескольких шаманов и лекарей.

Кроме этих на вид любимцев магии, колдовские умения появляются случайным образом. Наиболее богатые Челианские семьи Корвосы часто производят отпрысков с врожденными магическими умениями благодаря покровительству дьяволов (хотя удача и избирательные союзы зачастую оказывают больше влияния на эти ложные заявления). Колдуны так же появляются в больших количествах среди гномов Саноса, что естественно для затронутого феями народа.

ВЕРОВАНИЯ ВАРИСИИ

Хоть в Варисии можно найти последователей всех разнообразных религий Голяриона, большая часть цивилизованного населения региона твердо придерживается шести основных верований.

Абадар: Хозяин Первого Убежища, златорукий Абадар стремится упорядочить мир. Судьи, купцы и аристократы почитают его, молясь ему ради ясности в суждении и бизнесе. Бедные и обделенные тоже часто почитают его, надеясь изменить свое положение.

Эрастил: для своих последователей Старый Стрелок является строгим отцом, отзывчивым соседом и бдительным охотником. Небольшие сообщества, фермеры, охотники и обычные люди часто молятся Эрастилу.

Дезна: таинственная Песня Сфер, Дезна является богиней грез, удачи, звезд и путешественников. Она наслаждается свободой и тайнами, и учит своих людей пробовать все, что только возможно. Мистики, исследователи, странники и те, кто нуждаются в небольшой удаче, молятся Дезне.

Гозрей: Ветер и Волны, бога природы не заботят пути людей и их бесполезных империй, постоянно демонстрируя, что смертные несущественны, и им лучше помнить об этом. Фермеры, моряки, лесники и все, кто зависит от капризов природы, боятся и уважают Гозрея.

Саренрая: Рассветный Цветок, Исцеляющее Пламя, Вечный Свет, Саренрая несет тепло и сияние всем душам, которые выпускают ее. Те, у кого сострадательные сердца и добрые намерения, обращаются к Саренрае как к источнику и защитнику всего доброго.

Шелин: богиня искусств, красоты и любви, Шелин поощряет творчество и вдохновляет мир. Она хочет, чтобы ее последователи испытывали свои пределы, делились созданным и получали удовольствие от даров других.



ВОЛШЕБНИКИ

Привлекаемые магическими секретами и древними местами силы, волшебники со всего мира приходят исследовать Варисию. Среди исконных народов волшебники относительно редки — Варисийцы предпочитают колдовскую магию, а Шоанти предпочитают пути священников и друидов. Однако другие разнообразные методы магии заполнили брешь, оставленную равнодушием аборигенов. В Джандерхофе dwarfsкие маги-кузнецы магически усиливают изделия невероятного мастерства. В Магнимаре бесчисленные городские монументы подняли интерес к конструкциям и их созданию, причуда, приведшая к созданию големских мастерских, финансируемых городом. Челианские подчинители дьяволов применяют опасную магию своей родины, чтобы подчинять дьяволов воле народа Корвосы. И, в городе Кар Мага, целые культы развращенных волшебников изучают вековые залы в поисках тайн, выпуская забытых тварей, которых они могут только надеяться подчинить.

Те, кто хотят научиться магии или кому необходим магический совет, могут найти придорожных волшебников, мудрецов и небольшие магазины магических безделушек, разбросанных по всей южной Варисии. Более формально едва оперившаяся школа магии была недавно основана в Галдурии, и темные маги Кар Маги могут выполнить любую магическую задачу — не важно насколько извращенную — за соответствующую цену. Эльфы так же имеют собственную школу магии на одержимых окраинах Целвинвиана, великолепную Башню Звезд.

ОСНАЩЕНИЕ ВАРИСИИ



Приключенцы Варисии используют широкое разнообразие вооружения, брони и принадлежностей, уникальных для Варисии. Здесь приведено лишь несколько самых распространенных инструментов и орудий, которые можно найти в этом регионе.

Варварская Жвачка: Шоанти делают эту горькую красную жвачку из высушенных листьев яловокорня, чахлого кустарника, растущего на Тлеющих Землях. Кроме того, что он окрашивает зубы в устрашающий оттенок багрового, он увеличивает продолжительность варварской ярости на +1 раунд, увеличивая агрессивность. Этот эффект длится 1 час. Этот дополнительный раунд используется первым, когда варвар входит в ярость. Если варвар не входит в ярость в течение 1 часа после приема жвачки, то этот дополнительный раунд ярости теряется. Эту пользу можно получить лишь раз в день; прием нескольких доз в 24-период не оказывает дополнительных эффектов. Варварскую жвачку можно создать с успешной проверкой на Ремесло (алхимия) СЛ 20.

Собакокорез: примитивное оружие, созданное из выброшенных кусков острого металла, гоблины назвали оружие в честь его наиболее частого применения. Дыры, высверленные в клинке оружия, делают его более легким. Если владелец выбросит чистую 1 во время атаки собакокорезом, то оружие сломается. Собакокорезы мастерской работы и с магическими силами не имеют этого недостатка. Большинство собакокорезов имеют Маленький размер.

Землетряс: огромный молот, используемый племенами Шоанти Варисии, грубый металл наконечника заканчивается многочисленными тупыми шипами, которые передают импульс сильного замаха.

Фальшивые Драгоценности: излюбленные плутами статного Магнимара, эти украшения скрывают крошечные потайные отделения. Фальшивые драгоценности предоставляют бонус +8 к проверкам на Ловкость Рук для прятанья крошечного предмета на человеке (не складывается с бонусом за прятанье очень маленьких предметов) и отменяют бонусы +4 у обыскивающего во время обыска вас.

Фальшивые драгоценности стоят 20 зм в дополнение к стоимости украшения, снабжаемого потайным отделением.

Мускус Гарпии: вонь этой сомнительной панацеи оказывается полезна для отпугивания Варисийских гоблинов. Если его размазать по поверхности или использовать как метательное оружие, то мускус наполняет область в 30 футов вонью гарпий на 10 минут. Любой Варисийский гoblin, вошедший в область, должен сделать спас на Волю СЛ 14 или стать потрясенным на 1 минуту. Мускус гарпии воздействует только на гоблинов — бабгиры и хобгоблины не затрагиваются. Мускус гарпии можно создать с помощью успешной проверки на Ремесло (алхимия) СЛ 20.

Клар: традиционный клинок Шоанти, прикрепленный к черепу рогатого шпильного сталкера (порода гигантских гекконов Плато Сторвал), в недавние годы оружейники южной Варисии начали изготавливать эти клинковые щиты из железа. Вы можете атаковать противника с помощью клара, используя его как неосновное воинское рубящее оружие. Для определения штрафов к броскам атаки считайте клар легким оружием. Если вы используете клар для проведения атаки, то вы теряете его бонус к ЗА до своего следующего действия (обычно до следующего раунда). Сегменты меча и щита клара можно улучшать отдельно. Бонус улучшения щита не улучшает эффективность клинка.

ОРУЖИЕ ВАРИСИИ

Оружие Стоимость Повр. (М) Повр. (С) Критич. Отрезок Дальн. Вес Тип Особое

Воинское Оружие

Легкое Оружие Ближнего Боя

Собаколез	8 зм	1к4	1к6	19-20/×2	—	1 фнт. (0,4 кг)	рубящее	—
Нож-звезда	24 зм	1к3	1к4	×3	20 фт.	3 фнт. (1,3 кг)	колющее	—
Боевая Бритва	8 зм	1к3	1к4	19-20/×2	—	1 фнт. (0,4 кг)	рубящее	—

Одноручное Оружие Ближнего Боя

Клар	12 зм	1к4	1к6	×2	—	6 фнт. (2,7 кг)	рубящее	—
------	-------	-----	-----	----	---	-----------------	---------	---

Двуручное Оружие Ближнего Боя

Землетряс	40 зм	1к10	2к6	×3	—	14 фнт. (6,3 кг)	дробящее	—
Огров крюк	24 зм	1к8	1к10	×3	—	10 фнт. (4,5 кг)	колющее	—

Экзотическое Оружие

Двуручное Оружие Ближнего Боя

Шарф, клинковый*	12 зм	1к4	1к6	×2	—	2 фнт. (0,9 кг)	рубящее	обезоруж., подсечка
------------------	-------	-----	-----	----	---	-----------------	---------	---------------------

БРОНЯ ВАРИСИИ

Стоимость Бонус Макс. Бонус Штраф Брони к Шанс Провала — Скорость — Вес
Брони/Щита Лов Проверке Волп. Закл. 30 фт. 20 фт.

Средняя Броня

Рубаха из шкур	20 зм	+3	+4	-1	15%	30 фт.	20 фт.	18 фнт. (8,1 кг)
----------------	-------	----	----	----	-----	--------	--------	------------------

Щит

Клар	12 зм	+1	—	-1	5%	—	—	6 фнт. (2,7 кг)
------	-------	----	---	----	----	---	---	-----------------

* Длинное оружие

Рубаха из Шкур: сделанный из шкуры, костей и плотной чешуи гигантских ящеров, набор этой легкой брони предоставляет больше защиты, чем предполагает его вес. Многие воины Шоанти предпочитают эту броню, особенно рубахи, сделанные из редких черно-чешуйчатых шпильных сталкеров. Носитель рубахи из шкур может сделать проверку на Силу СЛ 15 в качестве стандартного действия. В случае успеха броня получает сломанное состояние и падает на землю, а не требует обычной 1 минуты на снятие. Броню нужно починить, словно она получила 8 пунктов повреждения, прежде чем ее можно будет использовать снова; сломанная рубаха из шкур не предоставляет бонуса к Классу Брони.

Огров Крюк: огромный крюк из грубого заточенного металла, огровы крюки получили свое название из-за дикарей, которые наиболее часто их используют. Вы можете использовать огров крюк для проведения подсечек. Если вас подсекли во время вашей собственной атаки подсечкой, то вы можете бросить огров крюк, чтобы избежать подсечки.

Обычно создаваемые великанами и их родственниками, огровы крюки часто имеют Большой размер и неудобны для использования большинством гуманоидов.

Шарф: широко известные как артисты со своей склонностью к драматизму, Варисийцы часто используют соблазнительные наряды и очаровательный реквизит в своих выступлениях. Шарфы из цветастой ткани, прозрачной ткани или расшитые сложными сценами являются любимыми аксессуарами. Кроме обычных разновидностей хитрые Варисийцы тонко приспособили эти любимые инструменты под разнообразные скрытые применения.

СНАРЯЖЕНИЕ ВАРИСИИ

Изделие	Стоимость	Вес
Варварская жвачка	25 зм	1 фнт. (0,4 кг)
Фальшивые драгоценности	20+ зм	—
Мускус гарпии	20 зм	1 фнт. (0,4 кг)
Шарф, с карманками	8 зм	0,5 фнт. (0,2 кг)
Шарф, усиленный	10 зм	1 фнт. (0,4 кг)
Варисийский идол	75 зм	1 фнт. (0,4 кг)

Клинковый: зная о своей репутации и понимая, что их соблазнительные выступления иногда могут пробудить в наблюдателях самое плохое, некоторые Варисийцы вшивают ряды острых клинков в свои шарфы. Пока одна сторона разноцветная и украшена блестками, другая таит смертельное оружие. Необходимо умение для эффективного использования таких шарфов, а их незаметная смертоносная природа делает их экзотическим оружием.

Вы можете проводить атаки подсечкой с помощью клинкового шарфа. Если вас подсекли во время вашей собственной атаки подсечкой, то вы можете бросить шарф, чтобы избежать подсечки. Если вы умеете владеть клинковым шарфом, то вы наносите 1к4 пунктов рубящего повреждения любому существу, которое делает успешную проверку на захват против вас.

Вы можете использовать навык Фехтование, чтобы применить свой модификатор Ловкости вместо модификатора Силы к броскам атаки клинковым шарфом, подходящим вам по размеру, даже если он не является для вас легким оружием.

С Кармашками: сложный узор скрывает несколько небольших кармашков на одной стороне шарфа. Этот шарф предоставляет вам бонус +2 к проверкам на Ловкость Рук, когда вы прячете на себе Миниатюрные предметы. Этот бонус не складывается с бонусом за ношение мешковатой одежды, но складывается с бонусами за попытки спрятать маленькие предметы.

Усиленный: одна сторона этого 8-футового шарфа укреплена цепочками и металлическими пластинами. Хотя этого не достаточно, чтобы предоставить бонус к Классу Защиты, эти гибкие шарфы можно использовать словно цепи, чтобы подниматься на короткие расстояния или связывать врага. Усиленный шарф имеет прочность 10 и 4 очка хитов. Его можно порвать с проверкой на Силу СЛ 24.

Нож-Звезда: древнее оружие, широко применяемое Варисийскими странниками, это оружие давно служило церкви Дезны в качестве святого оружия. Из центрального металлического кольца исходят четыре заостренных клинка, словно лепестки розы ветров. Владелец может колоть нож-звездой, или метать его, словно чакру.

Варисийский Идол: взятые от таинственных монументов, эти изображения забытых фигур и безымянных духов часто продаются как амулеты удачи, но большинство обывателей не знают, что их так же можно использовать для усиления магии. Существуют семь типов Варисийских идолов; те, что воздействуют на воплощение, преобразование и иллюзии, наиболее распространены. Варисийцы связывают каждый тип идола с названиями своего народа для различных школ магии.

Если их использовать как дополнительный материальный компонент во время сотворения заклинания, на которое воздействует идол, то Варисийский идол увеличит эффект этого заклинания. Использование нескольких идолов для сотворения заклинания не оказывает дополнительного воздействия. Варисийский идол уничтожается после одного использования.

Авария: когда он используется при наложении *медвежьей выносливости*, *бычьей силы*, *кошачьей грации*, *орлиного величия*, *лисьей хитрости* или *совиной мудрости*, заклинание предоставляет бонус улучшения +5 к затрагиваемому показателю характеристики.

Авидас: когда он используется при сотворении заклинания, позволяющего вам сделать проверку на развеяние (типа *развеяния магии* или *размыкания мага*), вы получаете бонус +2 к этой проверке.

Карназия: когда он используется при сотворении любого заклинания из подшколы очарования, цель не получает обычного бонуса +5 к своему спасброску для сопротивления эффекту.

Идол: когда он используется при сотворении *призова монстров* или *призова природных союзников*, максимальные очки хитов призванного существа увеличиваются на +2 за каждую его Кость Хитов.

Рагарио: когда он используется при сотворении заклинания, наносящего повреждение энергией, вы получаете бонус +2 к проверкам уровня заклинателя, сделанным для преодоления сопротивляемости заклинаниям.

Ванглорис: когда он используется при сотворении заклинания из подшколы морока с продолжительностью, измеряемой минутами или меньше (типа *смещения* или *невидимости*), то эффекты этого заклинания держатся на 1 раунд дольше обычного.

Воратало: когда он используется при сотворении заклинания из школы некромантии, наносящего повреждение очкам хитов, вы так же наносите тот объем повреждения кровотечением, который равен уровню заклинания. Этот эффект кровотечения длится 5 раундов.

Боевая Бритва: во всех проявлениях, боевая бритва является слишком большой бритвой или раскладным ножом. Когда бритва сложена, не нужны никакие ножны, облегчая прятанье оружия, предоставляя вам бонус +2 к проверкам на Ловкость Рук, сделанным для сокрытия оружия на вашем теле.

ВАРИСИЯ

«Слепые в своих путях, мы целые поколения враждовали друг с другом. Пока черная сталь не изранила землю, а наш истинный враг не обрушился на нас».

— Козс-Цивин, Слова Старейшин



Ступени Сторвала

Одна цивилизация, забытых большинством современных империй, история Варисии расположилась на краях своих бесчисленных руин. Немногие знают, что за таинственный народ некогда правил этими землями, их высокие монументы и невероятные архитектурные умения являются единственными свидетельствами эпохи силы и чудес. И все же, если спросить местного Варисийца о прошлом и монолитах, усевших их страну, холодный ужас в их глазах будет единственным ответом.

Почти 300 лет назад Челиакс основал колонию Корвосы в предположительно проклятой глуши между его северными провинциями и Землями Королей Линнормов. Последовало столетие кровавой войны с местными варварами, Шоанти, окончившееся тем, что юго-восточная Варисия попала под власть Челиакса. Вскоре после этого колонисты и искатели приключений всех мастей пришли заселять вновь усмирённую землю. И все же, чем больше иностранцы углублялись во внутренние районы, тем больше тайн они находили: бескрайние стены из резной земли, титанические монолиты и письмена, которые не узнавал ни один мудрец. Пока многие считали эти идолы и обелиски подтверждением проклятой репутации этой земли, эти странности не могли сдерживать империалистическое продвижение Челиакса.

Столетие назад смерть Челианского бога Айродена расколола не только внутренние владения страны, но и обрезала связи с многочисленными колониями, включая и Варисию. Корвоса, самый старый и большой город Варисии, пыталась присягнуть на верность новому дьявольскому Челиаксу — попытки были проигнорированы. Покинутый, разногласия вспыхнули в городе между традиционалистами метрвой Челианской теократии и революционерами, стремящимися подчиниться новой власти в Челиаксе. Поняв, что внутренняя борьба обречет на гибель все, чего они достигли, многие традиционалисты покинули Корвосу, мигрировав на запад и, в конечном счете, основав город Магнимар. Сегодня Корвоса и Магнимар считают себя центрами культуры в Варисии. Оба города породили или приняли многочисленные вассальные города в окружающих землях. Пришли и другие расы, смешавшись с людским населением или заняв собственные территории. Уроженцы страны еще помнят время, когда Варисия принадлежала только им, и клянутся, что она снова будет ихней.

И, чуждые и теперь по большей части игнорируемые, монументы древней эры наблюдают... выжидая своего времени.

СТРАНА

Скалистая земля, идущая под наклон от Гор Кодар на севере до мокрых топей на юге, Варисия является страной, высеченной из камня. И все же между горными хребтами, рассекающими регион, процветают разнообразные и яркие земли.

Самым впечатляющим естественным чудом Варисии является Подъем Сторвала, непрерывная линия утесов, продолжающаяся сотни миль, а в некоторых местах поднимающаяся на высоту 3,000 футов (914 м). Дополняя это чудо, почти вся поверхность этих утесов носит выветренные изваяния, разрушенные замки и мрачные проходы в глубины внизу.

Над подъемом растянулось Плато Сторвал, бесплодная холмистая земля с редкой растительностью и смертоносными великанами. Это основной дом Шоанти. Кочевой народ, варвары распространены от Каменных Гор на западе до Тлеющих Земель — пустошь из развороченных холмов — на востоке. Под Подъемом Сторвала волнистые холмы, густые леса и скалистые равнины составляют более гостеприимные пределы Варисии. Многие из этих земель отмечены древними монолитами, разрушенными статуями и пирамидами невероятного размера. На северо-западе холмы покрыты высокой травой, и ветреные плато образуют долины между горами и морем. На юге плодородные земли испещрены известняковой почвой, а покрытые туманом пустоши граничат с огромным гниением Густых Топей.

Многочисленные густые лиственные леса так же жмутся к многочисленным горным хребтам Варисии. Пока пауки и другие насекомые наводняют Грубый Лес, призраки вервольфов, по слухам, беспокоят Пепельный Лес. Немногие смеют заходить в Лурквуд, поскольку его темные деревья отращивают и сбрасывают листву не в соответствии с сезонами. Смертоносные твари так же давно уже по слухам беспокоят северный Лес Санос, но население гномов южной части старается развеивать эти слухи. Наконец, Лес Мирани когда-то раньше был и снова стал домом для эльфов. Хотя они многое сделали за 200 лет после своего возвращения, чтобы общаться с народами южных земель Варисии, эльфы редко пускают посторонних в свой лесной дом.

ЦИВИЛИЗАЦИЯ

Самый большой город в Варисии, Корвоса, господствует над землями от Пепельного Леса до Долины Кровной Клятвы. Сегодня Король Эодред Арабасти II и Королева Илеоса Арабасти правят Корвосой, их господство принимает вид эксплуатации вассальных районов города-государства ради выгоды и удовольствия элиты Корвосы. Корвоса претендует на звание самого культурного и цивилизованного города в регионе, но посетители так же могут назвать город самым декадентским, эксплуатационным и социально стратифицированным.

На западе город Магнимар соперничает с Корвосой за господство над землей и торговлей в и вокруг Варисии. Раскинувшись вдоль берегов и утесов Варисийского Залива, самой известной достопримечательностью Магнимара является Ирспан — руины гигантского и древнего моста, вокруг и под которым растянулся город.

Совет избранных старейшин руководит Магнимаром вместе с Лордом-Мэром, титулованным пожизненно. В настоящий момент город находится под управлением Лорда-Мэра Хадмира Гробараса, его напыщенный и, главным образом, корыстный голос заглушает голоса раздробленного совета из вздорных торговцев, обывателей и скучающих вельмож.

НАВЫКИ ВАРИСИИ

Народ Варисии демонстрирует разнообразие врожденных умений и уникальных талантов. С разрешения своего Мастера вы можете выбрать любые следующие навыки в качестве бонусных навыков во время создания персонажа. [Один приведенный ниже навык не конвертировался под систему Первопроходца, поэтому я привожу неофициальную его версию, она будет отмечена звездочкой — прим. пер.]

Охотник на Крупную

Дичь

Вы опытный борец с гигантскими существами, которые бродят по ландшафту Варисии.

Выгода: вы получаете бонус +1 к броскам атаки и бонус +2 к броскам повреждения оружием против Больших и больше существ.

Городской

Вы выросли в Магнимаре, Корвосе или Риддлпорте, одном из трех городов-государств Варисии. Вы обучены и хорошо осведомлены о новостях и потребностях своего дома и

ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА

Варисия содержит дюжины мест, готовых для исследований и приключений. Здесь приведено лишь несколько из них.

Долина Кровной Клятвы: населенный феями перевал в южные земли.

Бринволл: таинственным образом разрушенная крепость.

Целвинвиан: погибшая столица эльфов Мирани, брошенная своим народом.

Затопленная Королева: огромная не поддающаяся времени пирамида, поднимающаяся из мрака Густых Топей.

Гора Крюк: пик с плохой репутацией и древний дом нескольких племен кровожадных огров.

Кар Мага: город, построенный в древних руинах, знаменитый за свое беспорядочное население из поселенцев и преступников.

Мобхад Лейг: обширная и глубокая яма, которая, по словам Шоанти, не имеет дна.

Риддлпорт: развращенный пиратский город, чья древняя гавань носит древнюю арку с вырезанными на ней рунами.

Свеча Госпожи: древний высокий маяк, по слухам населенный призраками ведьм.

Ступени Сторвала: титанические ступени, вырезанные в склоне Подъема Сторвала.

Урглин: древние руины, наводненные жестокими дикарями, орками, полукровками и кем похуже.

Гадючья Стена: Цитадель Змей. Ее стены из высеченных змей нескончаемо выпускают ядовитый газ.

придерживаетесь мнения, что ваш город-государство бесспорно лучше других.

Условия Приобретения: персонаж 1-ого уровня, не можете иметь Провинциала или Одинокого Волка.

Выгода: выберите Магнимар, Корвосу или Риддлпорт своим родным городом. Лихорадочная суета города отточила вашу реакцию — вы получаете бонус +1 к спасам на Реакцию. Если вы из Магнимара, то вы получаете бонус +2 к проверкам на Дипломатию. Если вы из Корвосы, то вы получаете бонус +2 к проверкам на Запугивание. А если вы из Риддлпорта, то вы получаете бонус +2 к проверкам на Обман.

Провинциал

Вы происходите из одного из сельских регионов Варисии, где вы выросли в обстановке сельских традиций, честной работы и здравого смысла.

Условия Приобретения: персонаж 1-ого уровня, не может иметь Городского или Одинокого Волка.

Выгода: детство, проведенное за работой на ферме, ученичеством или похожим трудом, предоставило вам запасы выносливости. Раз в день, когда какой-нибудь эффект обычно делает вас утомленным или истощенным, вы можете проигнорировать эффект утомления или истощения. Эта способность активируется, когда за день вы в первый раз испытываете утомление или истощение — вы не можете «приблечь» ее для применения к определенному эффекту. Ваше традиционное восприятие заточило вашу волю — как и силу, предоставляя бонус +1 к спасам на Волю.

Одинокий Волк*

Хоть вы и могли вырасти в городе, у вас было одинокое детство, и вам приходилось полагаться только на себя.

Условия Приобретения: персонаж 1-ого уровня, не может иметь Городского или Провинциала.

Выгода: вы получаете штраф к проверкам на Выносливость ради стабилизации, равный половине ваших общих отрицательных хитов, округленных вниз (минимум 0). Ваше сильное здоровье так же предоставляет вам бонус +1 к спасам на Стойкость.

Без Навыка: вы получаете штраф к проверкам на Выносливость ради стабилизации, равный вашим общим отрицательным хитам.

Тотемный Дух

Вы тесно и мистически связаны со святым тотемом своего племени.

Условия Приобретения: член племени Шоанти.

Выгода: выгода, предоставляемая этим навыком, зависит от племени Шоанти, к которому вы принадлежите:

Лиун-Кваг (Клан Луны): вы получаете бонус +1 к спасам на Волю и бонус +2 к проверкам на Восприятие.

Шадда-Кваг (Клан Топора): если у вас есть способность ярости, то она длится 3 дополнительных раунда в день. Вы так же получаете бонус +2 к проверкам на Запугивание.

Шрикирри-Кваг (Клан Ястреба): вы получаете бонус +2 к проверкам на Инициативу и бонус +2 к проверкам на Верховую Езду.

Шундар-Кваг (Клан Шпиля): вы получаете бонус +1 к спасам на Стойкость и бонус +2 к проверкам на Восприятие.

Сklar-Кваг (Клан Солнца): вы получаете бонус +1 к спасам на Реакцию и бонус +2 к проверкам на Акробатику.

Скоан-Кваг (Клан Черепа): вы получаете бонус +2 повреждению оружием против нежити и бонус +2 к проверкам на Лечение.

Тамир-Кваг (Клан Ветра): ваша базовая наземная скорость увеличивается на 5 футов. Вы так же получаете бонус +2 к проверкам на Акробатику.

Варисийская Татуировка

Вы носите сложные татуировки, которые вдохновляют и усиливают вашу врожденную способность к магии. Эти татуировки отмечают вас как приверженца древних традиций Варисийской магии. Варисийская татуировка типично состоит из длинной серии символов на Тассилонском, языке древних монументов этой страны. Большинство весьма сложные, пересекая всю длину ноги или руки.

Условия Приобретения: Концентрация на Школе.

Выгода: выберите школу магии (кроме предсказания), в которой у вас есть Концентрация на Школе — вы накладываете заклинания из этой школы с +1 уровнем заклинателя. Кроме того, вы получаете одну заклинательную способность, доступную три раза в день. Заклинательными способностями (и их Варисийские названия) являются следующие:

Ограждение (авиданс): сопротивляемость.

Вызов (идолис): кислотные брызги.

Чары (карназия): оцепенение.

Воплощение (рагарио): пляшущие огоньки.

Иллюзии (ванглорис): призрачный звук.

Некромантия (воратало): прикосновение усталости.

Преобразование (авария): рука мага.



ЛОРД-МЭР
ХАЛДМИР ГРОБАРАС

ЯЗЫКИ ВАРИСИИ

В Варисии разговаривают на многих языках, включая Общий, Дварфский, Эльфийский, Гномий и Язык Полуросликов. В цивилизованных регионах более редко можно услышать Драконий, Великий, Гоблинский, Орчий и Лесной. Кроме того, следующие пять языков имеют свое место в Варисийской культуре.

Богардский: язык из кваканья и треска, изыгрываемый человекожабами Густых Топей. Не-рептилии могут разговаривать лишь на простейшей форме этого грубого языка.

Челианский: только богачи Корвосы и путешественники с дальнего юга разговаривают на национальном языке Челиакса. Люди Челианского происхождения получают этот язык в качестве бонусного.

Язык Шоанти: язык Варисийских племен Шоанти, этот резкий диалект используется на Плато Сторвал и в любых других скалистых землях, где обитают эти варвары. Люди происхождения Шоанти получают этот язык в качестве бонусного.

Тассилонский: это мертвый язык страны древних монументов, используемый сегодня только интеллектуалами, историками и волшебниками.

Варисийский: песни на этом волнистом знойном языке Варисийских скитальцев всюду их сопровождают. Люди Варисийского происхождения получают этот язык в качестве бонусного.

САНДПОЙНТ

«Добро пожаловать в Сандпойнт. Пожалуйста, остановитесь и увидите себя такими, какими увидим вас мы!».

— Знак с зеркалом на входе в Сандпойнт

Сандпойнт столкнулся со многими трудностями, но так же и с большим процветанием, за свою 42-летнюю историю. Маленький город в Варисийском Заливе, рыбаки, фермеры и другие обычные люди делают это сообщество одним из по настоящему спокойных приютов в Варисии. И все же, хоть жители города и помнят темные времена, новая тень начала надвигаться на ничего не подозревающий город.

Игрокам в Тропе Приключений Возвращение Рунных Владык советуется создавать персонажей с причинами, чтобы находиться в Сандпойнте в начале кампании. Хотя причины посещения сообщества и более подробный взгляд на город находятся в *Первопроходце #1*, далее следует общая информация, которую могут знать даже новоприбывшие.

ГОРОД

Простой, относительно мирный город со всеми красками и странностями, которые можно ожидать от тесно связанного сообщества, Сандпойнт располагается на острове Пропащего Побережья, на полути между Магнимаром и Аббатством Песни Ветра. Деревянные здания и шумные доки выстроились вдоль естественной гавани города, тогда как фермы и особняки богатых граждан усеивают окружающую сельскую местность. Днем большинство горожан занимаются рыбалкой, земледелием, рубкой леса и судостроением, которые потом идут домой через многочисленные таверны Сандпойнта. Театр и будущий музей являются необычными достопримечательностями в таком маленьком сообществе, но настоящей вехой Сандпойнта является Старый Маяк, маяк древнего происхождения, лежащий в руинах.

Относительно мирный город, избавленный от многих опасностей настоящего пограничного города и интриг раскинувшегося города, Сандпойнт, тем не менее, имеет свою долю проблем. Заживающие шрамы недавнего ужаса все еще болят, период, который большинство людей называют Недавними Неприятностями. Примерно пять лет назад безумец бродил по улицам Сандпойнта, успев убить дюжины людей. Известный как Секач, месячный ужас убийцы оборвался кроваво, когда оказалось, что им был странный местный ремесленник, который был убит во время задержания. В добавление к этой боли менее чем через месяц местная часовня сгорела дотла в крупном пожаре, который почти поглотил северную половину города и убил местного жреца.



Выйдя из тени этих событий, однако, Сандпойнт исцелился и восстановился, и многие граждане считают грядущее посвящение новой церкви символическим окончанием исцеления и возвращением к нормальной жизни.

ЗАКОН

Кендра Деверин служит мэром Сандпойнта последние восемь лет. Законодатель, судья и общий миротворец, Деверин доказала, что является способным дипломатом и суровым кулаком, когда возникает такая необходимость — умения, отточенные в ее юности в Магнимаре и во время приключений в регионе. С личным — некоторые говорят, сестринским — стилем управления, Кендра добилась уважения большинства обитателей Сандпойнта, очаровав их своим пылким характером и приверженностью правосудию (что было доказано в Недавних Неприятностях).

СЛУХИ САНДПОЙНТА

Как и в любом небольшом сообществе, сплетни сопровождают любую деловую сделку и приправляют каждую вечернюю трапезу. Любой, кто пройдет проверку на Дипломатию СЛ 10, может услышать следующие слухи, некоторые сомнительной правдивости.

- Шериф Хемлок крутит продолжительный «тайный» роман с Госпожой Кайей, содержательницей городского борделя.
- Призрак убийцы Секача обитает на Острове Секача, к северу от города.
- Гостиница Белый Олень раньше была Гостиницей Черный Олень, но она была элегантно переименована после пожара.
- Попросите Вена Виндера в универсальном магазине показать «винный погребок», и он продаст вам кувшин отвратительного, но крепкого орчьего пойла.
- Фермер Грамп утверждает, что Дьявол из Сандпойнта, конеподобный монстр с перепончатыми крыльями, как-то улетел с его дорогой свиньей.
- Старый Илсоари из музея иногда бродит ночью по пляжу, разыскивая сокровища.
- Не спускайтесь на мусорку после наступления темноты: ночью гоблины воруют мусор.
- Солста Виндер утверждает, что Скарни украли ее простыни на прошлой неделе и два остывавших пирога на позапрошлой.
- Новый собор магически защищен от возгорания.
- Смерторот, гигантский красный люциан, достаточно большой, чтобы перекусить лодку пополам, тантс в Варисийском Заливе.
- Семейство Деверин некогда участвовало в Челианском сопротивлении, но было вынуждено бежать в Варисию.

Совет из нескольких самых уважаемых и богатых землевладельцев города помогает работе Деверин. Хотя несколько членов совета имеют собственные цели и взгляды на город, сугубо деловая позиция мэра гарантирует, что решения совета пойдут на общее благо.

Распределяя правосудие в городе, шериф и член совета Белор Хемлок следит за обитателями Сандпойнта. Считающегося местным героем, Хемлока превозносят как человека, который поймал серийного убийцу, Секача. Хотя он редко сталкивается с нарушениями, превосходящими вандализм и публичное пьянство, шериф является умным человеком и хорошим фехтовальщиком, и открыто это демонстрирует, когда этого требуют редкие преступления. Как главный человек в городе, претворяющий право в жизнь, Хемлок знает разницу между словом закона и его целью, и часто дает людям, находящимся под его защитой, благо сомнения.

Когда шериф работает в дали, люди Сандпойнта понимают, что они сами должны защищать себя и заботиться о себе, особенно на отдаленных фермах. В редчайших и самых крайних случаях — и даже при этом нежелательных — правосудие толпы является тем единственным, что может удовлетворить возмущенный народ.

ЗЕМЛЯ

Холмистая, слегка лесистая земля с известняковыми откосами, скалистыми вершинами и зелеными болотами окружает Сандпойнт. Большинство из тех, кто населяет эту область, живут за счет земли и моря. Многочисленные фермы раскинулись по окружающей сельской местности, тогда как дома рыбаков усеивают прибрежные утесы. Жизнеспособная пахотная земля является желанным товаром вокруг Сандпойнта, поскольку скалистые холмы и пространства известняка — неровные области

плоских скал — нарушают пышный пейзаж.

Волки, змеи и неприлично большие ласки охотятся на оленей и зайцев, обитающих в этой области, а так же на случайных заплывавших фермерских животных, сводя атаки на гуманоидов к минимуму. Когда с берега в Сандпойнт приходит туман, каждый темный силуэт во мгле становится монстром, что приводит к появлению множества местных легенд о голодных дикарях, крылатых ужасах и дымящихся тварях из моря.

НАРОД

Приветливое, по большей части непредвзятое сообщество красочных местных жителей называет Сандпойнт домом. Здесь представлены всего несколько важных обитателей города.

Кендра Деверин: мэр города.

Сирдак Дроккус: напыщенный актер, праздношатающийся негодяй и владелец Театра Сандпойнта.

Белор Хемлок: резкий, но покровительственный шериф города.

Амиго Кайдзицу: бывший приключенец и владелец Гостиницы Ржавый Дракон, бунтарская дочь дворянина Лонджику Кайдзицу.

Лонджику Кайдзицу: стоический дворянин, владелец городской Стекольной Фабрики.

Жарги Квинн: одноногий владелец таверны Миксина.

Титус Скарнетти: дворянин традиционалист, контролирующий торговлю древесиной в Сандпойнте.

Эфрам Вальдемар: самый старый из дворян в городе.

Вен Виндер: владелец самого большого магазина в Сандпойнте.

Абсталар Зантус: кроткий жрец Сандпойнта.

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.1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Rise of the Runelords Player's Guide. Copyright 2007 Paizo Publishing LLC. Author F. Wesley Schneider.

СОВЕТЫ ПЕРСОНАЖАМ

Огромная угроза появилась в Варисии и собирает свои силы. Лишь группа осторожных приключенцев может положить конец этому злу, и им лучше подготовиться к тому, с чем они встретятся. Следующие советы могут помочь разработать персонажей для Возвращения Рунных Владык.

Древние Утраченные Культуры: поскольку Тропа Приключений Возвращения Рунных Владык открывает древнюю угрозу, вновь появившуюся в мире, персонажи, умелые в Знании (история) и Знании (волшебство) лучше подойдут для собирания общей картины. Доступ к могущественной магии на более высоких уровнях может оказаться ключом к выживанию, и не только РС, но и целого мира!

Опасные Обитатели: Возвращение Рунных Владык заставит игровых персонажей столкнуться с сотнями чудовищных угроз. Подготовленный персонаж должен быть готов ответить чудовищным гуманоидам, великанам, волшебным зверям и нежити, и даже еще большим угрозам на более высоких уровнях, типа злых пришельцев и драконов.

Исследователи: поскольку кампания происходит в пограничье Варисии, игровые персонажи наткнутся на утраченные руины. Персонажи с набором умений, подходящих для приключений в подземельях и разваливающихся руинах, смогут дать партии преимущество. Знание (подземелья) и расовое зрение при низком освещении или темновидение будут полезны в этих сырых и темных местах. Поскольку многие из этих мест были защищены и ограждены строителями, персонаж, который может обойти некоторые из этих защит, поможет партии дожить до следующего дня.

Охотники на Великанов: распространяются слухи о великанах, собирающихся в глуши Варисии, и народ этого пограничья нуждается в спасателях. Игровые персонажи, готовые ответить на подобную угрозу, хорошо подойдут этой Тропе Приключений.

В Глухомань: хоть некоторые части этой Тропы Приключений углубляются в руины, большая часть действия происходит на поверхности. Поскольку Варисия является диким пограничьем, персонажи, приспособленные к естественным опасностям и умеющие находить путь в лесах и горах, окажутся находкой для партии приключенцев. Так же предполагаются длительные путешествия, поэтому скакуны могут оказаться полезными для доставки персонажей на порог приключения, но они могут создать проблемы, когда приключение переместится под землю.

ЧЕРТЫ КАМПАНИИ ВОЗВРАЩЕНИЕ РУННЫХ ВЛАДЫК

Персонажи, созданные для этой кампании, должны иметь причины находиться в городке Сандпойнт, тем более если им предстоит защищать его. В дополнение к следующим чертам кампании *Руководство Продвинутого Игрока РИ Первопроходец* имеет подборку черт кампании из кампании «Тени под Сандпойнтом» Джеймса Якобса, которые так же подойдут и для этой кампании (смотрите страницу 330 той книги). Другие черты в том разделе (*Руководство Продвинутого Игрока* 326) могут так же использоваться как дополнительные варианты.

Настойчивый Актер: услышав, что Сандпойнт имеет театр, который может поспорить с теми, что находятся в больших городах типа Магнимара или Корвосы, вы решили испытать свою удачу на его сцене. После отправки письма Сирдаку Дроккусу с просьбой о прослушивании и не получив ответа, вы самостоятельно отправились в Сандпойнт встретиться с ним лично, положившись на свою силу воли и очарование. Вы получаете бонус черты +1 к одному любому умению Выступлений. Кроме того, выберите одно любое заклинание из школы чар; СЛ его спасов увеличивается на +1.

Семейные Узы: хоть мы и не коренной Варисиец, вас выросли среди них и они считают вас одним из своих. Более того, вы сумели поладить с группой Скарни и считаете ее своей новой семьей. Покинув последний раз лагерь своего семейства Скарни, вы нашли друга семьи в Сандпойнте — жестокого бандита по имени Юбраил Виски в Торбе Жирдя. За время, проведенное со Скарни, вы научились нескольким торговым трюкам. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Знание (краеведение) и Знание (краеведение) всегда является для вас классовым умением. Кроме того, вы начинаете игру со способностью говорить и читать по Варисийски.

Друзья и Враги: один из членов вашей семьи, возможно родитель, брат, тетя или дядя, помог Давирену Хоску отогнать группу гоблинов возле Сандпойнта. С тех пор этот член семьи скончался, но успел рассказать вам о том дне и об обещании, данном Давиреном. Когда вы доберетесь до Сандпойнта и встретитесь с Давиреном Хоском в Конюшне Раздавленного Гоблина, он предоставит одного из своих лучших скакунов и все необходимое снаряжение в качестве благодарности за помощь члена семьи: тяжелую обученную лошадь, кавалерийское седло, седельные сумки, сброу, месячный запас корма и пожизненное место в Конюшне Раздавленного Гоблина.

Убийца Великанов: деревня вашей семьи была разграблена великанами в дебрях Варисии, оставивших лишь дымящиеся руины. После разрушения вашей деревни ваше семейство обучалось борьбе с великанами ради предотвращения повторения трагедии. Услышав слухи о том, что великаны собираются по всей сельской местности, вы отправились в Сандпойнт помочь городу подготовиться к возможному вторжению. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Обман, Восприятие и Проницательность и бонус черты +1 к броскам атаки и повреждения против существ с подтипом великан.

Наблюдатель за Гоблинами: вы выросли в Сандпойнте, наблюдая за Варисийским Заливом с утеса. Проведя столько времени там в Барахольной Окраине и наблюдая, как гоблины копаются в выброшенном мусоре и что они делают из хлама, вы научились примечать самые полезные и ценные выброшенные вещи. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Восприятие и Оценку, и бонус черты +5 к проверкам на Оценку для определения самого ценного изделия, заметного в грудке сокровищ.

Надежда Миксины: когда вы проходили через Сандпойнт будучи еще ребенком, вы слышали о соревновании в популярной таверне, известной как Миксина, вы захотели завладеть тем кошельком с деньгами и вырезать свое имя на потолочной балке над барной стойкой. Научив себя переваривать трудно усваиваемые еду и питье, которые бы не стала есть и свинья, вы выработали довольно сильную сопротивляемость ко всему гнилому и грязному. Вы получаете бонус черты +2 к спасам на Стойкость против болезней и ядов.

Семейство Торговцев: вы принадлежите к одному из четырех знатных семейств Магнимара, основавших Торговую Лигу Сандпойнта. Вы либо выросли в Магнимаре как дальний родственник Вальдемаров или Деверинов, либо родились и выросли в Сандпойнте. Обучение ведению бизнеса и годы наблюдения за семейным делом дали вам сноровку в торговле. Вы увеличиваете пределы эм любого поселения на 20% и можете перепродавать изделия с дополнительными 10% от значения эм, которые вы обычно получите за продажу сокровища.

Охотник на Монстров: возможно вы прибыли в Варисийский Залив в поисках Дьявола из Сандпойнта, или вас привлекли рассказы рыбаков о Старом Смертороте — как бы то ни было, вы отправились через всю Варисию поймать знаменитых монстров. До сих пор они от вас ускользали, вы прибыли в Сандпойнт ради исследования и пополнения запасов, прежде чем снова отправиться в дебри. Благодаря вашей подготовке вы получаете бонус черты +1 к броскам атаки и броскам повреждения оружием против отродий и волшебных зверей.

Ученый Древности: вы росли уткнувшись носом в книги, вас очень интересуют ушедшие культуры и древняя история. Более того, прожив в Варисии, вы знаете, что монументы, усеявшие ландшафт, принадлежат древней цивилизации, известной как Тассилон. Из своих упорных исследований вы воссоздали язык и частичную историю этой некогда великой империи. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Знание (волшебство) и Знание (история), и начинаете игру с возможностью говорить и читать на Тассилонском.

Ученик Веры: хоть вы посвятили свою жизнь одному божеству, вы изучаете все религии и верования смертных. Услышав, что городок Сандпойнт недавно завершил собор, посвященный шести самым популярным в области божествам, вы решили сами увидеть это место, и прибыли к моменту освящения этого святого здания. Благодаря вашей сильной вере и широкому профилю, вы накладываете все лечащие заклинания с уровнем заклинателя +1, и всякий раз, когда вы проводите энергию, вы получаете бонус черты +1 к СЛ спасения от вашего проведения энергии.

ЧЕРТЫ КАМПАНИИ ТЕНИ ПОД САНДПОЙНТОМ

Черты кампании специально предназначены для привязки вашего персонажа к сюжетной линии кампании, и часто дают вам неотъемлемую причину начать первое приключение. По этой причине Мастера обычно сами создают собственные черты кампании для своих РС. Если ваш Мастер использует черты кампании, то одной из ваших начальных черт должна быть черта кампании. Другая ваша черта может быть выбрана из любых других типов черт.

Далее приведен примерный список черт кампании, созданный для кампании «Тени под Сандпойнтом» Джеймса Якобса в офисе Raizo, проходящей в Варисийском городке Сандпойнт (смотрите *Тропу Приключений Первопроходца #1*). Хоть они и настроены именно на ту кампанию, с небольшими модификациями их можно легко использовать в любой кампании, подходящей в небольшом прибрежном городке, осажденном странными ужасами из-под земли.

Любимый Сын/Дочь

Вы родились и выросли в городке Сандпойнт или на окружающих его фермах. Вы знаете многие тайны региона, и местные жители уже знают вас. Вас любят в городе, и вы имели бы много друзей в регионе, но грубая часть города считает вас ябидой или слабаком. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Знание (краеведение), и Знание (краеведение) всегда является для вас классовым умением. Кроме того, вы можете выбрать одного законопослушного гражданина Сандпойнта из приведенных ниже в качестве союзника; в зависимости от выбранного вами человека вы получите разные бонусы.

Амико Кайдзицу (местная дворянка и владелец Ржавого Дракона): Амико является одним из самых любимых и влиятельных вельмож Сандпойнта. Ее гостиница/таверна является самой популярной в городе, и как один из ее друзей вам обеспечено бесплатное место для отдыха и питания. У нее так же есть множество связей с торговцами, и она может продать любую вашу добычу за вас — в результате вы получите дополнительные 10% от количества эм, которые вы получили за обычную продажу сокровищ.

Белор Хемлок (шериф города): Белор, серьезная длань закона Сандпойнта, похож на дядю, которого у вас никогда не было. Преимущества близкой дружбы с городским шерифом обширны, и вы можете попросить его об услуге один раз за игровую сессию. Услугой может быть спасение из легального затруднения, помощь городской стражи или предоставление одноразового бонуса +10 к проверке на Обман, Дипломатию или Запугивание против местного жителя.

Паршивая Овца

Вы родились и выросли в городке Сандпойнт. Вы знаете многие тайны региона, и местные жители уже знают вас. Вас не очень любят в городе, люди считают вас смутьяном и бастардом, которому нельзя доверять. Более грубые жители города уважают вас, но законопослушные граждане — нет. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Знание (краеведение), и Знание (краеведение) всегда является для вас классовым умением. Кроме того, вы можете выбрать одного преступного гражданина Сандпойнта из приведенных ниже в качестве союзника; в зависимости от выбранного вами человека вы получите разные бонусы.

Аливер «Мокрица» Подикер (аптекарь): все подозревают, что потный, с бегающими глазами, Мокрица продает яды в своем загроможденном едко пахнущем магазинчике. Вы являетесь одним из немногих в городе, кто знает это наверняка. Вы начинаете игру с ядом на сумму 400 эм, и Мокрица будет продолжать продавать вам яды, пока вы держите рот на замке.

Титус Скарнетти (озлобленный дворянин): Поместье Скарнетти недавно получило тяжелый удар, и выявление связей Скарнетти с преступниками Скарни повредило его репутацию. Он стремится восстановить свою репутацию в городе, и вы являетесь одним из тех, кого он выбрал в качестве своего агента. Выберите одно из следующих умений: Обман, Ловкость Рук или Незаметность. Ваша работа на Скарнетти дает вам бонус черты +1 к этому умению, и оно всегда является для вас классовым умением.

Чужеземец

Вы не из Сандпойнта; вы недавно пришли откуда-то из другого места и надеетесь попытать здесь удачу. Выберите одну из следующих причин быть новичком в Сандпойнте.

Искатель Знаний: тайны древней павшей цивилизации Тассилон интригуют вас, особенно магические традиции ее, в высшей степени, мифической культуры. Вы усердно изучаете магию и надеетесь увеличить эти знания за счет Тассилонских. Ради обучения вы прибыли в Варисию и выбрали Сандпойнт своей базой, поскольку он отдален от больших городов — что, как вы надеетесь, не будет мешать изучению древних монументов региона! Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Знание (волшебство), и Знание (волшебство) является для вас классовым умением. Если вы накладываете волшебные заклинания, то выберите три заклинания из своего списка заклинаний. Вы особенно опытны в сотворении этих заклинаний, поэтому они работают с +1 уровнем заклинателя при наложении вами, а СЛ их спас (если есть) получает бонус +1.

Изгой: по какой-то причине вы были вынуждены покинуть свою родину. Удача или судьба привели вас в Сандпойнт, и именно здесь иссякли ваши деньги, привязав вас к этому небольшому городку. Вас так же преследуют враги с вашей родины, и это сделало вас параноиком и вы быстро реагируете на опасность. Вы получаете бонус черты +2 к проверкам на Инициативу.

Миссионер: вы прибыли в Сандпойнт заняться расширением влияния своей веры после получения видений, в которых говорилось, что ваша вера необходима в Варисии — в чем необходимость, однако, вам не ясно. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Знание (религия), и Знание (религия) является для вас классовым умением. Если вы накладываете божественные заклинания, то выберите три заклинания из своего списка заклинаний. Вы особенно опытны в сотворении этих заклинаний, поэтому они работают с +1 уровнем заклинателя при наложении вами, а СЛ их спас (если есть) получает бонус +1.

ЧЕРТЫ КАМПАНИИ ИЗ ВАРИСИИ, КОЛЫБЕЛИ ЛЕГЕНД

Верующий Сандпойнта: как верный сторонник Абадара, Дезны, Эрастила, Гозрея, Саренраи или Шелин, вы прибыли на Фестиваль Махаона отпраздновать освещение Собора Сандпойнта. Вы получаете серебряный святой символ своего выбранного божества, и пока вы поклоняетесь этому божеству и открыто носите его или ее символ, вы восстанавливаете +1 дополнительное очко хитов каждый раз, когда получаете магическое лечение.

Искатель Острых Ощущений: вы выросли в или около Сандпойнта и являетесь наследником скромной фермы, магазина или рыбацкой лодки своего семейства, но вы всегда мечтали о большем. В поисках острых ощущений вы прибыли в город поучаствовать в нынешнем Фестивале Махаона. Ощущение опасности предоставляет вам дополнительные +5 футов передвижения в первом раунде любого боя. Кроме того, вы начинаете игру с тремя фейерверками звездной свечи (смотрите *Окончательное Снаряжение*).

Фейерверк Звездная Свеча

ЦЕНА: 5 зм

ВЕС: —

Подожженная, эта деревянная трубка длиной в фут выпускает пылающую пиротехническую «свечу» каждый раунд на протяжении 4 раундов. Снаряды наносят 1 пункт не-смертельного повреждения и 1 пункт повреждения огнем при попадании; при критическом попадании цель так же слепнет на 1 раунд. Снаряды излучают свет как свечи и имеют отрезок дальности 5 футов. Нападение звездной свечой является дистанционной касательной атакой и всегда имеет штраф -4 за неумение. Изготовление этого изделия является проверкой на Ремесло (алхимия) СЛ 20.

ВАРИСИЯ, КОЛЫБЕЛЬ ЧУДЕС

Усеянная монолитными реликтами давно рухнувшей империи, Варисия является суровой, но величественной страной, ее туманные леса и холмистые равнины граничат с острыми пиками и щедрыми морями. Ее народ, недавно освобожденный от колониального режима, состоит из отважных пограничных людей и молодых дворян, готовых вырезать свои имена на суровом ландшафте Варисии. И все же за границами их деревень звери и великаны, не привыкшие к цивилизации, шагают по холмам и лесам, не церемонясь с неосторожными и смелыми.

Дальше следует географический справочник по региону, известному как Варисия. Хотя большая часть этой страны остается неисследованной, немного известное соблазняет смелых и содержит возможности для несчетных приключений. Для охотников за удачей Варисия является землей безграничных возможностей, ее древние монументы напоминают им, насколько далеко может завести целеустремленность.

Абкен: городок Абкен был основан на убеждении: при правильном подборе людей город может действовать как одна семья, где никто не лучше другого. Первоначально состоящий всего из нескольких семейств из Корвосского низшего слоя общества, это простое фермерское сообщество медленно росло, с новыми членами, допускаемыми только через брак или голосование. Хотя она и дружелюбна к странникам, теперь уже большая деревня остается замкнутой и немногословной относительно своих внутренних дел, и большой деревянный частокол вокруг первоначального места охраняет ее секретность. Пришельцы, создающие проблемы, будут быстро подавлены, поскольку каждый мужчина, женщина и ребенок быстро поднимут оружие ради защиты своей «семьи».

Пепельный Лес: многие леса в Варисии носят темную репутацию, но Пепельный Лес в этом отношении легендарен. Все в пределах ста миль от него утверждают, что имеют родственника или друга друга, который лично встречал призрака, оборотня или другой ужас в давящих пределах леса. И все же, пока местные жители взволнованно хвастаются и обмениваются рассказами днем, ночью они запирают свои двери и жгут костры. Церковь Эрастила относится к этим историям особенно серьезно, и последователей Старого Стрелка часто видят патрулирующими долины и города вдоль неровных границ леса, гарантируя, что темные существа останутся в пределах леса.

Базлвиф: Базлвиф является одним из главных шахтерских городов в регионе Корвосы; его обитатели извлекают железо, медь и более редкие металлы из предгорий Гор Фенволл, и сплавляют их вниз по реке. В дополнение к человеческим старателям, город может похвастаться большим населением полуросликов, которым по душе пограничная эстетика города.

Бистон: здесь берега Озера Сирантула поднимаются из воды большим нависающим каменным утесом. Откос защищает древнее и рушащееся сообщество, его пещеры пробурены в камне, образуя уютный взаимосвязанный лабиринт лестниц и веревок. Хотя город в настоящий момент заселен в основном рыбаками и фермерами, его первоначальным архитектором, по слухам, было вымершее племя гарпий.

Долина Кровной Клятвы: место кровавой стычки между вторгшимися Челианскими силами и отчаянными варварами Шоанти, Долина Кровной Клятвы была главным торговым путем между Челиаксом и его Варисийскими колониями. Ей

перестали пользоваться после падения империи. Когда несколько портовых городов Варисии разбогатели от торговли с югом, многие не имеющие выхода к морю города начали шумно требовать снова открыть проход.

Бринволл: первоначально заселенный Челианцами из Корвосы, и некогда самое северное владение Челианцев в Варисии, эта крепость была идеально расположена для обороны и облегчения торговли с суровыми воинами из Земель Королей Линнормов. Несмотря на постоянную угрозу варваров Безземелья, ополчение в драконьих шлемах оказалась более чем способным отражать нападения. Двадцать лет назад, однако, все связи с крепостью внезапно оборвались. Расследование обнаружило пустую цитадель, лишенную любых признаков нападения или бедствия. Хотя многие обвиняют Безземельцев, абсолютное отсутствие тел и нетронутое состояние пустых кораблей, качающихся в гавани, намекают на более зловещее бедствие.

Кальпиакские Горы: Кальпиакские Горы являются самым молодым гребнем в Варисии, датируемые 10,000 лет назад катастрофическим окончанием Тассилонской Империи. Сегодня горы знамениты за их высокую концентрацию Тассилонских артефактов, особенно в Долине Звезд, большом кратере, который многие исследователи считают местом бывшей огромной небесной обсерватории.

Целвинвиан: глубоко в Лесу Мирани стоит пустующей древняя эльфийская столица Целвинвиан, ее зеленые дворцы и хрупкие башни балансируют в полутьме под лесным пологом. Избегаемый по суеверным причинам другими расами во время долгого отсутствия эльфов, Город Изумрудных Дождей был изолирован после их возвращения. Отказывая всем просьбам посторонних войти в их отчий дом, эльфы утверждают, что отрезали город, чтобы предоставить своему роду убежище от внешнего мира. Однако те, кто имеет дело с обитателями Леса Мирани, шепчут, что на самом деле сами эльфы обитают за пределами города, ведя тайную войну, чтобы забрать свою столицу у зловещей и безымянной силы.

Гробница Чорака: великаны Плато Сторвал не всегда были варварами, какими являются сегодня, и, возможно, лучшее доказательство этому лежит на крошечном острове на Озере Скофа, известном великанам как Гробница Чорака. Здесь, по слухам, потомки почетной стражи великаньего военачальника все еще цепляются за останки цивилизации, защищая последние следы славы своей расы. Однако все это остается предположениями, поскольку любое разумное существо, пытающееся приблизиться к острову, засыпается камнями или подстреливается рунными болтами из баллисты. Даже другие великаны не знают, что за секреты лежат в центре острова, и пока, кроме отдаленных отблесков металлических построек, тайна Гробницы Чорака остается неразрешенной.

Грубый Лес: дремучий лес, задуманный цепкими лозами, Грубый Лес почти непроходим для посторонних, что делает его отличным убежищем для бандитских группировок и племен гоблинов, совершающих набеги из его пределов. С обильной дичью и знаменитой способностью запутывать даже самых хитрых охотников, лес является популярным местом среди разыскиваемых преступников, его границы являются приютом для плутов и беглых рабов — отсюда и выражение, «в безопасности как вор в Грубом Лесу». Естественно, истории о героических преступниках и честных бандитах не упоминают о том, сколько вошедших в лес больше не видели снова.

Тлеющие Земли: Тлеющие Земли занимают большую часть Плато Сторвал, их сухая пепельная почва во многих местах приближается к статусу пустыни. Многие растения здесь требуют огня, чтобы открыть свои семенные мешки, и летом лесные пожары проходят по бесплодным землям большими пластами пламени, разожженными свирепыми сезонными грозами. В этих суровых условиях лишь Шоанти делают настоящие поселения, и они обычно состоят из юрт и других транспортабельных построек. Огонь играет центральную роль в жизни этих нагорных племен, и многие проводят суровые ритуалы перехода, в которых юные воины должны опередить лесной пожар или догнать животное, бегущее от пламени.

Хрустальный Камень: первоначально обнаруженное дварфами Джадерхофа, которые иногда называют ее «Сердцем Мира», это огромное хрустальное образование свисает на хрустальных нитях в естественной пещере глубоко под краем Замороженных Гор. Сотни лет старейшины дварфов ежегодно собирались здесь, чтобы наблюдать за внезапными судорогами кристалла, посылающими глубокий, вибрирующий пульс, который можно почувствовать костями за много миль. Недавно, однако, дварфы, изучавшие Хрустальный Камень, обеспокоились и удивились, поскольку бение начало учащаться, в настоящее время совпадая с изменением сезонов.

Кристилан: хоть его место давно было забыто, это место, называемое Кристилан, сегодня является одним из самых знаменитых артефактов Тассилона, обеспечивших ученых многими знаниями о жизни Тассилона. Заметный с моря, этот сияющий купол полупрозрачного кристалла великолепен на вид, ловя свет солнца и делая его слишком ярким для прямого наблюдения. Вблизи безрассудно смелые могут взглянуть сквозь гладкий, почти идеальный хрусталь, и увидеть часть города внутри, отлично сохранившегося, словно муха в янтаре. Хоть многие пытались пробиться и добраться до великих ступенчатых храмов и обширных арок, никакая магия и никакое оружие до этого не смогли повредить кристалл, а те, кто пытался прорыть туннель под ним, узнали, что щит является идеальной сферой. Пока, по крайней мере, многие ученые довольствуются переписыванием видимых рун и наблюдением за странно покинутым городом, пока он движется сквозь века к своей неизвестной цели.

Курчиианские Холмы: полые и травянистые ложбины Курчиианских Холмов являются домом для сравнительно миролюбивых племен Шоанти, больших стад пасущихся туров и нескольких суверенных семей пограничных людей. Путешественники, приходящие отсюда, часто упоминают, что некоторые холмы выглядят слишком похожими, намекая на неестественное образование.

Тлеющее Озеро: предположительно питаемые горячими источниками и реками Сажанкой и Малгорианской, воды Тлеющего Озера согревают холмистые равнины и определенные точки вдоль берега своим паром в холодные месяцы. Озеро так же является домом для странных подводных существ, которые мечутся подобно светлячкам огромными стадами под поверхностью. Не совсем рыбы, эти крошечные существа, называемые «чаригами», напоминают саламандр, их прозрачная кожа фосфоресцирует в ясной воде. Хоть существа выглядят безобидными, местные жители не едят их, утверждая, что в определенные ночи в году стаи собираются в мерцающие узоры размером с целые миры, двигаясь с целеустремленностью и умом, словно посылая сигналы, видимые только с неба.

Горы Фенволл: хоть немногие пытаются устанавливать настоящие усадьбы в кишащих монстрами Горах Фенволл, богатые жилы железа и драгоценных металлов делают их привлекательным местом для Корвосцев низшего класса и других нежелательных лиц, решивших стать золотоискателями. В результате долины Фенволла усеяны крошечными лагерями из одного человека, а так же тяжело охраняемыми раскопками, финансируемыми большими шахтерскими концернами Корвосы.

Горы Туманного Шрама: глупые гоблины Гор Туманного Шрама постоянно вздорят между собой, а каждый каменистый овраг, кажется, содержит новое племя кусающих за колени падальщиков. Хоть между туманными пиками выются узкие дороги, путешественникам, желающим побыстрее добраться из Магнимара в Бухту Родерика, лучше быть хорошо вооруженными и нести большой запас дешевых безделушек — или умеренно полезного мусора — чтобы откупиться от алчных местных обитателей.

Галдурия: хоть городок Галдурия живет в основном за счет перевозки зерна и лесоматериалов вдоль Реки Сажанки и Тлеющего Озера, его настоящим предметом гордости является его университет. Самое старое сооружение города, Сумеречная Академия, является первой из школ магии в Варисии, конкурируя только с Камнем Провидцев в Магнимаре и знаменитой Академией Корвосы, которые считают ее выскочкой, лишенной своего богатого наследия. Основанная в Галдурии специально ради избежания политического давления и интриг тех двух городов, Сумеречная Академия имеет репутацию экспериментальной и чуждой условностей во многих своих практиках, но частые вклады в общественные работы предотвращают расследования местных жителей несчастных случаев с заклинаниями или некромантией.

Скрежет: традиционный дом нескольких племен великанов холмов, Скрежет предлагает отважному исследователю редкий проблеск обширной империи великанов, которая предшествовала человеческим поселениям в Варисии. К несчастью, грубая натура его текущих обитателей делает такие экспедиции в лучшем случае опасными.

Гранкус: его первоначальное назначение неизвестно, огромное каменное колесо Гранкуса лежит на берегу Варисийского Залива, его изрезанный рунами корпус наполовину зарыт в песок. Сегодня его помнят как место переговоров между Риддлпортом и Магнимарскими дипломатами, которые привели к Договору Гранкуса, который держит торговцев Варисийского Залива в номинальной безопасности от нападений пиратов почти сотню лет.

Гуйлтспур: даже дикие великаны, которые господствуют на северном Плато Сторвал, избегают Гуйлтспура, углубляющихся раскопок в давно минувшие века, разрытых великанским потом и драконьими когтями. Необозначенное и неизвестное долгие века, лишь недавно это место обнаружилось как комплекс Тассилонских катакомб.

Харс: эта деревня расположилась на плевке земли, где встречаются реки Сарвин и Соколиная, и двойной паром Харса является самым легким путем для путешественников пересечь эти большие реки. Кроме того, Харс может похвастаться самым большим поголовьем лошадей и домашнего скота к югу от Нагорий Велашу, и каждый год проводит огромные родео, предназначенные отобрать лучших животных и наездников.

Полая Гора: на самом большом скалистом пике Расколотого Острова усмехается разбитое монументальное лицо безжалостной женщины, взирающее на юг на останки титанического древнего моста, связывавшего Расколотый с Островом Аргавист. Разрезанное вертикально на две части, лицо открывает целые уровни открывшейся архитектуры в пределах горы, тогда как ниже разрушенные основания задуманной пылью гробницы города цепляются за склон горы, искушая приключенцев обещаниями бесчисленных открытий.

Гора Крюк: эта огромная гора располагается в самых южных пределах Железных Пиков и нависает над Лесом Санос. Охотники и звероловы избегают этой области, поскольку, как они утверждают, в этом месте живут дикие племена вырождающихся огров.

Илсуриан: в годы сразу после крушения Челианской Империи Корвоса погрузилась в беспорядки, различные знатные дома и члены правительства спорили из-за того, на чью сторону перейти колонии. Пока многие приверженцы старой империи покидали Корвосу и переселялись в Магнимар, они были не единственной фракцией, покинувшей смутный город. Илсур, прежний Первый Меч среди Рыцарей Айродена, страшно правление знати и перестроил Корвосу как эффективную военную меритократию. Он проводил кампанию многие годы, но потерпел неудачу в 4631 ЛА с основанием Корвосского королевского дома. Илсур отвел свои отряды к Озеру Сирантула, где они поселились в маленькой рыбацкой деревушке и окопались в ожидании возможности вернуться и предать новую аристократию мечу. Хотя Илсур давно уже мертв и его потомки стали скорее лесниками и торговцами рыбой, чем солдатами, деревня остается яростно независимой — не поддаваясь власти ни Корвосы, ни Магнимара — и все горожане должны держать мечи заточенными и уметь ими обращаться, чтобы суметь защитить свою свободу от тиранов.

Железные Пики: хоть фермы в долинах вдоль их юго-западного края выигрывают от дождей, проливающих их на западном склоне гор, Железные Пики известны как владения раздражительных огров, великанов холмов и каменных великанов. По возможности местные жители избегают предгорий гребня, и советуют путешественникам делать так же.

Джандерхоф: со своей огромной железной окружной стеной и шпильми из побитой меди, дварфская цитадель Джандерхоф стоит, словно огромный бронированный зверь среди предгорий Замороженных Гор. И все же, несмотря на свой отталкивающий вид, город является шумным торговым узлом, где Шоанти и Челианцы ходят по хорошо охраняемым туннелям, формирующим единственные входы в город. Оказавшись внутри, посетители быстро окажутся на рынках с низкими потолками и в кузницах, которые обеспечивают город средствами к существованию. Эти поверхностные здания обычно предназначены для приема прибывших, поскольку большинство населения города живет под землей в запутанной сети подземных улиц.

Кар Мага: Город Странников, как еще называют Кар Магу, является анархичным городом на вершине утеса, построенным в пределах руин древнего монумента. Город известен как место, где можно скрыться от преследования или начать новую жизнь среди дюжины странных фракций и тысяч его уникальных обитателей.

Горы Кодар: высокие и недоступные, зубчатые пики Гор Кодар со снежными шапками являются одними из самых высоких в мире. Только самые выносливые из существ, типа штормовых великанов, рухов и драконов, способны противостоять экстремальному климату и предательским утесам. Многочисленные тайны и легенды рождаются в глубинах Гор Кадар, типа донкихотского Монастыря Павлиньего Духа, облачной цитадели Чадра-Оон и потерянного города Зин-Шаласт.

Корвоса: прежняя столица колониальной Варисии, Корвоса испытала несколько лет волнений после падения Империи Челиакс, и появилась из этой борьбы грубым эквивалентом Магнимара в отношении политической силы — факт, который все еще раздражает многих обитателей Корвосы. И сегодня многие декадентские дворяне Корвосы продолжают хвастаться своими связями с Челиаксом и придерживаться южной моды, называя себя центром культуры и просвещения Варисии. Вне зависимости от правдивости такого самонаименования, город определенно теснее любых своих соседей связан с имперским прошлым страны.

Свеча Госпожи: опасно склонившись над концом скалистого выступа, Свеча Госпожи является для моряков самым южным первым проблеском Варисии. Почти 200 футов (61 м) в высоту, огромный каменный маяк построен в форме чувственной женщины в ниспадающей одежде, оставляющей одну грудь открытой, ее правая рука направляет посох, который светит блестящим лучом света в море с регулярными интервалами. У основания статуи гигантская каменная дверь на петлях предположительно ведет внутрь маяка, но никто давно не открывал ее.

Озеро Скофа: это озеро считается святым среди местных великанов холмов, которые отказываются посещать его, за исключением похорон. Когда один из них умирает, он помещается на плот, который потом поджигают и толкают в воду, чтобы его дух мог присоединиться к предкам на таинственном центральном острове. Великаны недружелюбно относятся к посторонним, но те, кто входят в озеро, обнаруживают, что его дно покрыто толстым слоем из костей великанов.

Озеро Штормпод: Озеро Штормпод получило свое название благодаря обширным подводным гейзерам, которые кипятят и перемешиваются в его глубинах. На его берегах рыбаки иногда оказываются вынуждены искать укрытие, когда рухи пикируют над поверхностью, выискивая добычу.

Озеро Сирантула: одно из самых используемых водных путей Варисии, это озеро длиной в сто миль является важной частью торгового пути между Корвосскими и Магнимарскими владениями. Хотя большинство рыбаков и моряков, которые бороздят его воды, могут бояться только гигантских щук, которые являются основным источником пищи для соседних сообществ, никто не может сказать наверняка, какие звери могут спать в таком огромном водном теле, и большинство тех, кто живет вдоль его берегов, избегают таинственных руин, усеивающих его южную границу.

Лурквуд: некогда дом для бесчисленных эльфов, Лурквуд теперь обходится стороной его прежними защитниками по причинам, которые они отказываются озвучивать. Местные жители шепчутся, что лес вышел из под контроля за прошедшие годы, ходят истории о путешественниках, которые зашли в него, только чтобы появиться намного моложе или старше, чем они были. В одном можно быть уверенным: сезоны в Лурквуде не соответствуют сезонам за его пределами — его листва меняет цвет и опадает пока поля фермеров еще свежие и зеленые.

Магнимар: основанный прежними Корвосцами, желающими сбросить Челианскую власть и основать демократический метрополис, знаменитый Город Монументов располагается на южном конце Варисийского Залива, построенный вокруг одного из последних выживших останков огромного моста, который в былые времена, предположительно, тянулся до самой Полой Горы.

Малгорианские Горы: пока отважные пастухи обживают этот один из самых цивилизованных горных хребтов Варисии, он так же является одним из самых геологически активных. Хотя он и содержит несколько вулканов значительного размера, гейзеры, горячие источники и пузырящиеся смоляные ямы, окутывая горы в странные и иногда удушливые облака и делая путешествие опасным для тех, кто не привык к таким опасностям. Хотя они обычно и не обсуждают это с другими расами, но гномы Леса Санос, похоже, особенно увлечены этими геологическими особенностями, и отряды этого маленького народа можно иногда найти кружащими вокруг гейзера после заката, проводящими какие-то личные молитвы или ритуалы.

Мелфеш: городок Мелфеш растянулся вдоль Йондабакари длинными пирсами, а течение реки вращает многочисленные водяные колеса, которые помогают работать мельницам и лесопилкам города. Обширный разводной мост в центре города поднимается и опускается, позволяя городу брать пошлину с любого корабля или каравана, желающего пройти — занятие, которое не поспособствовало любви капитанов, торгующих на этом отрезке реки.

Лес Мирани: региональный дом эльфов еще с незапамятных времен, Лес Мирани является местом огромных, раскидистых деревьев и обильной живности. Эльфы Мирани поддерживают лес как цивилизованную дикую местность, позволяя ходу природы идти беспрепятственно и защищая его от угроз чудовищ и владеющих топорами незваных гостей. Пока небольшие эльфийские сообщества охраняют окраины леса и прочесывают глубины, эльфы все еще очищают лес после своего долгого отсутствия, их самой назойливой проблемой являются племена эттеркалов, хищные растения и совершенно неуловимый зеленый дракон, известный как Остророг.

Наковальня Миндергаля: этот древний горный храм был возведен в честь Миндергаля, бога-кузнеца великанов. За его потрескавшимися мраморными колоннами все еще стоит огромный алтарь-кузня, его осыпавшая топка некогда питалась телами осужденных преступников. Теперь сюда приходит мало великанов, и каменная статуя бога правосудия великанов одиноко сидит на своем троне, подбородок лежит на его кулаке, направив взор на Бездну Сторвала.

Замороженные Горы: наводненные великанами, ограми и троллями, не говоря уже о глубоких расселинах и опасных оползнях, Замороженные Горы считаются смертельной ловушкой для всех, кроме наиболее опытных путешественников. Как ни странно, но такие опасности могут оказаться одним из ценных качеств Варисии, поскольку пока они не дают непримиримым племенам орков Державы Белкзена перевалить через хребет и попасть в Корвосу.

Мобхад Лейг: на языке Шоанги означая «ступени в ад», Мобхад Лейг пленял воображение долгие века. Идеально круглая яма в остальном неприметном поле у подножия Гор Кодар, Лейг так и не получил подтверждения наличия dna.

Ступени, выходящие вдоль отвесных стен ямы, спускаются вниз на несколько сотен футов, прежде чем оборваться, и те, кто осмелился спуститься дальше, так и не вернулись, чтобы рассказать об этом. Местные Шоанги обычно избегают Лейга, особенно после того, как несколько их магов умерли, пока пытались изучить яму с помощью наблюдательной магии. И все же в определенные ночи в течение года в его глубинах можно увидеть танцующие мерцающие оранжевые огни.

Мундатеи: Лес Обелисков Мундатея является не совсем обычным лесом. Скорее, при входе в широкую долину Мундатеи путешественники увидят обширную путаницу менгиров — тысячи тысяч 10-футовых камней, местами исписанных закрученными узорами рун. Это захватывающий вид, и давно ходят слухи, что некоторые из обелисков полые и содержат сокровища. Но когда группа Корвосских исследователей вскрыла дюжину обелисков около ста лет назад, она обнаружила, что каждый обелиск содержит в себе искривленное, давно мертвое человеческое тело, его конечности и выражение лица замерли в боли и ужасе. Тем же вечером на лагерь исследователей напала ужасная нежить, чья плоть была твердой, как камень, а глаза были ужасающе живыми и свежими. Дюжину людей нежить утащила, а когда выжившие отправились на их поиски на следующий день, они не нашли никаких следов — но 12 вскрытых обелисков вернулись в свое прежнее состояние, словно их и не трогали. Немногие приходили в Мундатеи после того судьбоносного дня.

Густые Топи: к югу от Йондабакари земля становится влажной путаницей болотистых топей и непроходимых мангровых деревьев, бесчисленных прудов и болотин, способных поглотить человека без следа. Наряду с обычными опасностями болота Густые Топи известны за их злое население из баггардов, болотных великанов и безликих охотников.

Безземелья: Безземелья являются грубыми каменистыми равнинами, куда племена Королей Линнормов ссылают своих самых подлых и трусливых преступников. Столетия этой практики взрастили многочисленные банды берсерков, бродящих по земле, охотящихся друг на друга, убивающих без жалости и наслаждающихся плотью своих врагов. Хотя Безземельцы слишком дезорганизованы, чтобы представлять угрозу для Варисии, обитатели Нагорий Велашу и Красных Гор постоянно нацелены против диких набегов северян. Некоторые племена Шоанги тоже изгоняют своих преступников в Безземелья, хотя такое наказание является менее почетным, чем чистая смерть.

Ньюбор: знаменитое за свою расовую терпимость, это мирное фермерское сообщество имеет самое большое число полукровок на душу населения, чем в любом другом месте Варисии, и способствует межрасовым бракам. Хотя город иногда притягивает ярость пуританских сект, многие являются юными Магнимарскими дворянками, которых тихо связывают и отправляют в Ньюбор, когда их шалости приводят к беременности.

Бухта Палина: здесь ясные воды Соколиной Реки становятся коричневыми и черными, поскольку фабрики Бухты Палина, индустриального центра Корвосы, выливают отходы в ее течение. Относительно новое предприятие, фабрики вызвали сильную враждебность и даже насилие со стороны друидов, последователей Гозрея и даже обычных кузнецов и ремесленников, но никто не отрицает, что качество товаров, выпускаемых этими работными домами, обеспечивает огромный скачек экономике Корвосы.



Красные Горы: Красные Горы сравнительно низкие по стандартам Варисии, их скалистая почва проржавела плотными залежами железа. Обитатели, в основном шахтеры и пастухи, прокармливаясь на бесплодных холмах, объединяясь на своих косматых пони против беззаконных налетчиков Безземелий. Вблизи от берсерков, гребни и овраги Красных Гор привлекают паладинов и следопытов, которые призывают защищать северную границу Варисии. В последнее время налетчики оказываются тревожащее организованными, и многие местные лидеры начали обращаться в южные земли за помощью, доходит даже до отправки эмиссаров в Риддлпорт и к Адским Рыцарям Магнимара.

Риддлпорт: самый северный порт Варисии, печально известный город Риддлпорт известен как приют для негодяев, изгоев и кого похуже. Головорезы наполняют его гавань и портовые борделли, а блюстители порядка Риддлпорта являются просто еще одной бандой воров (и едва ли самой сильной к тому же). И все же даже в этом логове несправедливости и порока изобилуют ученые и историки, пытающиеся расшифровать руны на огромной арке, известной как Зашифрованные Врата, которая растянулась над устьем гавани и нависает над каждым кораблем, заходящим в город. Хотя всякий прогресс расшифровки держат в тайне, недавние раскопки намекают, что огромная арка может на самом деле быть лишь одним сегментом кольца, уходящим в утесы вокруг порта.

Трещина Нилтака: была ли Трещина Нилтака открыта великой магией или же это произошло из-за какого-то геологического бедствия, не сможет сказать никто из ныне живущих. Заполненная странными, пульсирующими структурами и причудливой флорой, окутанные туманом глубины каньона кишат огромными похожими на многоножек ужасами, визжащими хищниками, похожими на нетопырей, и другими кошмарами. Нужно заметить, что точные описания глубин происходят гораздо реже, чем случаи самоубийства среди немногих исследователей, вернувшихся из путешествий туда.

Заиндевелый Череп: высоко на крутых западных склонах гор, взирая на Озеро Штормпод, странные тяжелые каменные статуи Заиндевелого Черепа — каждая в виде огромной головы из разъяренного камня — уже века ставят ученых в тупик. Кто сделал их и почему они смотрят прямо на запад, остается загадкой, и не малой заслугой этого является белый дракон Аркрюст, который сделал Заиндевелый Череп своим домом и знаменит своей нелюбовью к гостям.

Бухта Родерика: осужденный гоблинами и бандитами Грубого Леса с одной стороны и пиратами с другой, портовый город Бухта Родерика покорился Риддлпорту 10 лет назад. Ко всеобщему удивлению, как в самом городе, так и для Варисии, пираты пощадили сообщество, используя его как пересадочный и торговый порт для купцов, не желающих заходить в Риддлпорт. Капитан Джесс Золоченый Рукав служит как губернатор порта, гарантируя, что банды Риддлпорта получают свой кусок от местной торговли, при этом не забывая и о своей порядочной доле. После недавнего переполоха из-за таинственного затопления кораблей в порту многие граждане, которые еще помнят жизнь до правления пиратов, списали саботаж на призрак Сэра Родерика, основателя города и известного капера, но власть имущие говорят о восстании и повстанцах. С растущим напряжением многие считают, что это всего лишь вопрос времени, когда Бухта Родерика вспыхнет огнем революции.

Сандпойнт: Сандпойнт является сонным рыбацким городком, известным, в основном, благодаря своему превосходному театру и утонченным стекловудным, и это единственное примечательное поселение на Пропащем Побережье. За последнее время город пережил серию таинственных убийств и проблем с гоблинами.

Лес Санос: хоть Свистящий Холм считается среди других рас основным поселением гномов в Варисии, Лес Санос является их истинными владениями. Здесь, под низкими солнечными ветками, покрытыми мхом и грибами, гномы подрезают и изгибают живые растения, делая из них искусные обиталища. Здесь они так же сбрасывают маски, которые они обычно носят среди других разумных рас, и открывают свои истинные натуры, организуя себя по принципам, неизвестным посторонним. Хотя гномы чрезвычайно молчаливы о том, что происходит в Лесу Санос, ходят слухи, что где-то в глубоко в сердце они поддерживают ворота в Первый Мир фей.

Мерцающие Лощины: этот, по общему мнению, одержимый призраками клочок болота располагается между Рекой Черепа и Лесом Санос. Те, кто путешествует через эту область, стараются придерживаться реки и не углубляться в болото.

Сирату: эта деревушка является самым бедным и отдаленным из владений Корвосы. Хотя их «руководители» на юге и относятся к ним как к грязным крестьянам, народ Сирату недавно привлек внимание города, проявив 10-летнего ребенка, который, по слухам, предсказывает будущее и предлагает выход из разложения Корвосы, «прежде чем разразится буря».

Перекресток Черепа: эта огромная Тассилонская дамба сдерживает воды Бездны Сторвала. По сообщениям древними великанами, огромная постройка украшена черепами, вырезанными на ее поверхности.

Завитой Рог: высотой в тысячу футов, Завитой Рог тянется вверх из берега Бездны Сторвала, подобно игле в небо, его стены отвесны, если не считать опасного набора ступеней, вьющегося вокруг изогнутого шпиля, пока не они достигают плоского пика, открытого пространства диаметром в 10 футов. Никто не знает, какое назначение у этого таинственного шпиля, но ходят рассказы о пилигримах в темных одеждах, взбирающихся по головокружительным лестницам, но никогда не спускающихся.

Шпиль Лемрисса: не совсем дерево, Шпиль Лемрисса является огромным пиком из растительного материала, тянущимся в небо на сотни футов, его почти вертикальные стены покрыты толстой оболочкой из лоз, а внутренняя структура сделана из скрученных и сплетенных древесных стволов, прорастающих друг из друга в бесконечном каскаде. В его ветвях гнездятся и размножаются птицы и грызуны, их голоса отражаются в соседнем Грубом Лесу, вместе с редкими визгами чего-то большего. Хотя некоторые верят, что шпиль является ответвлением Мирового Древа, его истинное происхождение остается неизвестным.

Каменные Горы: хоть это один из немногих относительно свободных от великанов горных хребтов в Варисии — отчасти благодаря воинственным Шоанти из Тамиир-Квага — Каменные Горы все еще опасны для невнимательных, поскольку грифоны, мантикоры, племена гарпий и другие опасные существа делают эти крутые пики своим домом.

Бездна Сторвала: заполняя целую долину между Железными Пиками и Виверновыми Горами, Бездна Сторвала является огромным озером, сдерживаемым древней дамбой, Перекрестком Черепа, на своем южном окончании. Более того, берега самого озера кажутся странно обработанными, словно вырезанными из окружающего камня не только водой. Хотя изобилуют слухи о затонувших городах, затопленных шахтах и реликтах столь сильных, что древние создали это озеро, только чтобы скрыть их, немногие погружались в эти темные воды.

Плато Сторвал: земля Варисии разделена пополам Подъемом Варисии, тысячефутовым утесом, украшенным древними выветрившимися статуями, крепостями и странными порталами в жуткие глубины. Подъем отделяет сочные плодородные низменности от суровых сухих земель восточного плато. Здесь господствуют великаны и племена упорных Шоанти, пытаясь что-нибудь вырастить на твердом пласте плато или охотясь на стада грохочущих туров по редким пастбищам.

Ступени Сторвала: хоть они и предназначены для колоссов, Ступени Сторвала все еще являются самым популярным путем из западных низин Варисии на плато. Здесь, где Подъем Варисии опускается всего до нескольких сотен футов, в утесе были вырезаны большие ступени с примыкающими по обеим сторонам огромными статуями. Через тысячи лет после высечения ступеней меньшие инженеры вырезали более удобные соразмерные человеку ступени и уступы в их краях, пути, способные пропустить целые отряды исследователей и приключенцев.

Затопленная Королева: медленно утопая в водах болота, эта огромная каменная пирамида все еще производит впечатление, одна сторона которой полностью украшена барельефом прекрасной голой женщины. Из вершины пирамиды выступают под странными углами многочисленные изгибающиеся башни, словно наросты или дымоходы, легенда утверждает, что в стенах Затопленной Королевы располагаются многоуровневые смертельные катакомбы, заполненные тайнами сгинувшей Тассилонской Империи.

Паром Черепашьего Панциря: это отдаленное поселение на берегах Реки Черепа содержит тихое и добродушное население. Вдали от других больших поселений, эта деревня вынуждена содержать себя сама, поскольку ее редко посещают.

Урглин: разбитые башни Урглина поднимаются словно болячки из проклятой равнины Глеющих Земель. Раньше это было место древнего города, но орки из Державы Белкзена разграбили и разрушили все ценное за десятилетия расселения и злоупотребления, застроив разрушенные фундаменты ветхими гетто из растасканного камня, железа и костей. Изгнанные Шоанти, великаны, полукровки и другие уроды бродят по опасным улицам, где сила является единственным законом. Через центр города течет медленная Грязь, поток, который некогда дал жизнь городу, но теперь загрязнен потрохами города.

Варисийский Залив: когда Тассилонская Империя рассыпалась более 10,000 лет назад, большая часть Варисии погрузилась в море, превратившись в то, что ныне известно как Варисийский Залив. Хоть лишь Полая Гора и несколько остатков великого Ирспана Магнимара остались напоминанием о странах, ушедших под волны, те, кто посвятил свою жизнь исследованию адевшего морского дна, находят изобилие разрушенных городов и древних реликтов поразительного размера.

Нагорья Велашу: повелители лошадей Нагорий Велашу широко уважаемы как лучшие коневоды Варисии. Кроме их великолепных боевых коней, Велашунды развезжают по своим владениям, безвозмездно защищая южные земли и иногда посещая Риддлпорт и более далекие места, чтобы выгодно продать своих великолепных скакунов.

Велдрейн: известный как «Окно в Корвосу», Велдрейн является важным торговым портом и ключевой военной позицией, учитывая его положение в устье Залива Завоевателя. В дополнение к размещению большей части Корвосского флота и артиллерии, город Велдрейн так же оснащен огромным воротом, способным поднимать огромную цепь с морского дна и растягивать ее поперек узкого устья залива, изолируя Корвосу со стороны океана и потенциально блокируя нападающих, где их можно легко расстрелять.

Гадючья Стена: украшенные рельефом из больших каменных змей, конусообразные крыши многочисленных башен этого мрачного замка сияют в лунном свете. Избегаемая местными жителями, эта постройка зачастую окружена зеленоватой дымкой ядовитого газа, который постоянно сочится из кляксистых скульптур в ее стенах.

Вартл: ветхий торговый пост, заполненный болотными жителями и торговцами мехом, Вартл взгромоздился на сваи над грязью Густых Топей.

Свистящий Холм: названный так из-за характерных деревянных амулетов, свисающих с карнизов домов, превращающих вечерний ветер с озера в навязчивые мелодии, Свистящий Холм расположен на западном конце Гор Фенволл, где Озеро Сирантула снова становится Йондабакари. Хоть город содержит в себе равнозначное количество людей и гномов, Свистящий Холм обычно считается основным поселением гномов в Варисии, и большинство причудливых белостенных хижин имеют соответствующий размер. Хоть город имеет репутацию спокойной дружелюбной торговой остановки, большинство посетителей не-гномов считают ночные серенады города беспокоящими, но не могут объяснить причину.

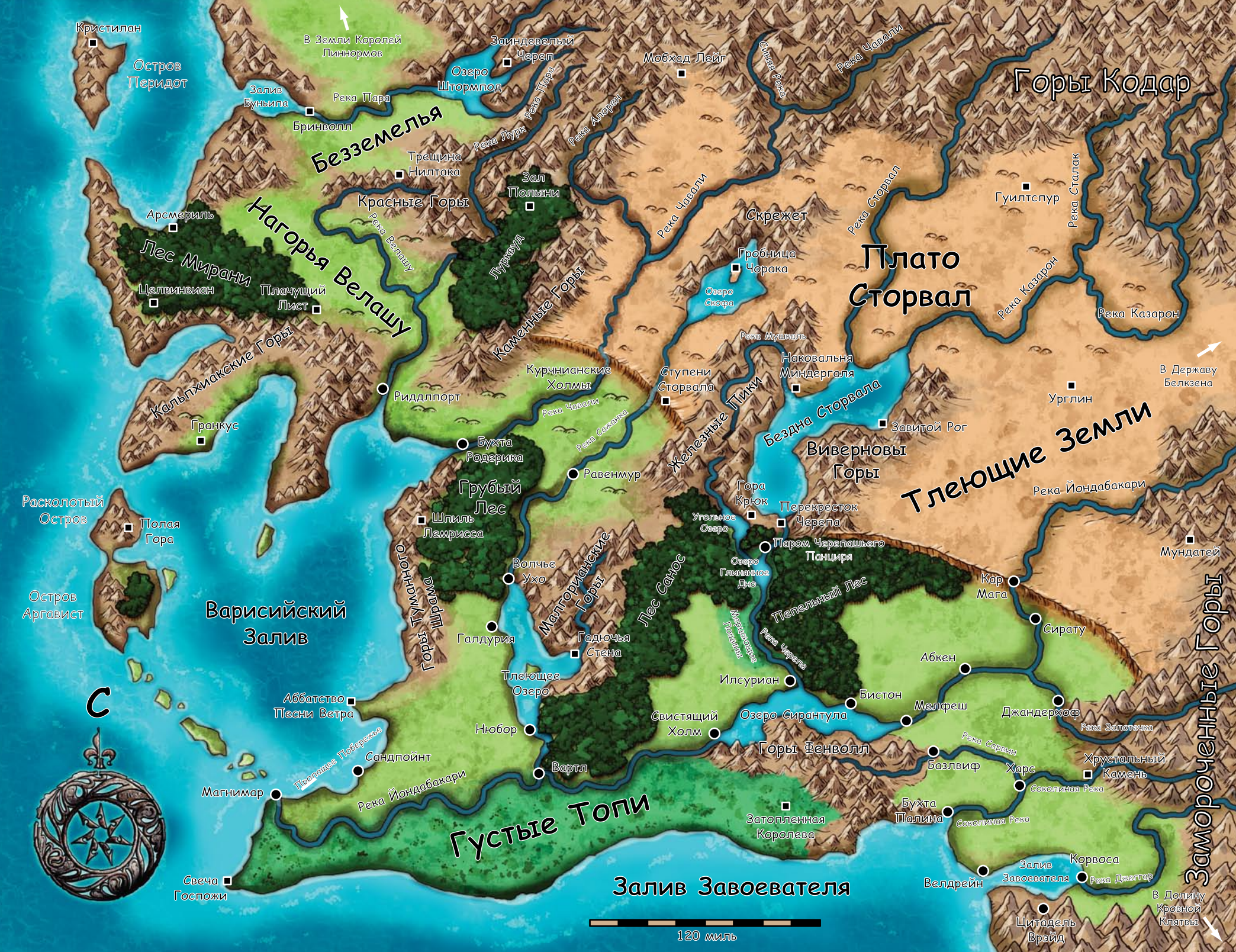
Аббатство Песни Ветра: основанный учеными смиренными монахами в качестве форума для межрелигиозных обсуждений, обширная постройка из песчаника Аббатства Песни Ветра выдается из прибрежных утесов широкими арками и башнями, заросшие травой окна ловят свет, а туннели в его стенах и фундаменте превращают ветер в музыку, словно трубный орган. Когда-то духовенство всех главных религий Варисии — добрых и злых — встречалось здесь для разрешения конфликтов и дипломатического продвижения целей своих разнообразных богов, после смерти Айродена несколько церквей покинуло собрание, забыв о долгих годах сотрудничества и собранных проприациях. Хоть аббатство и является впечатляющим проявлением архитектурного искусства само по себе, Скрытая Аббатиса и ее ближайшие советники знают, что оно на самом деле построено на руинах более старого сооружения.

Волчье Ухо: одно время Волчье Ухо было ликантропной версией колонии прокаженных, где вереволки и другие такие же преследуемые гуманоиды могли жить вместе в относительной безопасности и удобстве. Однако когда город был аннексирован Магнимаром, Лорд-Мэр решил, что такое положение дел неприлично, и профинансировал программу Церкви Эрастила,

предназначенную «очистить» город. В последующем кровавом дебоше ликантропы были изгнаны в подполье, где лидеры Магнимара, не готовые к такому яростному сопротивлению, были вынуждены позволить им остаться. Официальная позиция Магнимара такова — любые слухи о ликантропии являются лишь слухами, а тех, кто обращает внимание на необычные привычки жителей города, быстро заставляют молчать.

Зал Полыни: заросшее ползучими лозами, это большое поместье глубоко в Лурквуде зловеще припало к земле, его окна темны, а перемишки покрыты странными витиеватыми рунами. Хотя за последнее время никто не заходил внутрь, многие считают, что Зал Полыни как-то связан с неестественными сезонами леса.

Виверновы Горы: название этого хребта говорит само за себя, и путешественникам здесь советуют внимательно следить за бродячими стаями ядовитых драконьих хищников, которые кормятся дикими горными козлами и овцами.



Кристилан

Остров
Перидот

В Земли Королей
Линнормов

Залив
Буньипа

Река Пара

Бринволл

Безземелья

Трещина

Нилтака

Красные Горы

Зал
Польни

Луржауд

Каменные Горы

Курчнские
Холмы

Риддлпорт

Арсмериль

Лес Мирани

Целвиниан

Плачущий
Лист

Кальпиакские Горы

Гранкус

Расколотый
Остров

Полая
Гора

Остров
Аргавист

Варисийский
Залив

Аббатство
Песни Ветра

Сандпойнт

Магнимар

Площадь Побережья

Река Йондабакари

Густые Топи

Залив Завоевателя

120 миль

Зайндевелый
Череп

Мобхад Лейг

Синяя Река

Река Чавали

Горы Кодар

Гуилтспур

Река Сталак

Река Казарон

Река Казарон

В Державу
Белкзена

Урглин

Тлеющие Земли

Река Йондабакари

Мундатеи

Виверновы
Горы

Завитой Рог

Грубый
Лес

Шпиль

Лемрисса

Горы Туманного
Шторма

Волчье
Ухо

Галдурия

Гадючья
Стена

Тлеющее
Озеро

Нюбор

Вартл

Малгорские
Горы

Лес Санос

Свистящий
Холм

Озеро Сирантула

Горы Фенволл

Затопленная
Королева

Абкен

Мелфеш

Базлвиф

Бухта
Палина

Велдрейн

Залив
Завоевателя

Джандерхоф

Харс

Соколиная Река

Залив
Завоевателя

В Долину
Кровной
Клятвы

Река Золотечка

Хрустальный
Камень

Корваса

Река Джэггар

Замороженные Горы



VARISIA





Кто Спасет Сандпойнт?

Этот бесценный источник для первой Тропы Приключений Первопроходца поможет вам так создать персонажа, чтобы он лучше гармонировал с королевством Варисии. Внутри этого руководства вы найдете:

- * Введение в Варисию, пограничный регион, служащий сеттингом для Возвращения Рунных Владык, и краткое описание родного города ваших РС, Сандпойнта.
- * Заметки о том, как люди, эльфы, дварфы, гномы, полурослики, полуэльфы и полуорки живут в Варисии.
- * Подробности о ролях, которые каждый класс персонажа может взять на себя в Возвращении Рунных Владык, включая предложения для животных-спутников и фамиларов, заклятых врагов, происхождения персонажей и так далее.
- * Домены для более чем двадцати новых божеств, составляющих пантеон сеттинга Первопроходца.
- * Новое оружие, броня и снаряжение.
- * Новые навыки, которые придадут вашим РС отличительный привкус Варисии.
- * Цветные карты Варисии и Сандпойнта.



3.5 • OGL
COMPATIBLE

GAMEMASTERY

paizo.com/pathfinder



Made in China