

# PATHFINDER

PLAYER COMPANION™



БУКВАРЬ  
ВНУТРЕННЕГО МОЯ





# БУКВАРЬ ВНУТРЕННЕГО МОРЯ

Эта книга из серии Справочников Игрока Первопроходца лучше всего работает с *Основной Книгой Правил Ролевой Игры Первопроходец*, *Руководством Продвинутого Игрока Ролевой Игры Первопроходец* и *Бестиарием Ролевой Игры Первопроходец*. Хоть она и подходит для использования в любом фэнтезийном мире, она оптимизирована для сеттинга Первопроходец.

## Содержание

Внутреннее Море	2
Сражение: Стили Фехтования Внутреннего Моря	24
Вера: Боги Внутреннего Моря	26
Магия: Волшебные Школы Внутреннего Моря	28
Социум: Расы Внутреннего Моря	30

**Author** • Colin McComb

**Cover Artist** • Tyler Walpole

**Interior Artists** • Jeff Carlisle and Carolina Eade

**Creative Director** • James Jacobs

**Senior Art Director** • Sarah E. Robinson

**Managing Editor** • F. Wesley Schneider

**Development Lead** • Rob McCreary

**Editing and Development** • Judy Bauer, Christopher Carey,  
Sean K Reynolds, and James L. Sutter

**Editorial Assistance** • Jason Bulmahn and Mark Moreland

**Editorial Intern** • Kelley Frodel

**Graphic Designer** • Andrew Vallas

**Production Specialist** • Crystal Frasier

**Publisher** • Erik Mona

**Paizo CEO** • Lisa Stevens

**Vice President of Operations** • Jeffrey Alvarez

**Corporate Accountant** • Dave Erickson

**Director of Sales** • Pierce Watters

**Financial Analyst** • Christopher Self

**Technical Director** • Vic Wertz

**Events Manager** • Joshua J. Frost

### Special Thanks

The Paizo Customer Service, Warehouse,  
and Website Teams

## Перевод и Сборка: Drauglin, 2014

[vk.com/pathfinderrpg](http://vk.com/pathfinderrpg)

This product makes use of the Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook, the Pathfinder Roleplaying Game Advanced Player's Guide, and the Pathfinder Roleplaying Game Bestiary. These rules can be found online as part of the Pathfinder Roleplaying Game Reference Document at [paizo.com/pathfinderRPG/prd](http://paizo.com/pathfinderRPG/prd).

**Product Identity:** The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

**Open Content:** Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

*Pathfinder Player Companion: Inner Sea Primer* is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc.

Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Society, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, and Pathfinder Player Companion are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2010 Paizo Publishing, LLC.

Printed in China.



Paizo Publishing, LLC  
7120 185th Ave NE, Ste 120  
Redmond, WA 98052-0577

[paizo.com](http://paizo.com)



# ВНУТРЕННЕЕ МОРЬ

Несмотря на то, что небеса усеивают бесчисленные миры, вращающиеся вокруг далеких солнц, сердцем сеттинга Первопроходец является оживленная планета, называемая Голарион, место, где возникают цивилизации, процветают империи, творятся чудеса, а невыразимое зло появляется из теней и набрасывает покрывала тьмы на светлые города древних.

В регионе, известном как Внутреннее Море, триумфы настоящего затмеваются лишь разрушенными чудесами прошлого, а смелые смертные могут бросить вызов богам или присоединиться к их числу. От замершей тундры Земель Королей Линнорлов до плотоядных джунглей Просторов Мванги, и от заполненных дервишами пустынь Кадиры до эльфийских жилищ Кюнина или даже одержимых дьяволами метрополисов Челиакса, земли и воды Внутреннего Моря кипят опасностями и бесчисленными возможностями для тех душ, которые окажутся достаточно отважными.

Внутреннее Море, которое дало свое название окружающему региону, лежит между двумя главными континентами, Авистаном на севере и Гарундом на юге. Вдоль побережий Внутреннего Моря процветает множество стран, включая и город Абсалом, основанный скончавшимся богом человечности и, возможно, представляющим собой величайший бастion цивилизации в известном мире. Постоянный обмен товарами и идеями между этими странами создает оживленное и иногда смертоносное напряжение между великими силами обоих континентов. Земли приключений, где даже богам неведомы пределы потенциала вашего персонажа.

Этот букварь представляет основное введение в различные регионы Внутреннего Моря, он предназначен помочь игрокам и Мастерам ознакомиться с сеттингом и соответствующе подогнать своего персонажа. Ради большей информации о любом из представленных здесь аспектов смотрите *Путеводитель по Миру: Внутреннее Море*.

# БУКВАРЬ ВНУТРЕННЕГО МОРЯ

## История

Обычный люд Внутреннего Моря мало знает о древней истории Голариона. Большинство людей слышало о величественной островной империи Азлант, из которой пришел Айроден, Последний Человек, и принес цивилизацию необразованным народам материка. Долгоживущие эльфы имеют свои собственные рассказы о древнем исходе своей расы с Голариона, и об относительно недавнем возвращении в земли, заполненные людьми. Но кроме этих нескольких легенд большинство людей почти ничего не знает об этих древних днях, и не без причины. Около 10,000 лет назад небеса разверзлись и осыпали Голарион падающими звездами в катаклизме, известном как Землепад, сокрушившем целые цивилизации и поднявшем облако пыли, которое заслонило солнце и погрузило Внутреннее Море в эпоху буквальной и метафизической тьмы. За это время целые страны были стерты с лица земли, а из глубин Царств Тьмы нашли путь на поверхность новые расы. Когда тьма, наконец, отступила, люди начали отстраиваться. И хотя их новые страны протянулись во все стороны, следы былого величия остались, труп мира, затерявшийся под ногами его потомков.

Далее следует основная хронология Внутреннего Моря, приводящая относительно известные события, которые должен знать любой уважающий себя мудрец. Внутреннее Море измеряет года с помощью Летоисчисления Абсалома (ЛА), начиная с года, когда Айроден поднял из глубин *Звездный Камень*.

## Эпоха Тьмы (с -5293 ЛА по -4295 ЛА)

- 5293 Землепад. Падающие звезды уничтожают Азлант, а *Звездный Камень* образует Внутреннее Море, начав Эпоху Тьмы. Эльфы покидают Голарион.
- 5102 Орки вырываются на поверхность мира и бесчинствуют почти по всему Авистану, гонимые вперед дварфами, которые пробираются к поверхности в своем Поиске Неба.

## Эпоха Страданий (с -4294 ЛА по -3471 ЛА)

Мир, разрушенный и разбитый, начинает восстанавливаться, когда его народы борются за власть исцелить травмированную землю — или за господство над нею. Из глубин впервые появляется Исчадье Ровагуга.

## Эпоха Судеб (с -3470 ЛА по -1 ЛА)

- 3470 Основан Древний Осирион, ставший маяком цивилизации, достигший своего расцвета в -3000 ЛА.
- 1281 Основан Талдор, со временем разросшийся до империи, господствующей над южным Авистаном и большой частью Внутреннего Моря.
- 892 Короли-колдуны Некс и Геб вступают в конфликт, продлившийся более тысячи лет.
- 632 Таракса появляется в восточных странах и опустошает бесчисленные города.

## Эпоха Престолонаследия (с 1 ЛА по 4605 ЛА)

- 1 Герой Айроден поднимает *Звездный Камень* из серда Внутреннего Моря, становится богом и основывает Абсалом.
- 896 Айроден смертельно ранит короля-колдуна Тар-Бафона на Острове Ужаса.
- 1707 Армии Талдора основывают провинцию Андоран.
- 1893 Норгорбер проходит Испытание *Звездного Камня* и становится богом.
- 2361 Варисийский герой Сойвидия Устав основывает Усталав.
- 2497 Демон Трирейзер начинает осквернение Кионина.
- 2632 Эльфы возвращаются на Голарион из своего места изгнания.
- 2765 Кайден Кайлин по пьяне проходит Испытание *Звездного Камня* и становится богом.
- 3007 Таладор основывает провинцию Челиакс.
- 3203 Ужасный волшебник Тор-Бафон возвращается к жизни как Шепчущий Тиран и начинает терроризировать центральный Авистан.
- 3313 Королева Ведьм Баба Яга создает страну Иррисен из восточной части Земель Королей Линнормов.
- 3827 Сияющие Крестоносцы заточили Шепчущего Тирана в Шпиле Висельников.
- 3828 Талдор основывает провинцию Последняя Стена для защиты на случай возвращения Шепчущего Тирана.
- 3832 Йомедая успешно выдерживает Испытание *Звездного Камня* и становится Вестником Айродена.
- 4081 Челиакс откалывается от Талдора, забирая с собой Андоран, Гальт и Изгер, положив начало подъему Имперского Челиакса.
- 4137 Челиакс осаждает Абсалом и проигрывает.
- 4138 Челиакс основывает колонию Саргава в Гарунде.
- 4307 В Абсаломе основано Сообщество Первопроходцев.
- 4338 Одержимый тенями Нидаль переходит к Челиаксу.
- 4499 Хорал Завоеватель основывает Бревой.
- 4576 Основан первый воинский орден Адских Рыцарей.

## Эпоха Несбытий Пророчеств (с 4606 ЛА по сегодняшний день)

- 4606 Вместо того, чтобы исполнить пророчество и вернуться на Голарион, Айроден умирает. Демоны и энергии Бездны захлестывают Саркорис, превратив варварское королевство в Мировую Рану. Рядом с западным побережьем Гарунда образуется Око Абенделго.
- 4609 Хемет I отнимает Осирион у Келешитских сатрапов.
- 4632 Провинция Мольтун отделяется от Челиакса.
- 4640 Дьяволопоклонники из Дома Трун захватывают власть над Челиаксом.
- 4655 Нирматас отделяется от Мольтуна.
- 4661 Размир, Живой Бог, основывает страну Размиран в собственную честь.
- 4667 Народ Гальта отделяется от Челиакса в жестокой Красной Революции.
- 4669 Андоран объявляет о своей независимости от дьявольского Челиакса во время Народной Революции.
- 4674 Пираты Кандалов объединяются под знаменем Ураганного Короля.
- 4710 Текущий год.

## Абсалом



### Город в Центре Мира

**Мировоззрение:** Н

**Столица:** Абсалом (303,900)

**Основные Расы:** люди, дварфы, эльфы, гномы, полуэльфы, полуорки, полуоркиски

**Основные Религии:** Абадар, Калистрия, Кайден Кайлин, Йомедая, Иорри, Нефис, Норгорбер, Саренрая, Шелин

**Языки:** Общий, Келишский, Осирианский

Абсалом, Город в Центре Мира, является самым большим, самым богатым и самым знаменитым из всех городов в регионе Внутреннего Моря. Он так же является столицей страны Абсалом, которая охватывает острова Кортос и Эрран в устье Внутреннего Моря. По преданиям основанный самим богом Айроденом, Абсалом построен вокруг *Звездного Камня*, который находится в соборе на каменной колонне, окруженной бездонной ямой в самом центре города. До Собора *Звездного Камня* можно добраться по трем мостам — но это делают лишь искатели сокровищ или божественности, а успеха достигли очень немногие. Абсалом является первым торговым узлом в мире, привлекая путешественников со всего Голариона, которые приносят с собой свои обычай, монеты и культуры.

Многочисленные районы Абсалома включают в себя Двор Вознесения, дом для сотен церквей; огромную крепость Азлантская Твердыня; торговый район под названием Монеты; Район Плюща, принадлежащий артистам; богатый Район Лепестков и Мудрый Квартал, содержащий правительственные здания. За городом Земли Памятников заполнены бесчисленными осадными замками — покинутыми разрушенными крепостями самозваных завоевателей.

Говорят, что тот, кто управляет Абсаломом, может править миром, и, несомненно, из-за этой причины различные фракции нескончаемо строят планы по завоеванию города, как внутри, так и за его стенами. Возможно, что ни один другой город на всем Голарионе не содержит за каждым углом столько возможностей для приключений, интриг и волнений.

## Черты

Нижеследующее является региональными чертами Абсалома.

**Сорвиголова Абсалома (Региональная):** вы выросли на улицах Абсалома и работали как телохранитель и проводник для посетителей города. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Инициативу и Знание (краеведение).

**Космополит (Региональная):** ваше знакомство с огромным разнообразием культур всего Внутреннего Моря дает вам слух к языкам. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Лингвистику, и Лингвистика всегда является для вас классовым умением.

## Андоран



### Колыбель Свободы

**Мировоззрение:** НД

**Столица:** Алмас (76,600)

**Основные Расы:** люди, дварфы, эльфы, гномы, полуоркиски

**Основные Религии:** Абадар, Кайден Кайлин, Эрастил, Йомедая, Шелин

**Языки:** Общий

За свою историю Андоран служил двум империям — сперва Талдору, затем Челиаксу. В обоих случаях Андоран обрывал все свои связи, когда его отдаленные хозяева становились излишне despoticными. В 4669 ЛА Андоранцы восстали против господства дьявольского Челиакса, провели революцию, свергнув старое дворянство и назначив торговцев и обычных граждан в невиданном ранее демократическом эксперименте. Приключенцы этой страны считают себя евангелистами и избавителями от феодалов, монархистов и поработителей. Хотя Андоранцы не всегда соглашаются друг с другом, они едины в своей ненависти к рабству, и стремятся по возможности пресечь его. Миссия Андоранцев заключена в распространении свободы — личностной, экономической и интеллектуальной — и они создали элитное подразделение солдат, названное Орлиными Рыцарями, преданное этому делу.

Андоран является прекрасной страной, покрытой лугами и лесами, реками и озерами. Хоть на ее плодородных равнинах бушевали большие битвы, с тех пор война прошла, и теперь она главным образом спокойна. Народ Андорана упорно трудится, чтобы все так и продолжалось.

Страна посвятила себя эгалитаризму и возможности, хотя некоторые старые привычки уходят с трудом. Знать, которая лишилась своего имущества из-за отказа поддержать откол Андорана от Челиакса, все еще планирует вернуть власть себе, а вражеские агенты приходят со всего Внутреннего Моря, чтобы покончить с зачаточным правительством, вооружая воинственных партизан, разжигая мятежи и проповедуя против законности Общего Правления.

## Черты

Нижеследующее является региональными чертами Андорана.

**Вольный Боец Андорана (Региональный):** вы посвятили свою жизнь борьбе с притеснением, тиранией и порабощением. Вы получаете бонус черты +1 к броскам атаки и повреждения против рабовладельцев или любых существ, удерживающих кого-нибудь против их воли.

**Освобожденный Раб (Региональный):** вы были либо рождены рабом, либо проданы в рабство, но были освобождены аболиционистами Андорана. Ваша сильная воля помогла вам выжить в неволе, и дала вам силы начать все с начала в Андоране. Вы получаете бонус черты +1 к спасам на Волю.

# БУКВАРЬ ВНУТРЕННЕГО МОРЯ

## Белкзен

### Дикая Родина Орков

Мировоззрение: ХЗ

Столица: Ургир (28,700)

Основные Расы: орки, полуорки, люди

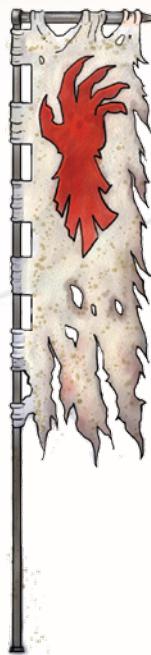
Основные Религии: Ламашту, Ровагут, Зон-Кутон

Языки: Орчий

Когда дварфы вырвались из Царств Тьмы, они гнали орков перед собой, и когда они достигли поверхности, они попытались истребить своих древних врагов раз и навсегда. Орки отступили в горы, но под командованием военачальника по имени Белкзен они, в конечном счете, обратили ход войны и захватили дварфскую Небесную Цитадель. Из ее стен они сдерживали дварпов и даже проводили контратаки. Побитые и покрытые кровью, дварфы отступили, так была рождена Держава Белкзена, собравшая орков со всего Авистана под одним изорванным знаменем.

Белкзен расположен высоко в большой, скалистой и изолированной долине, подверженной страшным ежегодным паводкам, когда тают снежные шапки гор. Мамонты, саблезубые тигры и другая мегафауна называет долину домом, странствуя повсюду, где пожелает. Места невероятной силы и древности, типа Кенотафия Шепчущего Тирана и Серного Гарусника, домов пророчащих орков жрецов, усеивают суровый ландшафт, привлекая своими тайнами приключенцев и самопровозглашенных военачальников, желающих управлять страной.

Многие племена Державы Белкзена живут в мире друг с другом на время обильных дождливых сезонов, но когда начинается засушливый сезон, они снова легко впадают в дикую конкуренцию. Ресурсы земли слишком скучны для того, чтобы они надолго объединились под одним лидером. Несколько человеческих поселков, типа Трунау, тоже присутствуют здесь, противостоя врагам, бросающимся на их стены.



## Черты

Нижеследующее является региональными чертами Белкзена.

**Доминатор (Региональный):** кровь господства широко распространена на дикой родине орков. Вы получаете бонус +2 ко всем попыткам деморализовать противника в битве с помощью умения Запутывания.

**Разрывающий Строй (Региональный):** взросление на границе между Белкзеном и Последней Стеной научило вас штурмовать вражеские боевые ряды и быстро ломать их. Во время натиска добавьте 10 футов к своей базовой скорости.

## Бревой

### Борьба Между

### Знатными Домами

Мировоззрение: ХН

Столица: Новый Стэтвен (32,850)

Основные Расы: люди, дварфы

Основные Религии: Абадар, Горум, Фаразма

Языки: Общий, Драконий, Халлит, Скальд, Варисийский



Приблизительно 200 лет назад Хорал Завоеватель (с помощью союзных красных драконов) объединил воюющие страны северной Иссии и южного Ростланда под одним знаменем, а его потомки из Дома Рогарвия поддерживали эту гармонию с помощью меча. Сегодня Рогарвий уже нет; прежние правители Иссии, Дом Суртова, взял бразды правления в свои руки; хрупкий союз между двумя бывшими соперниками находится на грани крушения. И даже в этом случае Бревой остается сильным торговым партнером множества стран, включая Менdev, Нумерию и даже бандитские Речные Королевства.

Иссия является землей сухих холмов, покрытых кустарником и каменистой осыпью, ее бедная почва дает такую же бедную пахотную землю. Народ в основном состоит из рыбаков, хотя столетия назад они были страшными налетчиками, нападающими по всей протяженности Реки Селлен.

Ростланд является хлебницей севера, обширная и плодородная равнина, расположенная к югу от Леса Гронзи. Он усеян фермами, бережно обрабатываемыми семьями, защищенными повелителями меча Алдори. Повелители меча являются одними из лучших мечников Внутреннего Моря, но они одержимы честью и личным положением.

Древний город Скайвач в Инистых Пиках — некогда цитадель Алдори и дом магической обсерватории — запечатал себя от внешнего мира в тот же день, когда исчезли Рогарвии. С тех пор никто не вошел и не вышел за пределы его стен, и никакая магия не может проникнуть сквозь барьер.

## Черты

Нижеследующее является региональными чертами Бревоя.

**Дворянин Иссии (Региональный):** вы являетесь отприском одного из враждующих знатных домов Бревоя, и хорошо разбираетесь в волчьем мире Бревойской политики. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Знание (дворянство) и Проницательность.

**Паж Повелителей Меча (Региональный):** вы тренировались среди повелителей меча Алдори, и хотя вы еще не повелитель меча, вы научились сильно бить своим оружием. Вы получаете бонус +1 к атаке для подтверждения попадания критического удара во время использования оружия с режущей кромкой, которым вы умеете владеть.

## Челиакс



### Дьявольская Империя в Упадке

**Мировоззрение:** ЗЗ

**Столица:** Эгориан (82,100)

**Основные Расы:** люди, гномы, полуорослики, тифлинги

**Основные Религии:** Абадар, Асмодей, Эрастил, Йомедая, Зон-Кутон, дьяволизм

**Языки:** Общий, Адский

Смерть Айродена погрузила Челиакс в волнения. Доктрина Звездопада недвусмысленно утверждала, что бог вернется сменить Императора Челиакса в 4606 ЛА и возвестит наступление мира. Вместо этого кончина Айродена создала политической и религиозной вакуум, в который хлынула знать Челиакса. Более 30 лет бушевала гражданская война, пока Дом Трун не использовал свое основное оружие: союз с Адом. Когда церковь Асмодея стала частью официальной правительственный бирократии, многие из ее провинций предпочли восстать, чем служить Аду — Андоран и Гальт восстали, а Корвоса и Саргава стали независимыми.

Несмотря на свои неудачи, Челиакс остается одной из самых влиятельных стран Голариона. Его Имперский Флот контролирует вход во Внутреннее Море, а его торговцы достигают краев известного мира, чтобы привезти экзотические изделия и редкости. Знать Челиакса вероломна и коварна, чего и следует ожидать от дьяволистов, постоянно борясь за позицию при дворе Трунов.

Государственно финансируемое поклонение Асмодею гарантирует, что граждане будут высказывать свое подчинение Аду, хотя их истинная преданность может распространяться на что-то другое. Челианцы стали ненадежными и замкнутыми, они без колебаний сдаются друг друга инквизиторам Асмодея или Адским Рыцарям. Челиакс навязывает абсолютную дисциплину закона и порядка, и то, что считается грехом в других странах, здесь является лишь облагаемым налогом бизнесом.

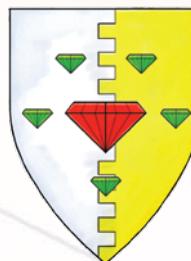
## Черты

Нижеследующее является региональными чертами Челиакса.

**Честолюбивый Адский Рыцарь (Региональный):** ваша семья имеет давнюю традицию служить в Адских Рыцарях, и ваше строгое воспитание и обучение дали вам убедительную ауру командира. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Запугивание, и Запугивание всегда считается для вас классовым умением.

**Тайный Революционер (Региональный):** вы стремитесь вернуть Челиакс к его расцвету до прихода Дома Трун. Вы обучили себя сопротивлению любым допросам и пыткам, если вас когда-нибудь поймают. Вы получаете бонус черты +1 к спасам на Волю против воздействующих на разум эффектов, и к спасам на Стойкость против наркотиков и ядов.

## Друма



### Религиозный Рай для Торговцев

**Мировоззрение:** ЗН

**Столица:** Керс (18,300)

**Основные Расы:** люди, дварфы

**Основные Религии:** Абадар,

Тораг, Пророчества Калистрата

**Языки:** Общий, Дварфский

Изолированная холмистая страна Друма содержит самые плодородные шахты драгоценных камней и металлов на всем Авистане, делая ее предводителем — религиозных приверженцев торговых Пророчеств Калистрата — богатыми сверх всякой меры, как пророчества и предсказали свыше 2,000 лет назад. В Друме деньги не являются всем — там это лишь вещь.

Дварфы, некогда активные в Друме, замкнулись в себе, оставив людей Калистократов ответственными за страну. Руководители страны являются лишь временными бюрократами в Блистательной Бюрократии Друмы, но они являются постоянными плутократами. Только менее богатые служат в бюрократии полный рабочий день, но они делают это лишь ради увеличения собственного богатства. Многие беженцы из более опасных соседних стран приходят сюда в попытке сделать свою карьеру, но недостаток в материальном богатстве неизбежно приводит их в низший социальный слой. Многие ищут лучшей жизни, присоединяясь к войску Друмы, Лиге Наёмников. Повсеместные «Черные Куртки» сопровождают Друмские караваны и торговые делегации, и патрулируют Внутреннее Море, защищая интересы своих хозяев. Их единственная миссия — гарантировать дальнейшее процветание Друмы — от чего, соответственно, увеличиваются и бонусы к зарплате.

Последователи Калистрата терпят неверующих, но носят длинные белые перчатки до локтя, чтобы не соприкасаться с ними. Неверующие никогда не продвигаются далеко в бюрократии, несмотря на все их достоинства, и приверженцы Пророчеств всегда уважают друг друга в финансовых сделках.

## Черты

Нижеследующее является региональными чертами Друмы.

**Приверженец Калистрата (Региональный):** как приверженец Пророчеств Калистрата, вы понимаете важность хорошей сделки. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Оценку, и бонус черты +1 к проверкам на Обман, когда пытаетесь заключить сделку с неверующими.

**Приобретенная Преданность (Региональный):** как член Лиги Наёмников Друмы, вы полностью преданы владельцу вашего контракта — по крайней мере, до его истечения. Раз в день, во время защиты кого-то, кто приобрел ваши услуги, вы можете перебросить бросок спаса на Волю, сделанного против эффектов очарования, и взять лучший результат.

# БУКВАРЬ ВНУТРЕННЕГО МОРЯ

## Горы Пяти Королей

### Раздробленная Страна

#### Дварфов

Мировоззрение: ЗД

Столица: Хайхельм (39,917)

Основные Расы: дварфы

Основные Религии: Тораг

Языки: Дварфский



Горы Пяти Королей являются центром дварфской культуры на Авестане, расположенные между странами Андорана и Друмы. Горы практически непроходимы, а дварфы, живущие в их пиках, сильно укрепили их. Столица, Хайхельм, расположенная под Пиком Императора, является одной из знаменитых дварфских Небесных Цитаделей, управляемой дварфским верховным королем на основании Керского Соглашения 2332 ЛА, которое объединило многие раздробленные дварфские горные королевства.

Эти горы являются вероломной областью на поверхности, и многие проходимцы потеряли свои жизни в лавинах и густых снегопадах, отличающих это место. Однако те, кто знает горные тропы, могут найти потайные пути, ведущие в скрытые туннели и города дварфов. Каждый из таких городов расположен на месторождении минералов огромной ценности, и дварфы внутри гор проводят свои жизни за добычей, обработкой и торговлей металлом. Они в высшей степени pragматичны и упорно работают, чтобы гарантировать выживание своего народа.

Дварфы предоставляют помощь Изгеру и Андорану, когда угроза гоблинов из Читтервуда становится слишком большой, но они не отходят далеко от своих гор, если их не попросят это сделать по-особому. В действительности Горы Пяти Королей окружены опасностями, и не удивительно, что дварфы настолько замкнуты и пекутся о своем доме.

## Черты

Нижеследующее является региональными чертами Гор Пяти Королей.

**Горный Проводник (Региональный):** вы искусно ориентируетесь в горах, что позволяет вам отыскивать скрытые тропы и потайные входы в пещеры под горами. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Знание (география) и Выживание, пока находитесь в горных областях, а Знание (география) всегда является для вас классовым умением.

**Настойчивость (Региональный):** проведенное вами время в Горах Пяти Королей научило вас тому, что можно вытерпеть и преодолеть любые сложности. Когда вам нужен более чем один спасбросок на Волю, чтобы преодолеть эффект (например, от *высшего приказа* или *удержания гуманоида*), вы получаете бонус черты +3 к дополнительным спасам на Волю против этого эффекта.

## Гальт

### Вечная Революция

Мировоззрение: ХН

Столица: Икарн (42,700)

Основные Расы: люди, полуэльфы, полуоркчики

Основные Религии: Калистрия, Кайден Кайлин, Эрастил, Йомедая, Нортгорбер, Шелин

Языки: Общий, Халлит



История Гальта полна философов, артистов и других преобразователей культуры, чьи творения повлияли на мир. Однако эта история оказалась на обочине, в один кровавый миг. Красная Революция началась вскоре после того, как Дом Трун захватил власть в Челиаксе. Вместо того, чтобы подчиниться дьяволистам, Гальтские философы начали подрывать столпы божественного права царствования. Слова Хоссеттера и Юбанища взволновали население и вдохновили восстание; народ сверг Челианцев и создал Революционный Совет, чтобы построить новую страну. Однако первым их творением были *решающие клинки*, страшные устройства, несущие быстрое гуманное правосудие — и превратившие любовь Гальта к жизни в любовь к крови.

Теперь, вместо того, чтобы создать надежное правительство, эта пропитанная кровью земля засвидетельствовала свыше дюжины правительств за 60 лет, каждое более недолговечное и жестокое, чем предыдущее. Великие надежды Красной Революции выродились в анархию Вечной Революции, подпитываемую Челианскими агентами и потомками благородных семей, которые избежали начала Революции. Единственной постоянной вещью в Гальте теперь являются сами перемены, и бесконечный голод решающих клинков.

Гальт не является безопасным местом для странников, и те, кто решается ступить на эту пропитанную кровью землю, чтобы раздобыть бесценные сокровища ныне исчезнувшей аристократии, должны быть способны защитить себя от бродячих банд, стремящихся полить поле анархии.

## Черты

Нижеследующее является региональными чертами Гальта.

**Воодушевляющий Оператор (Региональный):** вы научились искусству ораторства и умеете разговаривать с толпами, разжигая в них злобу или спокойствие. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Обман и Дипломатию во время обращения к толпам из 10 и больше человек.

**Тихий Наблюдатель (Региональный):** вы можете почувствовать опасное настроение,ющее в толпе, и знаете, как избегать разгневанных банд, когда они ищут жертв для своего гнева. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Проницательность в толпе, и бонус черты +1 к проверкам на Незаметность на городских улицах.

## Геб



### Владения Мертвых Мировоззрение: ЗЗ

**Столица:** Мехитар (42,000)

**Основные Расы:** люди, нежить

**Основные Религии:** Нефис, Ургатоа, Зон-Кутон

**Языки:** Келишский, Осиранский

Геб унаследовал среди стран Голариона, страна, где неупокоенный правитель господствует над обширной сетью некромантов, легионами воинов-скелетов, рабами зомби в полях и невольными людьми, которые существуют исключительно для утоления голода неупокоенной аристократии. Страна была опустошена войнами между королями-колдунами Нексом и Гебом. Когда Некс послал катаклизмы на Геб, Геб ответил тем, что оживил убитых в качестве неупокоенных солдат. Когда Некс исчез, Геб поклялся не успокоиться, пока его немезида не будет вне пределов мщения — он вернулся как призрак, прикованный к своей собственной ненависти, и теперь правит со своей супругой-личом, Блудной Королевой Аразни.

Спустя 4,000 лет обе страны находятся в номинальном мире; в действительности Геб не предпринимает явных действий против любых внешних врагов, но последствия борьбы откровенно очевидны в популяции нежити, проникшей в каждый слой общества. Разумная нежить является обычным делом в обществе Геба, и считаются полноправными гражданами. Живые (называемые «живчиками») могут наслаждаться равным гражданством, в зависимости от их статуса; но загоны для человеческих рабов предоставляют пищу для мертвых и энергию для заклинаний Кровавых Властителей, королевских некромантов, поклявшихся служить Гебу.

Северные пределы Геба соседствуют с Пустошами Маны и всевозможные отродья пересекают границу Геба, разрывая и уничтожая все на своем пути. Искривленные леса содержат ужасы за пределами воображения — а в Гебе это весьма многозначительно.

## Черты

Нижеследующее является региональными чертами Геба.

**Враг Нежити (Региональный):** ваше отвращение ко всей неупокоенной аристократии Геба подпитывает вашу ненависть. Вы получаете бонус черты +1 к спасброскам против любых заклинаний или заклинательных способностей неупокоенного существа.

**Друг Смерти (Региональный):** ваша тесная связь с разумной нежитью Геба наделила вас некоторой потусторонней эссенцией, и эта эссенция помогает вам в ваших делах с нежитью. Вы получаете бонус черты +2 к проверкам на Дипломатию против разумной нежити.

## Иррисен



### Страна Вечной Зимы

**Мировоззрение:** НЗ

**Столица:** Белый Трон (24,900)

**Основные Расы:** люди, феи, морозные великаны, зимние волки

**Основные Религии:** Ламашту, Зон-Кутон

**Языки:** Халлит, Скальд

Почти 1,400 лет назад территория современного Иррисена принадлежала могучим Королям Линнормов. В одну особенно суровую зиму воинство синекожих троллей и холодных фей спустилось с Венца Мира, возглавляемое жуткой старухой Бабой Ягой, колдуньей из Великого Запределья. Королева Ведьм быстро подчинила себе регион, убивая всех оказывающих сопротивление и порабощая остальных. Борьба закончилась спустя 23 дня, когда родилась страна Иррисен. С тех пор страна заперта в сердце зимы.

Эта страна фей имеет мало друзей на замерзшем севере. Короли Линнормов постоянно отражают налеты, во время которых воруют их припасы, оружие и детей. Повелители Мамонтов заключили шаткий союз, не забывая подтягивать отряды к своей западной границе, опасаясь нового чудовищного вторжения. Никто не может сказать, как поведет себя Баба Яга, когда вернется в Иррисен после своей столетней прогулки по Великому Запределью, но ее божественного мастерства в ведьминском ремесле боятся все.

Символы играют важную роль в Иррисене, отгоняя неудачу и гнев Бабы Яги и ее детей. Мотивы кошки, собаки, ворот и дерева можно найти по всему Иррисену, украшающие двери, перемычки, инструменты, одежду, оружие и броню, очаги. Кошки и собаки являются распространенными домашними животными и живыми символами удачи почти в каждом поселении, и перед ними все двери открыты. Хоть воронов обожают и делают приживалами, ворон считают причиной неудач и их высаживают и убивают при всякой возможности.

## Черты

Нижеследующее является региональными чертами Иррисена.

**Зимний Воин (Региональный):** вы выросли в ледяных землях Иррисена, и выживание в холодных зимних снегах — ваше второе я. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Незаметность и Выживание на ледяном и снежном ландшафте.

**Душа Зимы (Региональный):** вечная зима Иррисена является такой же частью вас, как и этой страны. Вы можете сотворить луч холода раз в день в качестве заклинательной способности. Он творится с самым большим вашим уровнем заклинателя; если у вас нет уровня заклинателя, то он действует с 1-ым УЗ.

# БУКВАРЬ ВНУТРЕННЕГО МОРЯ

## Изгер

### Раб Челиакса

Мировоззрение: ЗН

Столица: Элидир (11,900)

Основные Расы: люди, эльфы, дварфы, гномы, полуоросли

Основные Религии: Асмодей, Эрастил, дьяволизм

Языки: Общий



Когда Дом Трун поднялся на трон Челиакса, многие Челианские владения откололись от Империи. Изгер этого не сделал, а Гальт и Андоран указывают на этого жалкого раба как на иллюстрацию необходимости революции. У Изгера не было выбора; Челиакс позволил другим колониям ускользнуть, но Изгер занимает торговые пути, необходимые для выживания империи. В качестве жестокой благодарности за эту жизненно важную поддержку имперских стремлений, Челиакс наложил на Изгер высокие пошлины, денежные и политические.

Торговые пути Изгера вдоль прославленной Реки Конерида образуют паутину дорог, предоставляющую доступ к Друму и бесценным рынкам вокруг Озера Энкартан. Сперва Талдор, а затем и Челиакс разорили немногие природные ресурсы, некогда имевшиеся у Изгера. Теперь величайшие угрозы Изгеру исходят изнутри: гоблины Читтервуда оставили тысячи умершими, а немногочисленные остатки малочисленной и плохо вооруженной армии Изгера вынуждены патрулировать торговые пути, чтобы не навлечь на себя гнев Челиакса. Это отдало остальную страну на милость бандитам, и единственный выход для правительства — назначать награды за головы лидеров разбойников, доступные всем.

Кровавые Войны Гоблинов породили множество сирот. В ответ Церковь Асмодея создала приюты, чтобы накормить и одеть забытых детей, приютив их на груди Асмодея и создав ужасных черносердечных взрослых людей: Адских Рыцарей и монахов, формирующих свое обучение на темнейших искусствах Ада.

## Черты

Нижеследующее является региональными чертами Изгера.

**Охотник за Головами (Региональный):** вы посвятили себя свершению правосудия над бандитами Изгера. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Выживание во время выслеживания, и бонус черты +1 к проверкам на Восприятие, чтобы избежать ошарашивания.

**Сирота Изгера (Региональный):** вы выросли в одном из многих приютов Асмодея, которые усевают сельскую местность Изгера. Вне зависимости от того, вняли ли вы их учениям, ваша строгая идеологическая обработка от рук «дьявольских монахов» закалила ваше тело от грубого обращения. Вы получаете бонус черты +1 к спасам на Стойкость.

## Жалмерай

### Королевство

#### Невероятного

Мировоззрение: ХН

Столица: Нисван (10,300)

Основные Расы: люди

Основные Религии: Иори, Нефис, многочисленные Вудранские религии

Языки: Вудранский



Остров у побережья Некса, Жалмерай является самым западным из Невероятных Царств Вудры. Здесь гении служат людям в огромных золотых и мраморных дворцах, внутренние фонтаны струятся вином вместо воды, а раскинувшиеся, но симметричные монастыри Иори обучают тысячи умелых монахов. Посетителям из других стран Внутреннего Моря все в Жалмерае кажется большим и очень величественным.

Жалмерайцы являются опытными пленителями гениев и других элементальных существ, которые построили баснословную серию монументов и монастырей на этом острове, который был подарен Вудранскому махарадже Хибен-Салду архимагом Нексом 4,000 лет назад. Величайшие монастыри называются Домами Безупречности, где студенты оттачивают свои умы и тела в строгой дисциплине. Любой, кто сможет пройти серию испытаний, приглашают обучаться с ними, но эти испытания устрашают: потенциальные студенты должны обогнать джинна, побороть шайтана и перехитрить ифрита. Но даже те, кто не смог попасть в эти монастыри, все еще могут обучаться в одной из младших школ, при условии, что они имеют некоторый талант к боевым искусствам.

Хотя немногие посторонние действительно понимают странные искусства, преподаваемые в Жалмерае, странные люди Невероятного Королевства заработали уважение — если не доверие — других стран Внутреннего Моря, и остров находится в мирных отношениях со многими своими соседями.

## Черты

Нижеследующее является региональными чертами Жалмерая.

**Кандидат на Безупречность (Региональный):** вы начали тренировки ради вступления в один из Домов Безупречности, превратив свои тело, разум и дух в цельное натренированное оружие. Вы получаете бонус черты +1 к броскам атаки по возможности с безоружным ударом.

**Тайна Невероятного Королевства (Региональный):** вы изучили древнее знание Вудры в монастыре Жалмерая, и узнали мистический секрет, улучшающий ваши заклинания. Выберите одно заклинание во время выбора этой черты — с этого момента всякий раз, когда вы творите это заклинание, вы делаете это с уровнем заклинателя +1.

## Катапеш



### Базар Чудес

**Мировоззрение:** Н

**Столица:** Катапеш (212,300)

**Основные Расы:** люди, гномы, гномы, полуорки, джанни

**Основные Религии:** Абадар, Иорри, Нефис, Саренрая

**Языки:** Общий, Келишский, Осирианский, Вудранский

Говорят, что в Катапеше покупатель может найти все, что пожелает его сердце — вообще все. Пока Абсалом является центром цивилизации Внутреннего Моря, Катапеш является пульсирующим сердцем торговых путей Голариона. Все, от обычного до чудесного, можно купить или продать в ларьках, магазинах и на улицах суетливой столицы Катапеша. Торговая политика Катапеша разрешает — или, скорее, страдает от недостатка торговых запретов — городу предлагать удовольствия, недоступные на всем остальном Голарионе, типа наркотика пеш. Еще более незаконную контрабанду можно найти на рынке Ночных Прилавков: яды, болезни, провезенные контрабандой реликты, запрещенную магию и тому подобное. Катапеш так же является шумным рабовладельческим городом, и Орлиные Рыцари Андорана стараются изводить рабовладельцев, приходящих и уходящих из Катапеша.

Большая часть пустынь и саванн Катапеша все еще не приручена, и варварские племена гнолов обшаривают равнины в поисках рабов, которых можно продать на базарах города — где, как ни странно, их приветствуют, хотя за стенами города гнолов презирают.

Власть находится в твердых руках таинственных Хозяев Договоров, нечеловеческих существ, замотанных в ниспадающие вуали и халаты, с головы до ног скрывающие их 7-и футовые (2,1 м) тела. Эти плутократы навязывают не много законов, но за ними следят металлические Алюмы, големы, усиленные душами пожилых рабов.

### Черты

Нижеследующее является региональными чертами Катапеша.

**Дитя Торговца (Региональный):** одним из ваших близких родственников был одаренный торговец с суетливых базаров Катапеша, и он еще в юности обучил вас замечать врожденную ценность в любом предмете. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Оценку, и Оценка всегда считается для вас классовым умением.

**Подсевший на Пеш (Региональный):** вы провели несколько лет за пристрастием к пешу, привычка, от которой вы смогли или не смогли избавиться. Вы начинаете только с половиной начального капитала, но ваше знание об образе жизни пеша предоставляет вам бонус черты +1 проверкам на Обман, Знание (краеведение) и Проницательность. Одно из этих умений всегда считается для вас классовым умением.

## Кионин



### Королевство Эльфов

**Мировоззрение:** ХД

**Столица:** Айдара (56,340)

**Основные Расы:** эльфы, гномы, полуэльфы, люди

**Основные Религии:** Калистрия, Дезна, Нефис

**Языки:** Эльфийский

Прямо перед Земледадом большая часть эльфов покинула Голарион с помощью магических порталов, известных как «эльфийские врата». Когда демон Трирейзер был изгнан на Голарион в 2497 ЛА, порча демоном пышных лесов Кионина вынудила эльфов, находящихся в далеком мире, где они нашли пристанище, предпринять ответные действия, и вскоре они вернулись на Голарион, чтобы ответить на вызов. Хоть они и не сумели уничтожить Трирейзера, они заточили его в искривленном дереве, названном Танглбрайр — после чего они попытались адаптироваться в изменившемся мире.

Заполненный пасторальной красотой и живописными ландшафтами, Кионин является самым большим анклавом эльфов на Голарионе. Его столица, Айдара, является славным городом, созданным из дерева, серебра и хрустальных шпилей, построенным в совершенной гармонии с лесом. Его красота, однако, обманчива — Айдара покрыта многоуровневыми художественными иллюзиями. За прошедшие столетия эти иллюзии превратили весь город в холст, но за последнее время иллюзии отражают склонность его обитателей к затворничеству, и магический туман и лианы часто скрывают город.

Кионин является необщительным королевством, где эльфы могут искать прибежище от занятого людьми мира, которые развиваются слишком быстро для них. Хоть эльфы еще терпят гномов, немногие посетители других рас, которые допускаются в пределы Кионина, направляются в человеческое сообщество Гринголд, где люди содеряжат свое собственное тщательно управляемое сообщество в переделах страны эльфов — идущий эксперимент, предназначенный определить, могут ли эльфы действительно доверять другим цивилизованным расам.

### Черты

Нижеследующее является региональными чертами Кионина.

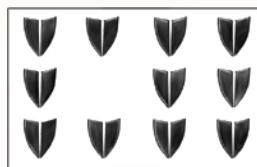
**Иллюзионист Айдара (Региональный):** вы жили в Айдаре столь долго, что вы очень хорошо знакомы с иллюзиями. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на уровень заклинания с заклинаниями иллюзий и бонус черты +1 к спасам на Волю для неверия в иллюзии.

**Погибель Трирейзера (Региональный):** сразившись во множестве битв с демоном Трирейзером, вы научились лучшим способам убивать различных существ под его управлением. Вы получаете бонус черты +1 к повреждению оружием против демонов, злых фей, растений и животных, испорченных злом.

# БУКВАРЬ ВНУТРЕННЕГО МОРЯ

## Последняя Стена

**Бдительное Пограничное Королевство**  
Мировоззрение: ЗД  
Столица: Вигил (9,780)  
Основные Расы: люди, полуорки  
Основные Религии: Горум, Йомедая  
Языки: Общий, Варисийский



Основанная для наблюдения за останками Шепчущего Тирана в Шпиле Висельников, Последняя Стена служит оплотом против величайшего зла, известного человечеству, а также против вездесущих угроз со стороны орков Белкзена и неупокоенных ужасов Усталава. Главной обязанностью крестоносцев, содержащих Вигил, является гарантия, что печати на гробнице Тирана остаются ненарушенными, и они всегда идут новобранцев для защиты поселений Последней Стены — и, по сути, всего центрального Авистана — от бродячих монстров, спускающихся с Голодных Гор.

Народ Последней Стены является смелым и выносливым. Хоть они живут в тени великого зла, они добры и дружелюбны к посторонним, особенно к тем, кто пришел помочь поддержать строй. За недавние годы количество странствующих рыцарей и искателей славы, посещающих Последнюю Стену, сильно уменьшилось, по большей части из-за призыва к оружию в Менденве против кишащих орд демонов, наводнивших Мировую Рану. Многие в Вигиле обеспокоились, что у них может не хватить силы дальше сдерживать орков Белкзена.

Высокие шпили Замка Овервоч в Вигиле предоставляют внушительный вид на пропитанные кровью западные равнины на границе Белкзена, а так же на покрытые туманом плоскогорья Усталава на севере. Конюхи Вигила разводят и тренируют сильных боевых коней и быстрых рысаков, а конюши вокруг Вигила ручаются за качество своих родословных. Вигил так же содержит Военный Университет Крестоносцев, где крестоносцы-тактики распределяют свои магические и военные ресурсы для победы над своими численно превосходящими противниками.

## Черты

Нижеследующее является региональными чертами Последней Стены.

**Тактик Крестоносец (Региональный):** вы обучались в Военном Университете Крестоносцев, и искусны в геральдике и осадной тактике. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Знание (инженерное дело) и Знание (дворянство), одно из этих умений всегда считается для вас классовым умением.

**Кавалерист Последней Стены (Региональный):** с момента, как вы только встали на ноги, вы обучались езде на сильных боевых конях Последней Стены. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Верховую Езду, и Верховая Езда всегда является для вас классовым умением.

## Земли Королей Линнормов Холодная Родина

**Викингов**  
Мировоззрение: ХН  
Столица: Калсгард (72,080)  
Основные Расы: люди, дварфы, великаны, гномы, феи  
Основные Религии: Дезна, Эрастил, Горум, Тораг  
Языки: Скальд



Короли Линнормов правят холодной суворой страной, изобилующей тайгой, опасными болотами и большими моренами, оставленными ушедшими ледниками. Береговая линия является гулящей и холодной, одну половину года идет дождь, а вторую — снег. Дальше на запад земля становится все более и более холодной, до замороженных границ с Иррисеном.

Жизнь уроженцев этой страны тяжела, особенно в период зимы. В результате многие здоровые взрослые занимаются торговлей в летние месяцы, привозя с юга дополнительную еду, роскошь и различные диковинки Внутреннего Моря. Такие путешественники также пакуют с собой топоры и маленькие круглые щиты, на случай возможности кого-нибудь ограбить. Каждый обитатель является викингом в сердце, а отдаленные земли для них не такие опасные, как их собственная холодная родина.

Сама страна усеяна маленькими укрепленными фермами и несколькими большими, окружеными каменными стенами городами, а между ними сплошная глуши. Свиные звери подходят ночью к городским стенам, скребясь даже в ворота Калсгарда. В глухи между фермами также господствуют феи и линнормы, поскольку разлом между Голарином и Первым Миром проходит над холмами, занятymi Королями Линнормов. Народ фэйри является здесь обычным делом, вместе с гномами, троллями и духами природы.

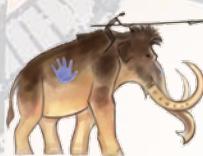
## Черты

Нижеследующее является региональными чертами Земель Королей Линнормов.

**Друг Фей (Региональный):** вы имеете особые отношения с феями, поскольку росли вблизи от них. Вы получаете бонус черты +2 к проверкам на Дипломатию против существ фей.

**Кровь Викингов (Региональный):** вы имеете навязчивость викингов, и народ с юга боится вашей непредсказуемой природы. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Запугивание, и Запугивание всегда является для вас классовым умением.

## Королевство Повелителей



**Мамонтов**  
Затерянная Страна  
на Дальнем Севере

Мировоззрение: Н

Столица: нет

**Основные Расы:** люди, полуорки, великаны

**Основные Религии:** Дезна, Горум, Ровагут

**Языки:** Великий, Халлит

На дальней северной стороне Гор Кодар растянулась древняя страна, где все еще бродят доисторические звери. Это дикая безлюдная земля, глушь, еще невостребованная потенциальными завоевателями. Враждебный характер королевства и его обитателей пока отгоняли тех, кто хотел их усмирить.

Как подразумевает его название, Королевство Повелителей Мамонтов широко известно из-за его огромных зверей — существ, которые вымерли в других более теплых королевствах юга, типа мамонтов, мастодонтов, зубров, бизонов и короткогорых оленей. Бронированные глинтодоны и гигантские наземные ленивицы оципывают жесткую листву, высекаемые пещерными львами и саблезубыми тиграми. Даже динозавры иногда скитаются в низменностях Бивней и странных теплых каньонах у основания большого ледяного шельфа, образующего одновременно ледниковую стену и северную границу региона.

Повелители Мамонтов не обладают центральной организацией. Племена собираются семьями, объединяясь с другими племенами и образуя «последы» во главе с сильными воинами и лидерами. После смерти лидера его последы разбиваются на малые племена, или решают присоединиться к другому харизматичному лидеру. Лидерство определяется великими поступками, хитростью, и актами героизма, так что текучесть кандидатов здесь высокая.

Повелители Мамонтов не имеют столицы. Вместо этого уроженцы этой земли следуют за различными стадами больших зверей, и возвращаются к тому, что считается цивилизацией, только при необходимости. Королевство Повелителей Мамонтов имеет несколько городов, и многие из них существуют в виде уступки для путешественников.

### Черты

Нижеследующее является региональными чертами Королевства Повелителей Мамонтов.

**Хозяин Мамонтов (Региональный):** вы умеете искусно ловить и обучать больших существ типа мамонтов, мастодонтов, мохнатых носорогов и другой мегафауны. Вы получаете бонус черты +4 к проверкам на Обращение с Животными, связанным с этими существами.

**Суеверный (Региональный):** вы с подозрением относитесь к любой магии, которая идет в разрез с вашим родным шаманизмом. Пока вы не обладаете уровнями в классе, предоставляемом волшебные заклинательные силы, вы получаете бонус черты +1 ко всем спасброскам против волшебных заклинаний.

## Пустоши Маны



**Пустыня Мертвой  
Магии**

Мировоззрение: ЗН

Столица: Алкенстар (53,600)

Основные Расы: люди, дварфы,  
великаны

**Основные Религии:** Абадар, Эрастил, Иорри, Тораг

**Языки:** Дварфский, Келишский, Осирианский

Расположенные между Нексом и Гебом, Пустоши Маны являются вечно переменчивым кошмаром разоренной магией пустыни, навсегда искаженной древними заклинательными дуэлями королей-колдунов и их сильных слуг. Этот отвратительный пейзаж является колеблющейся невостребованной границей между этими двумя странами. Разрушение, вызванное на этом обширном участке пустыни, превратило здешний пейзаж в нечто изменчивое и странное, и хотя эта хаотичная безумная земля, похоже, любит саму природу магии, на самом деле это место мертвой магии: все доступные магические силы поглощаются здешними бурями хаоса, и любой, кто пытается творить здесь заклинания, просто впустую тратит свою энергию.

Непредсказуемые опасности и потусторонние обитатели Пустошей Маны обещают быструю смерть большинству исследователей, но некоторые немногочисленные политические изгнанники, беглые рабы и инакомыслиющие мыслители проходят через Пустоши к Великому Герцогству Алкенстар, независимому городу-государству технологических чудес в западных предгорьях.

Без поддержки магии народ Алкенстара ради выживания обратился к алхимии, инженерии и металлургии. Дварфы Небесной Цитадели Твердыни Донган обеспечивают инженеров, алхимиков и металлургов Алкенстара металлами и минералами, а эти ремесленники затем создают сложные заводные машины и изумительные постройки. Впечатляющие Пушечные Мастерские производят большую часть порохового оружия на всем Голарионе, хотя Великое Герцогство держит основную часть огнестрельного оружия при себе. Пушечные маршалы Алкенстара пользуются своим огнестрельным оружием для защиты своей страны — делая Алкенстар одной из самых защищенных стран на Гарунде.

### Черты

Нижеследующее является региональными чертами Пустошей Маны.

**Защитник Алкенстара (Региональный):** вы жили в Алкенстаре и служили в его милиции. Вы знаете, куда нужно целиться, чтобы нанести больше повреждений. Вы получаете бонус черты +1 ко всем броскам подтверждения критических ударов с дистанционным оружием.

**Выживальщик Пустошей Маны (Региональный):** вы выросли в проклятых бесплодных землях Пустошей Маны, или провели там много времени, и суровая земля закалила ваше тело. Вы получаете бонус черты +1 к спасам на Стойкость.

# БУКВАРЬ ВНУТРЕННЕГО МОРЯ

**Мендев**  
**Теократия**  
**Крестоносцев**  
Мировоззрение: ЗД  
Столица: Неросиян (64,700)  
Основные Расы: люди  
Основные Религии: Йомедая  
Языки: Общий, Халлит



Мендев является двойственным местом: сияющий бастон законов и добра, расположенный напротив Мировой Раны — разрастающейся воронки зла, угрожающей всему мируозданию. Это страна пилигримов, крестоносцев, авантюрных плутов и кипящего столкновения культур юга и севера. Происходя от Йобарийских изгнаников и бездельников, Мендев в старину был домом многим Иссийским пиратам. Друг и союзник утраченного Саркориса, в остальном он считался маленьkim и несущественным королевством. Все изменилось со смертью Айродена, когда рассказы о демонических чудовищах, извергающихся из отдаленного севера, распространились по Авистану в начале прошлого столетия. Эти ужасные рассказы распространяются Мендевскими Крестоносцами, уже четвертый раз.

Иностранные, вступающие в святые войны с Мировой Раной, теперь превосходят численностью уроженцев Мендева, которые были оттеснены в сторону и теперь считаются низшим классом. Теоретически, эти крестоносцы следуют за благочестивой Королевой Галфреей, Мечом Йомедаи, рожденной в Мендеве Челианской герцогиней, обученной в Бревое боевым искусствам Алдори. На самом же деле наемники и профессиональные солдаты теперь численно превосходят пилигримов, и многие крестоносцы остаются сосредоточенными на искоренении демонического влияния в Йобарийском низшем классе, или берут свои вольности на кончик меча.

Тем временем медленно, но уверенно искривляющий реальность хаос Мировой Раны все больше поглощает мир, распространяя свое пагубное влияние южнее. Рано или поздно *каменные обереги* Мендева падут, а без их контроля Мировая Рана, в конечном счете, охватит весть Авистан.

## Черты

Нижеследующее является региональными чертами Мендева.

**Дитя Крестоносцев (Региональный):** ваши родители решительно противостояли демонам Мировой Раны, отгоняя худшее этого мира и Великого Запределья. Вы унаследовали их неукротимый дух, и вы получаете бонус черты +2 ко всем спасам против страха.

**Циник (Региональный):** как уроженец Мендева, вы видели всевозможных людей, утверждающих о своих святых мотивах, и вы научились судить о них скорее по их поступкам, чем по словам. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Проницательность, и Проницательность всегда является для вас классовым умением.

**Мольтун**  
**ТERRITORIALНЫЕ**  
**ЭКСПАНСИОНИСТЫ**

Мировоззрение: ЗН  
Столица: Канорат (27,450)  
Основные Расы: люди, эльфы, гномы, полурослики  
Основные Религии: Абадар, Эрастил, Йомедая  
Языки: Общий, Варисийский



Пограничная колония Мольтун была первой провинцией, объявившей свою независимость от Челиакса. Другие, типа Гальта и Андорана, быстро последовали ее примеру. Лидеры восстания Мольтуна, однако, испытывали недостаток в силе и хитрости, чтобы сохранить свою новую страну в целостности, и из потерянных осколков была основана страна Нирматас. Нирматас — это заноза в ноге Мольтуна, и Лорды Генералы Мольтуна одержими возвращением Фангвуда у своих соседей.

Армия является преобладающей социальной структурой Мольтуна. Обитатели городов считаются Имперскими Гражданами; рабочие — нет. Хоть многие рабочие не довольны своим положением, другие гордятся своей работой, считая ее частью чего-то большего, что позволяет Мольтуну поддерживать свои гордые традиции во время становления нового независимого будущего. Имперский Губернатор Марквин Телдас недавно объявил, что любой рабочий может стать Гражданином, прослужив в армии Мольтуна 5 лет.

Древние законы и традиции, закаленные военным pragmatismom, определяют большую часть жизни и поведения в Мольтуне. Некоторые удивляются, как такая система не является неуклюжей, но во время действия Мольтунская Имперская Армия работает с удивительной гибкостью, скоростью и силой. Хоть она и состоит по большей части из людей главным образом Челианского происхождения, Имперская Армия легко впитывает иностранные и даже чудовищные отряды, пока они следуют приказам. Хобгоблины, кентавры, наги и законные ликантропы — все они являются гордыми и ценными Мольтунскими солдатами в своих специализированных подразделениях.

## Черты

Нижеследующее является региональными чертами Мольтуна.

**Имперский Солдат (Региональный):** вы служили в Имперской Армии Мольтуна. Выберите одно из следующих умений: Лечение, Запугивание или Верховая Езда. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам этого умения, и оно всегда является для вас классовым умением.

**Сигнальщик (Региональный):** наблюдая за Имперскими отрядами, вы умеете использовать флаги, дымовые сигналы и другие методы передачи тайных посланий, и получаете бонус черты +5 к проверкам на Обман во время получения тайных посланий и бонус черты +5 к проверкам на Проницательность для перехвата сообщений.

## Просторы Мванги



### Неисследованные Дикие Джунгли

**Мировоззрение:** Н

**Столица:** нет

**Основные Расы:** люди, эльфы, гномы

**Основные Религии:** Гозрей, Ламашту, поклонение предкам, князьям демонов, Зеленая Вера, региональные традиции

**Языки:** Полиглот, региональные диалекты

Некоторые из старейших человеческих руин в мире разбросаны в глубоких джунглях Гарунда. Изолированные племена, давшие название лесам и глумоманям, прослеживают свое происхождение до забытых королевств великих достижений, но дни их зенита давно прошли, а их славное прошлое остается загадкой.

Во всем мире нет точных карт внутренних областей Гарунда, а местные племена Просторов редко обозначают свои формальные границы. Некоторые места в непроходимой глухи привлекают сильных злых духов, колонии разумных растений, культы жу-жу зомби и схожие опасности, аборигены и исследователи их избегают. Западные берега излюблены пиратами и контрабандистами; внутренние регионы содержат обширные джунгли, где нет никаких законов.

На юго-западном краю джунглей расположен Маали, старейший из разрушенных городов Просторов Мванги и самый густонаселенный. Примерно столетие назад население большого переполненного города взорвалось, когда пилигримы со всех Просторов пришли собственными глазами увидеть феномен. Шаманы странной религии изготовили мумифицированные останки Валкены, мальчика-принца практически мифического первоначального общества Мванги. За последние 30 лет мумия ребенок обратился к жестокости, отдавая приказы своему процветающему культу, которые подстегивают ярость в его последователях против колонистов Саргавы и всех внешних воздействий на Просторы, с тех пор идет открытая война.

### Черты

Нижеследующее является региональными чертами Просторов Мванги.

**Охотник за Артефактами (Региональный):** вы знаете легенды Просторов Мванги и места, где, по слухам, находятся великие сокровища. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Знание (география) и Знание (история), и одно из них всегда является для вас классовым умением.

**Странник Джунглей (Региональный):** вы научились ориентироваться в самых темных джунглях Просторов Мванги, и умеете избегать самых больших опасностей. Вы получаете бонус черты +2 к проверкам на Выживание в джунглях.

## Некс



### Монумент Ушедшим Королям- Колдунам

**Мировоззрение:** Н

**Столица:** Квантум (60,000)

**Основные Расы:** люди, дварфы, эльфы, гномы, полурослики

**Основные Религии:** Абадар, Калистрия, Иори, Ламашту, Нефис, Нортгорбер, Фаразма

**Языки:** Общий, Келишский, Осирианский, Вудранский

Некс может похвастаться самыми космополитическими городами на восточном побережье Гарунда, типа его столицы Квантума, которая конкурирует по расточительности с Оппарой в Талдоре или Сотисом в Осирионе. Монументальные дворцы и шпили теснят беспорядочные улицы Квантума, которые вьются по висячим садам, открытым лабиринтам и суетным базарам. Рушающиеся статуи Некса и древних героев, путешествовавших вместе с ним и выковавших его королевство, взирают на городские крыши и балконы, постоянно напоминая о человеке, который сделал Квантум и окружающие земли своей собственностью.

Территориальные амбиции на юге привели Некса к конфликту с некромантом Гебом, наследником богатой магической традиции, связанной с затерянной колонией древнего Осириона. Эти двое столетиями вели опустошительную войну, которая почти закончилась, когда Некс исчез посреди атаки Геббитов, когда воздух заполнился отравленным туманом. Древняя война с Гебом оставила на Нексе и его культуре вечное пятно, но столетия назад открытая война увяла до неохотной торговли, и сегодня Некс импортирует большую часть еды с Гебских плантаций, где работают рабы зомби.

Общество Некса сосредоточено вокруг Квантума уже бесчисленные столетия. Город привлекает широкое разнообразие обитателей, от честолюбивых волшебников и призванных пришельцев до торговцев из Друмы, Жалмерая, Вудры и даже Тянь-Ся. Город процветает на своем многообразии мышлений, торговли и влияний, и не терпит ксенофобов. Существо, считающееся чудовищем в портах Внутреннего Моря, в Нексе является всего лишь еще одним горожанином.

### Черты

Нижеследующее является региональными чертами Некса.

**Алхимик Онопиона (Региональный):** вы обучались среди алхимиков Онопиона, доведя свое ремесло до совершенства на заводах гомункулов, големов и колониях слизи. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Ремесло (алхимия).

**Выпускник Университета Квантума (Региональный):** вы закончили одну из справедливо известных академий волшебства, и строгая учебная программа отточила ваш разум. Вы получаете бонус черты +2 к проверкам на концентрацию во время сотворения волшебных заклинаний.

# БУКВАРЬ ВНУТРЕННЕГО МОРЯ

## Нидаль

### Мрачное Повинное Государство

Мировоззрение: ЗЗ

Столица: Панголайс (18,900)

Основные Расы: люди, полуорки,  
полуоркники

Основные Религии: Асмодей,  
Дезна, Зон-Кутон

Языки: Общий, Язык Теней, Варисийский



Если Челиакс одержим дьяволами, то Нидаль одержим тенями. Когда Земледельцы потряс Голарийон, воинственные кланы древнего Нидала потребовали защиты у своих давно забытых богов, но вместо этого привлекли сомнительное внимание мрачного божества Зон-Кутона. Он предложил им защиту в обмен на их вечное и беспрекословное повиновение. Столкнувшись лицом к лицу с затмением солнца, гордые коневоды Нидала уступили, обеспечив выживание нации, но навечно став слугами Владыки Полуночи.

Противодействие Теневому Двору Нидала означает смерть, и граждане быстро подчиняются законам даже самых незначительных из своих лордов. Некоторые наиболее могущественные члены аристократии входят в состав Черной Троицы Панголайса; темный друид Элоандер из Ридвана; убедительный колдун Холас, советник Королевы Аброгайл II в Челиаксе. Поскольку ее дьявольское величество все больше и больше полагается на мрачную силу Нидала для поддержания своего правления, то шепчущие в тенях Усквуда тихо готовятся сделать рабами своих бывших хозяев.

На севере скрытные агенты богини Дезны непрерывно трудятся, чтобы помешать темным делам подчиненных Зон-Кутона. Поклонение Дезне является скрытной, незаконной практикой, проводимой под открытыми звездами. Если скромные жрецы и жрицы Песни Сфер смогут как-нибудь разорвать мертвую хватку Теневого Двора, то есть надежда, что и самого Владыку Полуночи можно будет загнать обратно в его тюрьму в Великом Западелье.

## Черты

Нижеследующее является региональными чертами Нидала.

**Нидальский Теневой Заклинатель (Региональный):** вы обучались среди пугающих теневых заклинателей Нидала. Выберите одно заклинание с теневым дескриптором — с этого момента всякий раз, когда вы творите это заклинание, его эффект проявляется с +1 уровнем заклинателя.

**Охотник Усквуда (Региональный):** вы служили Теневому Двору, осторожно преследуя незваных гостей по сумеречным городским улицам Панголайса, чтобы определить их место жительства для властей. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Незаметность, и она всегда является для вас классовым умением.

## Нирматас

### Разоренная Войной Чаща

Мировоззрение: ХД

Столица: Тамран (9,730)

Основные Расы: люди, эльфы,  
полуэльфы

Основные Религии: Эрастил, Горум, Йомедая

Языки: Общий, Варисийский



Когда Мольтун откололся от Челиакса, он потребовал весь Фангвуд вплоть до Последней Стены, но лесники, звероловы и рыбаки вскоре поняли, что новые мандаты из местной столицы Канорат просто сменили одних эксплуататоров на других. Надежды на обещанную новую эру рухнули, и малая партизанская война превратилась в революцию, возглавляемую звероловом Иргалом Нирматом. Когда он стал жертвой убийства, его последователи назвали эту территорию Нирматас в его честь.

Мольтун неоднократно вторгался в свою своеобразную провинцию, и каждый раз его армии отступали после неудачных кампаний против противников, которые не желают стоять смирились или находиться внизу. Каждый Нирматанец считает себя армией из одного человека, а каждая семья и деревня являются независимой ротой. Хоть они обычно и отвечают на призывы к оружию Лесного Маршала, группы Нирматанцев зачастую игнорируют планы битв и действуют согласно собственным идеям. Эти банды тратят столько же времени на вражду с конкурентами, сколько они срывают вторжения Мольтунцев. Их усилия похожи на вырывание сорняков, не трогая при этом корней проблемы — среди этих отдельных актов героизма Нирматанцы как целое стараются просто выжить.

В Нирматасе все связано с идеалами свободы, самостоятельности и независимости, стоящими превыше всего остального. Даже лучшие идеи игнорируются или отвергаются, если в них есть слабейший намек на принуждение. Нарушение личностных прав и свобод приводит к кровавой вражде. Партизаны Нирматаса хорошо научились выживать. Смогут ли они успешно создать свою страну, будет видно в будущем.

## Черты

Нижеследующее является региональными чертами Нирматаса.

**Дипломат Фангвуда (Региональный):** вы жили и работали среди несравненных партизанских отрядов Фангвуда. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Дипломатию, и она всегда является для вас классовым умением.

**Милиция Нирматанцев (Региональный):** вы служили в одной из милицейских банд Нирматаса и научились ценным умениям. Выберите одно из следующих умений: Профессия (солдат), Верховая Езда или Выживание. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам этого умения, и оно всегда является для вас классовым умением.

## Нумерия



### Дикая Страна Сверхнауки

**Мировоззрение:** ХН  
**Столица:** Звездопад (32,400)

**Основные Расы:** люди, дварфы, гномы, полурослики  
**Основные Религии:** Дезна, Горум, Йомедая, Нефис  
**Языки:** Халлит

Некогда величайшее из Речных Королевств, сегодня Нумерия является страной мрачных варваров и темной магии, ее суровым народом правит кабала испорченных чародеев, посвятивших себя артефактам, которых они не понимают. Эти секреты не принадлежат этому миру, принесенные на Голарион драматическим крушением колossalной металлической горы с неба, части которой рассыпались по всей стране.

Хоть бесплодный пейзаж дает мало средств для торговли, в более цивилизованных южных странах Нумерия известна как основной источник небесных металлов, семь редких металлических сплавов, содранных с металлической горы, упавшей с неба. Все эти сплавы пригодны для создания уникального оружия и артефактов, и каждый из них имеет свои собственные определенные свойства. Из них самым распространенным является адамантин, и слово о чудесах «Нумерийской стали» уже давно распространилось до самых далеких уголков Авистана и Гарунда.

Столица Нумерии Звездопад является мрачным и жестоким местом, декадентской пародией на королевские дворы юга. Здесь король варваров, известный как Черный Монарх, властвует безраздельно, поддерживаемый порочными колдунами Технической Лиги и их слугами Механическими Людьми. На ее грязных улицах странные металлические люди из Серебряной Горы навязывают указы диктатора, пока пирующие на плотских празднествах короля гости жиреют за счет труда других или пристраиваются к гадким отравленным жидкостям, сочущимся из крушения Серебряной Горы.

## Черты

Нижеследующее является региональными чертами Нумерии.

**Техник (Региональный):** вы раскрыли некоторые незначительные секреты Технической Лиги, и овладели крупицами магии. Выберите заклинание 0-ого уровня. Вы можете творить это заклинание раз в день в качестве заклинательной способности. Оно творится с самым большим вашим уровнем заклинателя; если у вас нет уровня заклинателя, то оно действует с 1-ым УЭ.

**Затронутый Небом (Региональный):** каким-то образом вы сумели добить пузырек жидкости из куска крушения на равнинах Нумерии. Пока вас не поймали с контрабандой, вы выпили ее. Теперь вы имеете способность стабилизировать умирающее существо прикосновением в качестве стандартного действия.

## Осирион



### Страна Фараонов

**Мировоззрение:** ЗН  
**Столица:** Сотис (111,989)  
**Основные Расы:** люди, дварфы, эльфы, гномы, полурослики  
**Основные Религии:** Абадар, Иорри, Ламашту, Нефис, Норгорбер, Фаразма, Ровагуг, Саренрая

**Языки:** Осирианский

Осирион некогда контролировал большую часть сегодняшних стран Тувии, Рахадума, Катапеша и Геба, но самодовольство, в конечном счете, окончило культурное и военное господство Осириона. После 5,000 лет фараонского правления Кадирские агенты проникли в продажную бюрократию, поддерживающую режим Фараона Мендеса XXVI, и тихонейше нейтрализовали его. Неспособный достойно ответить, Осирион вскоре испытал серию широкомасштабных восстаний рабов, каждое из которых тайно затеяла Империя Падишахов Келеш, которая вскоре присоединила Осирион к себе в качестве сатрапии.

Сотни лет спустя, когда появился Хемет I Предусмотрительный и предъявил свое прямое происхождение из Первого Века Осириона, он быстро поднял волну народного энтузиазма. Короткие демонстрации Хеметом своих божественных способностей привлекли старших элементалов пустынь Осириона под свое знамя и убедило оставшихся султанов, что нужно вернуться на свою родину, таким образом произошел почти бескровный переворот.

Осирион является домом одной из самых обширных пустынь Голариона, рассеченной активным источником пресной воды: знаменитой Рекой Сфинкс. Подпитываемая двумя притоками, Полосом и Аспидом, Река Сфинкс является линией жизни для огромного населения Осириона. Однако река посыпает множество испытаний тем, кто живет вдоль ее берегов, включающие в себя огромных черных крокодилов (хеткшу), гиппопотамов и сезонные паводки.

## Черты

Нижеследующее является региональными чертами Осириона.

**Контрабандист Антиквариата (Региональный):** вы долгие годы перевозили контрабандой реликты давнего Осириона, и научились некоторым трюкам. Выберите одно из следующих умений: Оценка, Обман или Ловкость Рук. Вы получаете бонус черты +1 к этому умению, и оно всегда является для вас классовым.

**Осирионолог (Региональный):** вы изучали историю древнего Осириона, и даже отважились проникнуть внутрь одной из великих пирамид. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Знание (инженерное дело) и Знание (история), и одно из них всегда является для вас классовым умением. Кроме того, вы можете выбрать Древнеосирианский в качестве одного из бонусных языков.

# БУКВАРЬ ВНУТРЕННЕГО МОРЯ

## Кадира

### Ворота на Восток

Мировоззрение: Н

Столица: Кафир (132,450)

Основные Расы: люди, полуэльфы

Основные Религии: Иори, Ровагут, Саренпра

Языки: Келишский



Древнее королевство засушливых пустынь и экзотических городов, Кадира является самым западным сатрапом Империи Падишахов Келеш. Оно процветает на торговле, но тоскует по войне. Кадира не является самой богатой из стран в Келишской империи, но даже ее пограничные города обладают чудесами, о которых большая часть Авистана может только мечтать, начиная с павлинов и цветущих деревьев и заканчивая оживленными осадными машинами и зачарованными песчаными кораблями — способными плавать по дюнам и гонимые элементальными ветрами — которые бороздят пустыни.

Флотилии Кадиры хорошо вооружены и обслужены. Ни одно пограничное королевство не должно пренебрегать своей защитой, а деревянная стена из кораблей Кадиры является первой линией обороны на западе. Ее налетчики огры, разведчики на коврах самолетах и верблюжья кавалерия являются защитой на севере и востоке против Талдора и различных пустынных великанов, бандитов и рыскающих по ночам гулей. Дюжины покинутых башен, крепостей и даже городов усеивают северную границу Кадиры, все они являются местом разведения монстров и бандитов.

Столица Кафир не похожа ни на одно другое место, оно наполнено всевозможными специями, расами и формами магии, и является домом самой большой популяции верблюдов за пределами Келеша на востоке. Здесь стоит дворец Зербюстеса II, а так же дюжины академий математики, философии и истории. В школах и на базарах идет большая деятельность, и многие зарубежные учёные часто посещают библиотеки Кафира. Однако самыми суетными местами являются загоны верблюдов и порт, откуда корабли ежедневно отправляются в Квантум, Катапеш и Абсалом.

## Черты

Нижеследующее является региональными чертами Кадиры.

**Призыва́тель Гениев (Региональный):** ваши исследования магии по призыву гениев увеличило ваше общее отношение к призыву. Раз в день вы можете сотворить одно заклинание Вызыва (призыва), словно ваш уровень заклинателя выше обычного на 2.

**Наездник Пареша (Региональный):** вы называете Равнины Пареш своим домом, вне зависимости от того, были ли вы рождены среди племен равнин или в блестящих башнях Кафира. Лошади являются вашей родней. Когда вы проводите натиск верхом, скорость вашего скакуна увеличивается на 10 футов. Вы должны иметь навык Верховой Бой, чтобы взять эту черту.

## Рахадум

### Королевство Людей

Мировоззрение: ЗН

Столица: Азир (72,370)

Основные Расы: люди

Основные Религии: нет

Языки: Общий, Осирианский



Тысячи лет Рахадум непоколебимо следовал по вековому пути. Никто не оспаривал существования или силы богов, но их эгида обходилась слишком дорого для народа Рахадума. Хоть отсутствие религии принесло региону отчаянно необходимый мир, но за немалую цену. За последние 500 лет чума разоряла города Азир и Ботосани три раза, и перспектива голода вороном кружит над ослабевшей землей. Столетие назад Манакет был одним из самых бойких портов Внутреннего Моря. Сегодня он задушен вторгшимися песками пустыни, а его знаменитые сады стали воспоминанием из недалекого прошлого. Хоть немногие осмеливаются произносить это вслух, но ходят беспокойный слух, что боги решили покарать народ Рахадума за свое высокомерие. Но он все еще придерживается своих древних законов.

Посетители Рахадума часто прибывают в Азир (так же известный как «Безбожная Гавань») морем, чтобы приобрести отличную ткань, экзотическую продукцию и бесценные драгоценности. Иностранцы должны подвергнуться щадительному обыску Безупречным Легионом, группой обученных солдат, разыскивающих признаки религии. Обладание этой контрабандой влечет большие штрафы и возможное изгнание, тогда как проповедование религиозных доктрин ведет к заключению или чему похоже. Самодисциплина является нормой поведения, но в пределах этих границ нравоучение остается на усмотрение личности или семьи. Наркотики, с энтузиазмом ввозимые из Катапеша, распространены в городах, хотя замыганных наркоманов там не терпят. Рабство является банальностью.

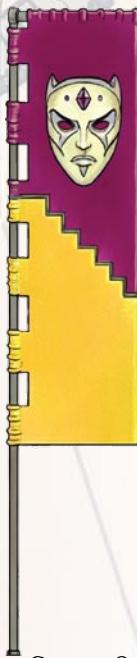
## Черты

Нижеследующее является региональными чертами Рахадума.

**Культист Рахадума (Региональный):** вы являетесь тайным членом запрещенной веры в Рахадуме. Вы научились прятать свою веру и обнаруживать других представителей своей веры. Вы получаете бонус черты +5 к проверкам на Обман для получения тайных посланий, и бонус черты +5 к проверкам на Проницательность для перехвата тайных посланий от других представителей своей веры.

**Атеист Рахадума (Региональный):** как Рахадумец, кто отказался от богов, ваша вера достаточно сильна, чтобы отражать божественные заклинания. Вы получаете бонус черты +2 к спасброскам против божественных заклинаний, но вы должны сделать спасбросок, даже если эта магия несет вам пользу.

## Размиран



### Теократия Живого Бога

**Мировоззрение:** ЗЗ

**Столица:** Престол (17,340)

**Основные Расы:** люди

**Основные Религии:** Размир

**Языки:** Общий, Халлит

Живой бог Размир пришел к северо-восточному берегу Озера Энкартан 47 лет назад и утвердил свою власть. Сперва он предстал перед народом Зера, затем появился в Эрд-Герцогстве Мелкат и заявил о своей силе. Размир заявил, что прошел Испытание Звездного Камня в далеком Абсаломе, и через это испытание достиг божественности. Используя свои силы, Размир начал собирать паству, вытеснив местный магистрат и Гильдию Торговцев — фасад для воров и вымогателей.

Сегодня Размиран является обществом, управляемым силой и страхом. Безжалостные жрецы веры контролируют каждый аспект государства и экономики, скрываясь за железными масками (подражая своему богу). Пока обычные люди трудятся на полях или торгуют, верующие отдают часть своей работы, известную как Десятина. Духовенство тем временем наслаждается комфортной жизнью, поскольку их положение в церкви дает им большую долю власти и богатства. Посмевшие бросить вызов вере сталкиваются с суровым наказанием — заточение, изгнание или даже казнь. Это заставляет многих присоединяться к вере ради благополучия, вне зависимости от своих истинных верований. Такие прислужники посыпаются в Вознесенный Лес ради обучения и возвращаются измененными, действуя заодно с церковью вне зависимости от своих прежних опасений.

### Черты

Нижеследующее является региональными чертами Размирана.

**Прислужник Размира (Региональный):** вы являетесь приверженцем церкви Размира, или были им, но потом отреклись. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Знание (краеведение) и Знание (религия), и одно из этих умений всегда является для вас классовым. Этот бонус увеличивается до +2 при взаимодействии с особенностями веры Размира.

**Солдат Веры (Региональный):** вы служили Размиру как преданный головорез, или на одной из «барж веры», бороздящей воды Озера Энкартан, и научились принуждающим техникам Размирана. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Запутивание, и Запутивание всегда является для вас классовым умением.

## Речные Королевства



### Независимые Королевства с Плохой Репутацией

**Мировоззрение:** ХН

**Столица:** нет

**Основные Расы:** люди, эльфы, гномы, полуэльфы, полуорки

**Основные Религии:** Калистрия, Кайден Кайлин, Дезна, Эрастил, Горум, Гиронна, Ханспур, Ламашту, Нортгорбер

**Языки:** Общий, Халлит

Речные Королевства являются местом, куда все отчаявшиеся бегут от своего прошлого и где они начинают свои новые жизни. Властители практически двух дюжин Речных Королевств постоянно враждуют друг с другом, а небольшие наемные отряды сражаются за владение каждой деревенькой и мостом. Следствием вечных внутренних распрей является высокая ценность еды в Речных Королевствах. Немногие души смеют заниматься фермерством или разводить домашний скот из-за страха перед бандитизмом. Малочисленная выросшая еда хранится в зернохранилищах замков или в хорошо охраняемых загонах для скота; поставщики еды стали местными героями, известны случаи, когда неоцененные по достоинству фермеры и скотоводы сжигали свои земли и находили новые города, где их принимали как героев.

Те, кто скрылся здесь и стал сильнее, включают в себя закоренелых преступников, сосланных вельмож, подстрекателей, религиозных фанатиков, работогорцев и некромантов, но даже эти вероломные люди обычно следуют вскому кодексу Речных Свобод. Правители сильны, хитры и делают все возможное, чтобы удержать свою власть. Правительства Речных Королевств колеблются в пределах от жестокого деспотизма до чистой анархии, и представляют весь спектр между этими крайностями.

Единственное, что может на короткое время объединить Речные Королевства, это угроза со стороны Гальта, Нумерни и Размирана, и даже тогда каждый князек будет соперничать со своими коллегами из-за предводительства сопротивления. Большие государства считают Речные Королевства полезным источником наемников и удобным местом для изгнания нежелательных лиц. Попытки занять и удержать территорию Речных Королевств обходятся дорого, благодаря местным боевым умениям, отточенным годами распрей.

### Черты

Нижеследующее является региональными чертами Речных Королевств.

**Бандит (Региональный):** со своей юности вы были членом одной из банд Речных Королевств. Выберите одно из следующих умений: Высвобождение, Запутивание или Незаметность. Вы получаете бонус черты +1 к этому умению, и оно всегда является для вас классовым умением.

**Речник (Региональный):** вы выросли в притоках Реки Селлен, и чувствуете себя в лодке так же, как и на суше. Вы получаете бонус черты +2 к проверкам на Профессию (моряк) и любому умению, связанному с использованием веревки.

# БУКВАРЬ ВНУТРЕННЕГО МОРЯ

## Саргава

### Потерянная

#### Колония

Мировоззрение: Н

Столица: Эледер (8,900)

Основные Расы: люди

Основные Религии: Абадар, Гозрей, Йомедая, Шелин

Языки: Общий, Полиглот



Пышные равнины Саргавы вносят участок цивилизации на западное побережье Гарунда и густые джунгли Просторов Мванги. Некогда принадлежавшая племенам Мванги, Саргава впервые была заселена Челианскими колонистами в 4138 ЛА, по честолюбивой прихоти безумного принца Халинада I. Жемчужина империи, отдаленная Саргава стояла как монумент силы Челиакса на пике его власти.

Все это изменилось, когда умер Айроден и образовался вечный ураган под названием Око Абендего, отрезавший колонию от ее родины. Когда дьяволы взяли под контроль Челиакс, Саргава восстала и пообещала награду Вольным Капитанам Кандалов за защиту Саргавы от флотилий Челиакса. Теперь прежняя колония живет своей жизнью, окруженная пиратами и враждебными племенами Мванги, пытающимися вернуть свои земли либо с помощью прямого мятежа, либо с помощью новых методов, типа натравливания монстров на владения колонистов, пачкая их мускусом каавы.

Территория колонии включает в себя множество достопримечательностей Просторов Мванги, типа Глубокоценных Шахт, Дубленого Озера и Полей Стазиса под Холмами Банду. Хоть эта страна и является опасной — фактически смертоносной — путешественники из Челиакса и других частей Авиштана являются частыми посетителями колонии, ищащими естественную красоту и руины древних цивилизаций, характеризующие Саргаву. Челианские агенты также являются обычным делом, ищащие способ воссоединить непослушную колонию со своей адской матерью.

## Черты

Нижеследующее является региональными чертами Саргавы.

**Проводник по Джунглям (Региональный):** вы жили за счет того, что снаряжали и вели экспедиции вглубь Мванги в поисках древних руин и потерянных городов. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Обращение с Животными, и бонус черты +1 к проверкам на Выживание в тропической местности. Одно из этих умений является для вас классовым.

**Стражник Саргавы (Региональный):** вы служили в Страже Саргавы, либо как колониальный подпретор, либо как абориген Мванги простой солдат, и привыкли маршировать в жару в полном обмундировании. Когда вы носите любую броню, уменьшите штраф брони к проверкам на 1, до минимального штрафа 0.

## Кандалы

### Опасные

#### Пиратские Острова

Мировоззрение: ХН

Столица: Порт-Перил (43,270)

Основные Расы: люди, гномы, полуорки, полуорксы

Основные Религии: Бесмары, Калистрия, Кайден Кайлин, Гозрей, Норгорбер, Фаразма

Языки: Общий, Полиглот



Владыки пиратов Кандалов пускаются в плавание из различных незаконных портов, проворачивая свою незаконную деятельность под прикрытием ненасытного Ока Абендего. Забытые руины древней цивилизации усеивают островную цепь, их рушащиеся каменные стены покрыты ужасными изображениями каннибализма и кровавых жертвоприношений. Эти изображения настолько отталкивающие, что 600 лет назад Челианские исследователи пометили этот регион на своих картах как проклятый и одержимый, и отправились дальше на юг, чтобы основать колонию Саргава.

За последние 30 лет корсары Кандалов наслаждались беспрецедентными успехами. Все Вольные Капитаны умело скользят по краю Ока Абендего, что позволяет им легко избавляться от менее опытных лоцманов. Сегодня Кандалы состоят из пестрого скопления бандитских и рабовладельческих портов, где флибустьеры находят безопасную гавань и продают свое награбленное имущество неразборчивым торговцам. Могущественный Вольный Капитан правит каждым портом, получая долю от награбленного во время недавних налетов и по необходимости верша пиратское правосудие.

Кандалы имеют только одного настоящего союзника — прежнюю Челианскую колонию Саргава. В обмен на защиту колонии от Челиакса Вольные Капитаны получают от Саргавы регулярную дань в виде древесины и рабов. В остальных местах мародеров Кандалов боятся и ненавидят, особенно в Челиаксе и Раҳадуме, на которых приходится основная тяжесть грабежей Вольных Капитанов.

## Черты

Нижеследующее является региональными чертами Кандалов.

**Мореход Кандалов (Региональный):** вы знакомы с опасными береговыми линиями, течениями и приливами Кандалов, и можете всюду использовать это знание. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Знание (природа) и Знание (география), находясь в океане. Вы также получаете бонус черты +1 к проверкам на Плавание, и Плавание всегда является для вас классовым умением.

**Штурмовой Бегун (Региональный):** вы бороздите одно из суровейших морей Голариона, и ходите вдоль края Ока Абендего. Вы привыкли к качке и крену морского судна, даже во время шторма, и получаете бонус черты +2 к проверкам на Акробатику, чтобы оставаться на ногах на неровной земле или неустойчивых поверхностях.

## Промокшие Земли



**Разоренная Ураганом Пустошь**  
**Мировоззрение:** XН  
**Столица:** нет  
**Основные Расы:** люди, мерманы, сахуагины  
**Основные Религии:** Гозрей

**Языки:** Общий, Полиглott

В тот самый момент, когда, по общему мнению, умер бог Айроден, у западного побережья Гарунда внезапно образовался самый большой ураган, когда-либо известный Голариону. За считанные дни Око Абендего полностью уничтожило побережья соседних стран Лиргена и Ямасы. Оттуда бьющиеся питательные воды, гонимые вглубь материка, вызвали огромные и беспрецедентные эвакуации. Сегодня, столетие спустя, Око продолжает реветь, а остатки уничтоженных стран известны как Промокшие Земли, вечный штормовой регион, непригодный для жизни людей.

Промокшие Земли больше не обладают крупномасштабным единственным руководством. Вместо этого существуют крошечные очаговые цивилизации, подчиняющиеся своим собственным правителям, обычно вождям небольших деспотичных хунт. Павшие города действуют как кратковременные укрытия для кочующих племен или как логова монстров. Тянувшиеся к небесам башни обсерваторий Гирантама, например, теперь связаны грубой сетью из веревочных мостов и воротов, построенных последними оставшимися Лиргенцами, намеренными выжить. К несчастью, те же древние обсерватории теперь действуют как маяки для забытых отродий из глубин Аркадского Океана.

Ныряльщики и подводные исследователи тратят большие деньги на экспедиции ради возвращения потерянных сокровищ этих королевств. Те, кто возвращаются с целой психикой, безмерно обогащают себя и своих инвесторов, и все же все, кто вернулся живыми, считаются счастливчиками.

### Черты

Нижеследующее является региональными чертами Промокших Земель.

**Заклинатель Абендего (Региональный):** вы провели много времени в штormах вечного урагана, и можете творить заклинания даже во время бушующей стихии. Вы получаете бонус черты +2 к проверкам на Концентрацию во время сотворения заклинаний.

**Ныряльщик Оагана (Региональный):** вы умеете оперировать колоколами Оагана в устье Черного Потока. Вы сами ныряли на улицах затопленного Лиргена, и вы знаете, чего ожидать. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Плавание, и Плавание всегда является для вас классовым умением.

## Парное Море



**Мировоззрение:** XН

**Столица:** нет

**Основные Расы:** люди, эльфы, гномы

**Основные Религии:** Дезна, Эрастил, Горум, Гозрей, Тораг

**Языки:** Азлантский, Общий, Эльфийский, Халлит, Скальд

Часть Аркадского Океана, расположенная возле северо-западного побережья Авистана, Парное Море тянется от границ Челнакса до морозных пределов Венца Мира, где ледники размером с целые страны разбиваются друг о друга, а стелящиеся туманы дали морю его название. Ни одна страна не управляет всем Парным Морем, и для многих обитателей одинокие берега и разбросанные острова региона, его воды являютсянейтральной территорией, принадлежащей только тем, кто там рыбачит.

Закованый Архипелаг является самой большой группой островов в Парном Море, свыше половины которых заняли кланы Королей Линнормов. Дальний западный конец этого архипелага принадлежит странным замаскированным обитателям Едкого Шпilia. Эти пугающие серые эльфы кажутся холодными и чужими, и они являются одними из тех немногих, кто свободно разговаривает на Азлантском в регионе Внутреннего Моря. Их легендарные суда быстро и тихо скользят по волнам, охраняя руины ушедших Азлонтов от всех, кто хочет их разграбить.

Южнее золотой дракон Менгкар ввел в действие «Великий Эксперимент» по улучшению человеческой расы и созданию утопии на острове Гермия. Эмиграция в Гермейо строго контролируется самим Менгкаром. Тайные разведчики пропускают Внутреннее Море в поисках достойных героев и образцов совершенства, которых потом приглашают присоединиться к медленному движению страны к совершенству, учтывая, что они согласятся следовать велениям мудрости дракона во всех вопросах. Дети, родившиеся на острове, проходят испытание в 16 лет — достигшим успеха предоставляется гражданство, а проваливших навсегда изгоняют из Гермии.

### Черты

Нижеследующее является региональными чертами Парного Моря.

**Гермейская Модель (Региональный):** вы являетесь продуктом воспитательной программы Гермей — были выбраны гражданами либо ваши родители, либо вы сами, но позже вы не смогли поддержать высоких стандартов острова. Какой бы ни была причина, вы быстрее обычных представителей своей расы, и получаете бонус черты +2 к проверкам на Инициативу.

**Едкий Наследник (Региональный):** вы жили среди эльфов Едкого Шпilia и знаете их странные манеры. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Плавание и бонус черты +1 к спасброскам против эффектов чар.

# БУКВАРЬ ВНУТРЕННЕГО МОРЯ

## Талдор

### Упадочная Империя

Мировоззрение: Н

Столица: Оппара (109,280)

Основные Расы: люди, гномы, полуэльфы, полуоросли

Основные Религии: Абадар, Калистрия, Кайден Кайнин, Нортгорбер, Саренрая, Шелин

Языки: Общий, Келишский



Некогда величайшая империя Авистана, Талдор медленно спускается по спирали упадничества и угасания, его величайшие достижения смыли течения истории. Первая половина Эпохи Престолонаследия была Золотым Веком для Империи Талдор. В своем зените Талдор тянулся от Гор на Краю Мира до Арки Айродена на берегах Аркадского Океана, включая в себя Андоран, Челиакс, Гальт, Изгер, Последнюю Стену, Мольтун и Речные Королевства. Но Кадира вторглась в Талдор в 4079 ЛА, и хоть Талдор успешно отразил вторжение, он потерял многие свои колониальные владения — включая Андоран, Гальт и Изгер — из-за молодой Империи Челиакс. Имперские амбиции Талдора навсегда разбились вдребезги.

Теперь, цепляясь за отговорку высшего общества и передовой культуры, Талдорское общество является недальновидным, выродившимся и умирающим. Тысячи знатных домов постоянно враждуют ради положения и управления различными отделами Византийской бюрократии страны. Жадность и недоверие характеризуют Талдорскую политику, а предательство и убийство являются любимыми методами аристократии по повышению своего статуса.

Влияние Талдора продолжает спадать, поскольку многие страны, которые теперь правят Авистаном, начинают забывать о том, что некогда они были частью великой империи. Без Талдора их бы не существовало, и гордые Талдорцы помнят это.

## Черты

Нижеследующее является региональными чертами Талдора.

**Кавалер (Региональный):** вы выросли на рассказах о героических рыцарях и великодушных волшебниках из Золотого Века Тардора, и стараетесь подражать их прекрасным поступкам. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Дипломатию и Знание (история).

**Богатый Дилетант (Региональный):** вы изучаете магию в одном из многих социальных клубов Талдора, удивляя своих друзей своим знанием в простейших магических трюках. Выберите два безобидных волшебных трюка. Вы можете сотворить два этих трюка раз в день каждый (1-ый уровень заклинателя). Если вы имеете уровни в классе, предоставляющем эти трюки, то ваш уровень заклинателя для них равен нашему уровню заклинателя.

## Тувия

### Пустыня Вечной Юности

Мировоззрение: ЗН

Столица: Мераб (56,870)

Основные Расы: люди

Основные Религии: Гозрей, Нефис, Фаразма, Саренрая

Языки: Общий, Осирианский



Примерно 5,000 лет назад алхимик обнаружил секрет эликсира *солнечной орхидеи* — зелья, которое на время останавливает процесс старения. Огромный спрос на эликсир и невозможность производить его в достаточных количествах вынудили его связаться с другими городами пустыни, предложив долю дохода от продажи эликсира. Эти города-государства объединились в союз под названием Тувия.

Согласно древнему договору право продавать эликсир переходит от одного города-государства к другому ежемесячно, и долгом главного города является предоставление охраны для шести пузырьков эликсира, производимого каждый месяц. Тувия сильно разбогатела от продажи небольшого количества эликсира, причем до такой степени, что индустрия Тувии вращается вокруг эликсира *солнечной орхидеи*. Конферансы и торговцы, имеющие дело с экзотическими услугами и роскошью, мигрируют из города в город, утождая иностранцам в месяц продажи эликсира. В результате каждый из городов имеет огромный открытый рынок, который пустует 4 месяца, проходящими между циклом — а пятый месяц всегда является временем фестивалей и празднований.

Кроме Цитадели Алхимика внутренние районы Тувии остаются таинственными и неизведанными. Легенды рассказывают об Осирианских гробницах, похороненных поддвигающимися песками и содержащих фантастические сокровища и артефакты могучих Богов-Королей. Существует целая промышленность, посвященная созданию фальшивых карт, показывающих пути к скрытым гробницам, но всегда существует возможность, что приключенец наткнется на подлинный документ.

## Черты

Нижеследующее является региональными чертами Тувии.

**Пустыниный Кочевник (Региональный):** вы родились и выросли среди горячих песков Тувии. Вы получаете бонус черты +4 к любым спасброскам против эффектов, связанных с жаркими условиями, и бонус черты +1 ко всем спасброскам против огненных эффектов.

**Торговец Тувии (Региональный):** вы путешествовали по большому окружному торговому пути вокруг Тувии, следуя за продажами эликсира *солнечной орхидеи* из города в город, и привыкли торговаться с иностранцами. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Оценку, Обман и Проницательность во время деловых сделок.

## Усталав



### Туманные Земли Готического Ужаса

**Мировоззрение:** НЗ

**Столица:** Калифас (15,640)

**Основные Расы:** люди

**Основные Религии:** Дезна, Фаразма, Ургатоа

**Языки:** Общий, Скальд, Варисийский

Проклятое историей трагедий и увядшей славы, Бессмертное Княжество Усталав цепляется за свое легендарное прошлое даже когда старается забыть столетий ужасов. Пятнадцать столетий назад военачальник Тар-Бафон воскрес как отвратительный король-лич, и более 600 лет Шепчущий Тиран правил империей отродий, созревших в трупе страны. Когда Сияющий Крестовый Поход, в конце концов, сумел заточить ужасного бессмертного в его крепости Шпилия Висельников, победоносные рыцари освободили живых рабов лича и вернули разрушенные граffiti княжества его измученному народу.

В 4670 ЛА, три графства западного Усталава схлестнулись за власть над своей наследственной родиной в кровавой революции, переименовав себя в Палатинатов. Менее гражданский конфликт разверзся 19 лет спустя, приведя к опустошению восточных пределов Ардеала, дав этой брошенной земле название Борозды. Сегодня Усталав застывает под правлением старого бесактного правителя, и угроза королевской грызни маячит на горизонте. Опасаясь восстания, графы Усталава закрываются в своих дряхлых провинциях, упиваясь своей властью и еще сильнее разделяя свою страну. А на западе снова зашептал голос древнего зла. Вот так Усталав и балансирует, снова и снова на протяжении столетий, на краю обрыва.

## Черты

Нижеследующее является региональными чертами Усталава.

**Суеверный Оберег (Региональный):** вы не боитесь старушечьих рассказней о вампирах и призраках, и хотя вы пытаетесь избегать нежити, вы умеете вести себя с ней. Вы можете сотворить **повреждение нежити** раз в день в качестве заклинательной способности. Оно накладывается с вашим самым высоким уровнем заклинателя; если у вас нет уровня заклинателя, то оно действует с 1-ым УЭ.

**Дворянин Усталава (Региональный):** вы происходите из аристократической семьи, хотя она уже давно лишилась былой власти или престижа. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам на Дипломатию и Знание (дворянство). Кроме того, ваш начальный капитал увеличивается на 100 зм — ваше «право первородства», типа того.

## Варисия



### Дикий Пограничный Регион

**Мировоззрение:** Н

**Столица:** нет

**Основные Расы:** люди, дварфы, эльфы, великаны, гномы, полуорки, полуорослики

**Основные Религии:** Абадар, Калистрия, Кайден Кайлин, Дезна, Эрастил, Гозрей, Ламашту, Нортгорбер, Фаразма, Ургатоа, Зон-Кутон

**Языки:** Общий, Шоанти, Варисийский

Некогда родина Тассилонской Империи, эта земля была разрушена Земледядом и оставалась необитаемой тысячи лет, заселенная только варварскими племенами, известными как Шоанти, и кочевыми Варисийцами, пережившими падение Тассилона. В 4405 ЛА Челианские солдаты прогнали воинственные Шоанти в скалистые регионы северо-востока, пока поселенцы заключали тонкий мир с исконными Варисийцами. Именно в это время древняя граница стала известна как Варисия.

Хоть не существует никакого центрального правительства, контролирующего Варисию, возникло три города-государства, каждое из которых может однажды захватить управление над всем регионом: Корвоса, город верноподданных Челианцев, управляемых монархиями, но остающихся верными Челиаксу; космополитический Магнимар, где с достаточной удачей и умением любой сможет добиться власти; и опасный Риддлпорт, город преступных баронов и академиков, изучающих остатки артефактов Тассилона.

Варисия остается настоящей глушью. Вдоль прибрежных линий в пещерах и в дремучих лесах обитают сотни племен гоблинов. В глубине страны огры и тролли господствуют над скалистыми вершинами и в глубоких лесных лощинах. Но настоящими владельцами глухи являются великаны, происходящие от рабской касты древнего Тассилона, и их периодические набеги на людей постоянно жестоко напоминают, что это королевство вовсе не покорено.

## Черты

Нижеследующее является региональными чертами Варисии.

**Соплеменник Шоанти (Региональный):** вы родились или были приняты в племя Шоанти. Выберите одно из следующих умений: Лазание, Выживание или Плавание. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам этого умения, и оно всегда является для вас классовым умением.

**Варисийский Странник (Региональный):** вы выросли среди или провели много времени с группой кочевых Варисийцев, будь то путешественники, преступники Скарни или артисты, и научились их образу жизни. Выберите одно из следующих умений: Выступление (выберите один тип), Профессия (гадатель) или Ловкость Рук. Вы получаете бонус черты +1 к проверкам этого умения, и оно всегда является для вас классовым умением.

# БУКВАРЬ ВНУТРЕННЕГО МОРЯ

## Враждебные Территории

Блистательные цивилизации Внутреннего Моря ярко светятся знанием и ученостью, маяки в беспощадной ночи. Даже места, страдающие под пристальным взглядом Ада или из-за жестоких капризов Королевы Ведьм, все еще предлагают надежду, знания, искусства и другие дары жизни. Но на Внутреннем Море есть места, где эти искры вспыхивают и умирают, оставляя за собой только зло.

**Царства Тьмы:** есть еще один мир, скрытый внизу — мир, спящий под фундаментами городов, под глубочайшими корнями старейших лесов, и плетущий заговоры в потайных местах, столь углубленных от поверхности земли, насколько высоки горы. Бесконечные пещеры и вьющиеся туннели этого мира известны под многими именами, но в поверхностном мире они все вместе известны как Царства Тьмы. Жестокое, смертоносное место, Царства Тьмы передают свою враждебность тем, кто обитает в них — дуэргарам, дроу, свирфнеблинам и монстрам за гранью воображения.

Царства Тьмы еще более ужасающие, чем повествуют самые смелые рассказы. Хоть многие обитатели поверхности считают Царства Тьмы одним сплошным регионом опасностей, на самом деле подземное царство состоит из трех разных регионов, каждый глубже предыдущего: изолированная сеть пещер Нар-Вот; раскинувшиеся, на вид бесконечные пещеры Секамины, содержащие реки и даже большие подземные озера; и таинственные, просторные своды Орва.

**Остров Медиогальти:** из всех островов у побережья Гарунда ни об одном из них не ходят столько историй, как об Острове Медиогальти. Если верить слухам и инсюниациям, то самые смертоносные ассасины Голариона, Красные Богомолы, используют остров в качестве своей базы операций. Их Багровая Цитадель, по общему мнению, скрывается глубоко в джунглях острова.

Самые опасные и злые пираты со всех океанов мира посещают портовый город Илизмагорти. Он пускает в свою гавань любого, кто осмелится заплыть в нее, и окажется достаточно хитрым и умным, чтобы пережить стоянку. Таверны гавани всего Внутреннего Моря гудят слухами о золоте, драгоценностях и других щедрых сокровищах, припрятанных на Медиогальти — и о призраках тех, кто там умер.

Остальной остров покрыт густыми тропическими джунглями, ютящими большое число рептилий. Любой, кто отважится исследовать джунгли, обнаружит процветающие племена кобольдов и человекоядеров, не говоря об изобилующей популяции различных пород динозавров.

**Мировая Рана:** смерть Айродена уничтожила не только веру его последователей. На далеком севере она изменила мир, сбив метафизическое мировоззрение Голариона в направлении Бездны, кошмарного царства в Великом Запределье, кричащего порочными душами и злобными демонами. Эта катастрофа разорвала ткань реальности, создав космический нарыв, получивший мрачное название Мировой Раны.

Чем ближе человек приближается к Мировой Ране, тем непредсказуемее становится физический мир. Ландшафт изменяется на глазах наблюдателя, меняя форму с мучительной медленностью, словно это вызывает боль у самой земли. Отвратительные существа извергаются из безумия в центре нарява, чудовища из глубин Бездны.

Мировая Рана не имеет столицы, поскольку демоны бесчинствуют по всей стране. Любой демон, который получает достаточно силы, может захватить власть над небольшим феодом, но его авторитет зависит от его силы. Такая власть держится до тех пор, пока страх удерживает подчиненных в рабстве и пока не придет более сильный демон, чтобы забрать свое.

## За Пределами Внутреннего Моря

Могучие цивилизации возносились и падали по всему миру на протяжении тысяч лет зафиксированной истории. Некоторые исчезли с лица Голариона, а другие остаются оживленными центрами цивилизации. А далеко за их пределами лежат еще большие тайны.

Самой легендарной из них был Азлант, первый центр человеческого интеллекта. Островная империя невероятной красоты, изящности и культуры, Азлант поднялся до невиданных высот технологического и магического совершенства, но он был разбит катаклизмами Земледпада. Тассилон, основанный Азлантскими изгнанниками на северо-западном Авистане, был могучей империей, получившей свою власть от сделок со странными и ужасными существами. Он увидел свою кульминацию во время правления Рунных Владык, черпавших силу из человеческих пороков, но и он тоже был уничтожен Земледпадом. Зачумленная Йобария, некогда способная на великие архитектурные достижения, теперь является лишь тенью своей былой славы. Ниншабур был могучей завоевательной империей, угрожавшей Осириону и Талдору, пока ее не уничтожила Тарраска. Теперь от него остались лишь призраки.

Другие примечательные места включают в себя Аркадию, зеленеющую естественную страну чудес, населенную гордым и порочным народом, называемым колонистами из Земель Королей Линнормов скрелингами. Келеш содержит Империю Падишахов, чьим сатрапом является Кадира. Тянь-Ся является древней землей, содержащей несколько империй; она больше всех отдалена от Внутреннего Моря, и поэтому является самой таинственной. Вудра состоит из более чем сотни махаджанападов, или полунезависимых королевств, управляемых раджами на службе у махараджи. Император махараджа является потомком легендарного Хибен-Салда, божественного героя, в древности объединившего королевства и даже гостившего десять лет как почетный гость у Гарундского короля-колдуна Некса.

Мистики и мудрецы также рассказывают о Темном Полотне, месте умственном и физическом, называемом «межзвездной тьмой» и являющейся домом многочисленным ужасам, погружающим в безумие всех, кто созерцал их. Полотно находится одновременно и в миллионах миль, и лишь в одном повороте пространства от Голариона.

# СРАЖЕНИЕ

## СТИЛИ ФЕХТОВАНИЯ ВНУТРЕННЕГО МОРЯ

Каждая окружающая среда Внутреннего Моря требует нового подхода к битве. Каждая область преподносит нового врага, и каждый боец сталкивается с новыми испытаниями, характерными для его окружения. В результате стили фехтования на мечах Внутреннего Моря разнятся от оборонительного парирования повелителей меча Алдори из Бревоя до традиционного стиля Талдорского дуэлиста ронделера с фалькетой и баклером. Мастера каждого стиля расхваливают достоинства своего пути, и все же ни один из них не может назвать себя лучшим.

Ниже представлены три архетипа бойца, каждый со своими особыми преимуществами. Повелитель меча Алдори является мастером оборонительного боя, нанося быстрые удары и отступая на надежную позицию, всегда ослепляя своих врагов сплетением своих умений. Дервиш Рассветного Цветка Кадиры мастерски владеет скимитаром, нанося молниеносные атаки в стальном смерче. Ронделеро Талдора является мастером фалькеты и баклера, пользуясь обманчиво

простым стилем, но он способен нанести тяжелый вред противнику и его броне.



Каждый из этих архетипов включает в себя набор классовых особенностей, которые заменяют определенные классовые особенности класса боец. Если вы решите создать персонажа, использующего один из этих архетипов, то вы должны взять все его классовые особенности. Это может помешать вам получить определенные знакомые классовые особенности, но они заменяются в равной степени сильными вариантами. Все остальные классовые особенности, заключенные в основном классе и не упомянутые среди альтернативных классовых особенностей, остаются неизменными и приобретаются как обычно, когда ваш персонаж достигает соответствующего уровня. Персонаж, который берет альтернативную классовую особенность, не считается обладателем заменяемой классовой способности в случае удовлетворения требований или условий приобретения. Персонаж может брать архетипы до тех пор, пока они не заменяют или изменяют одинаковые классовые особенности основного класса или другого архетипа; таким образом, персонаж не может взять больше одного из этих боевых стилей. Смотрите страницы 55-56 Основной Книги Правил РИ Первоходец ради классовых особенностей бойца, и страницу 72 Руководства Продвинутого Игровика РИ Первоходец ради большей информации об архетипах.

### Бревой: Повелитель Меча Алдори

Повелители меча Алдори находятся среди самых смертоносных и пугающих бойцов Внутреннего Моря. Они потратили долгие годы на овладение дуэльным мечом Алдори, как против других дуэльных мечей, так и против другого оружия. Их скорость и реакция сплетают вокруг них сеть непроницаемой стали, из которой они наносят удары и изводят своих несчастных противников. Этот вариант сосредоточивается на уклонении от повреждений и обезоруживании противников; повелители меча предпочитают носить только легкую броню или вообще не пользоваться доспехами, полагаясь на свое умение обращения с клинком. Следующие выгоды применяются лишь в том случае, когда повелитель меча использует дуэльный меч Алдори и оставляет вторую руку свободной.

**Желательные Навыки:** Дуэльное Мастерство Алдори (смотрите Путеводитель по Миру: Внутреннее Море), Боевая Сноровка, Устрашающее Хвастовство, Владение Экзотическим Оружием (дуэльный меч Алдори), Улучшенное Обезоруживание, Улучшенный Финт, Улучшенная Инициатива, Выпад, Быстрое Извлечение Оружия, Фехтование, Концентрация на Оружии (дуэльный меч Алдори), Специализация на Оружии (дуэльный меч Алдори).

# БУКВАРЬ ВНУТРЕННЕГО МОРЯ

**Защитное Парирование (Нео):** на 3-ем уровне, когда повелитель меча Алдори проводит полную атаку дуэльным мечом Алдори, он получает бонус +1 к ЗА против ближних атак до начала своего следующего хода. Этот бонус увеличивается на +1 каждый четвертый уровень после 3-его. Эта способность заменяет знатока по доспехам 1 и 4.

**Обезоруживающий Удар (Нео):** на 5-ом уровне, когда повелитель меча Алдори успешно обезоруживает противника с помощью дуэльного меча Алдори, повелитель меча так же наносит цели нормальное повреждение, но без обычного бонуса Силы к повреждению. Эта способность заменяет знатока по оружию 1.

**Стальная Сеть (Нео):** на 7-ом уровне повелитель меча Алдори может воздвигнуть сверкающую стену из стали, чтобы защитить себя. Во время оборонительного боя в качестве полноценного действия с дуэльным мечом Алдори в руках, штрафы повелителя меча ко всем атакам в раунд уменьшаются на 2, а бонус уклонения к ЗА увеличивается на 2 на этот же раунд. Эта способность заменяет знатока по доспехам 2.

**Контратака (Нео):** на 11-ом уровне повелитель меча Алдори может провести атаку по возможности в качестве мгновенного действия по противнику, который нанес удар по повелителю меча в ближнем бою, пока атакующее существо остается в пределах досягаемости повелителя меча. Эта способность заменяет знатока по доспехам 3.

## Кадира: Дервиш Рассветного Цветка

В Кадире, родине ураганов, скорпионов и джиннов, ни один враг не вселяет столько страха, как дервиши Саренраи. Хоть дервишами могут быть священники, паладины или следопыты, рьяные бойцы тоже могут присоединиться к их рядам. Эти пляшущие воины предпочитают легкую или никакую броню и владеют скимитарами, приводя к страшным результатам, быстро перемещаясь по опасным пустынным пескам и нанося молниеносные удары. Они быстро маневрируют среди своих врагов, полагаясь на свою скорость и умение оценивать битву.

**Желательные Навыки:** Маневренность, Боевая Сноровка, Устрашающее Хвастовство, Танец Дервища (смотрите Путеводитель по Миру: Внутреннее Море), Уклонение, Подвижность, Атака на Ходу, Шаг Вперед, Фехтование, Концентрация на Оружии (скимитар), Специализация на Оружии (скимитар), Веерная Атака.

**Вспышка Скорости (Нео):** на 3-ем уровне дервиш Рассветного Цветка получает штраф лишь -1 к своей ЗА после натиска. На 7-ом уровне дервиш Рассветного Цветка может проводить натиск вообще без штрафов. Эта способность заменяет знатока по доспехам 1.

**Пустынная Походка (Нео):** на 7-ом уровне дервиш Рассветного Цветка может передвигаться по 10 футам сложного ландшафта каждый раунд, словно это нормальный ландшафт. Эта выгода складывается с выгодами, предоставляемыми навыками Походка Акробата и Ловкая Поступь. Эта способность заменяет знатока по доспехам 2.

**Быстрая Атака (Нео):** на 11-ом уровне дервиш Рассветного Цветка может совместить полную атаку с одним движением. Он может отказаться от атаки с самым высоким бонусом, но может воспользоваться оставшимися атаками в любой момент своего

перемещения. Это перемещение провоцирует атаку по возможности как обычно. Эта способность заменяет знатока по доспехам 3.

**Молниеносный Удар (Нео):** на 15-ом уровне, в качестве части полной атаки, дервиш Рассветного Цветка может провести одну дополнительную атаку. Эта атака обладает самым высоким базовым бонусом к атаке, но каждая атака в раунде (включая и дополнительную) получает штраф -2. Эта способность заменяет знатока по доспехам 4.

## Талдор: Дуэлист Ронделеро

Воины Талдора совершенствуют мастерство боя с фальккатой и баклером в искусстве, которое они называют ронделеро. Они используют свои баклеры одновременно для защиты и для нанесения неожиданных ударов, в промежутках рубя и кроша незащищенные тела и головы своих врагов своими фальккатами. Ронделеро носят любой тип брони, но предпочитают баклеры, и предпочитают использовать обе руки для нападения и защиты.

**Желательные Навыки:** Владение Экзотическим Оружием (фалькката), Улучшенный Удар Щитом, Улучшенный Бой Двумя Руками, Могучий Удар, Толчок Щитом, Мастер Щита, Талдорский Дуэлист (смотрите Путеводитель по Миру: Внутреннее Море), Бой Двумя Руками, Концентрация на Оружии (фалькката), Специализация на Оружии (фалькката).

**Удар Баклером (Нео):** на 2-ом уровне ронделеро может выполнить удар щитом с баклером (используйте то же повреждение и критический модификатор, как в случае с легким щитом). Эта способность заменяет мужество.

**Захват Баклером (Нео):** на 3-ем уровне ронделеро может поймать оружие своего противника между своим баклером и предплечьем, фактически заклинавая рукоятки древкового оружия и молоты или клинки. Это действует как боевой маневр обезоруживания, и ронделеро получает бонус +4 к броску. Если атака ронделеро проваливается на 10 и больше, то он получает штраф -2 к своей ЗА до начала своего следующего хода. Эта способность заменяет знатока по доспехам 1.

**Сильный Взмах (Нео):** на 5-ом уровне ронделеро получает бонус +1 к броскам атаки и повреждения во время владения фальккатой и баклером, который применяется к атакам, проводимым любой рукой. Эти бонусы увеличиваются на +1 каждый четвертый уровень выше 5-го. С действием полной атаки ронделеро может выбирать между использованием своей фальккаты или баклера для каждой атаки. Это не предоставляет дополнительных атак и не налагает штрафов за бой двумя руками. Эта способность заменяет знатока по оружию 1.

**Знаток по Доспехам (Нео):** на 7-ом уровне ронделеро получает знатока по доспехам 1, и может перемещаться со своей нормальной скоростью в средней броне. На 15-ом уровне ронделеро получает знатока по доспехам 2, и может перемещаться со своей нормальной скоростью в тяжелой броне. Эта способность заменяет знатока по доспехам 2.

**Раскалывающий Удар (Нео):** на 11-ом уровне ронделеро в качестве стандартного действия может провести одну ближнюю атаку фальккатой. Если атака попадает, то он может провести боевой маневр уничтожения амуниции по цели своей атаки в качестве свободного действия, не провоцирующего атаку по возможности. Эта способность заменяет знатока по доспехам 3.

# ВЕРА

## БОГИ ВНУТРЕННЕГО МОРЯ

**В** землях Внутреннего Моря вера находится повсюду. Некоторые смертные посвящают свои души могущественным существам, существовавшим еще до сотворения мира, другие — существам, недавно вознесшимся с помощью *Звездного Камня*, а некоторые поклоняются пришельцам и странным, менее популярным существам. Но, несмотря на бесчисленное количество разнообразных богов и претендентов на их звание, требующих поклонения, Внутреннее Море придает особую важность лишь горстке богов. Влияние этих богов широко распространено по Голариону, и даже те, кто отвергает веру и божественность, признают их силу.

### Главные Божества

Большинство обитателей региона Внутреннего Моря признают пантеон из 20 самых преобладающих и влиятельных богов. Ради более подробной информации смотрите *Основную Книгу Правил РИ Первопроходец* или *Сеттинг Первопроходца: Путеводитель по Миру Внутреннего Моря*.

**Абадар (ЗН)** является терпеливым, расчетливым и дальновидным, желающим принести цивилизацию в дальние уголки и дать богатство всем, кто поддерживает закон. Он защищает баланс между добром и злом, вдохновляет дипломатов, направляет ручки законодателей и отмеряет деньги тем, кто занимается честной торговлей.

**Асмодей (ЗЗ)**, Принц Тьмы, является Владыкой Ада. Он является мастером дисциплины и сапогом на шее слабых. Он требует подчинения и является хозяином нерушимого контракта, делая своих подчиненных полезными и законопослушными гражданами, даже если дорога в Ад вымощена добрыми намерениями их душ.

**Калистрия (ХН)**, называемая Смакующим Жалом, является богиней страсти, мести и удачи — обманщицей с дерзким духом. Из-за ее непостоянной природы она является любимой богиней эльфов, но она также привлекает шпионов, проституток и любителей острых ощущений, которые видят в ней отражения собственных желаний.

**Кайден Кайлин (ХД)**, Пьяный Герой, является смертным, который получил божественность за счет прохождения Испытания *Звездного Камня* в пьяном угаре. Он является богом порывов и приключений, исправленных ошибок и веселья. Его последователи отвергают строгость и структуру, и держат отважное наслаждение жизнью за принцип.

**Дезна (ХД)** является богиней снов, Песней Сфер. Это она повесила звезды на небе и одарила смертных страстью к тайнам и путешествиям. Облака бабочек сопровождают ее, они восхваляют радость новых открытий.

**Эрастил (ЗД)**, известный как Старый Стрелок, является одним из самых старых богов, ныне почитаемых на Внутреннем Море, он убеждает приручать и усмирять природу. Его последователями являются фермеры и охотники по всему миру.

**Горум (ХН)** выглядит как набор ужасной шипованной пластиначатой брони, обладающей парой огненных красных глаз, но без какой-либо видимой плоти. Его вероучения широко распространены среди воинственных культур и «варварских» народов, поскольку он не находит применения тем, кто не хочет или не может поднять оружие.

**Гозреи (Н)** обитает за горизонтом, где море встречается с небом; в море он имеет женский аспект, а на небе он выглядит как старик. Рожденный из ярости океана и гнева ветра, он является непостоянным божеством. Те, кто зависит от воды, беспрекословно умирают Гозрея и почитают его в надежде, что ветра и волны будут благоприятны.

**Йомедая (ЗД)** является еще одной прежней смертной, крестоносцем, который помог победить Шепчущего Тирана и стал вестником Айродена. Последователи Йомедай имеют сильное чувство правосудия и справедливости и еще более сильную преданность боевому превосходству и искусству управлять государством.

**Ирори (ЗН)**, Мастер Мастеров, является смертным, вознесшимся за счет собственной воли. Он является богом знаний, лечения и внутренней силы, а его последователями являются те, кто стремится к самосовершенствованию с помощью медитаций, физических упражнений и безоружного боя.

**Ламашту (ХЗ)**, также называемая Матерью Чудовищ, почитается расами монстров. Говорят, что она породила бесчисленные ужасы Голариона, и была самым могущественным из князей демонов Безды. Поклоняющиеся ей люди являются испорченными культистами, которые творят свои дела только втайне.

**Нефис (Н)**, покровитель тех, кто жаждет магической силы, является богом поколебленного рассудка, помешенного одновременно на сохранении и на разрушении мира - и его последователи могут находиться в любом месте этого спектра, используя свой обнаруженный дар для уничтожения, изобретения или защиты.

**Норгребер (НЗ)**, вознесшийся убийца, имеет четыре четкие группы последователей: шпионов и политиков, ищащих секреты; воров, ищащих удачи; алхимиков, травников и ассасинов, которые называют его Чернопалым; и безумцев, убийц и маньяков, которые называют его Освежеванным Отцом.

# БУКВАРЬ ВНУТРЕННЕГО МОРЯ

**Фаразма (Н)**, Госпожа Могил, является богиней судьбы и пророчеств, чье Кладбище является последним судилищем для всех смертных. Ее последователи помогают недавно умершим отойти в мир иной и направляют их по правильному пути к последнему суду. Они презирают нежить, стремясь стереть эту заразу с лица земли.

**Ровагуг (Х3)** был рожден уничтожить мир, но был заключен в Яме Гормуз в Казмароне другими богами. Его чудовищные последователи верят, что час его освобождения близок. Они верят только в уничтожение и ненависть, стремясь привести мир к его концу.

**Саренрая (НД)**, Рассветный Цветок, является богиней солнца, славы и лечения, а ее жрецы распространяют мягкость и доброту. Но ее последователи при этом безжалостно вычеркивают неисправимое зло; подобно своей богине, они держат в своих руках одновременно лечение и очищающее пламя.

**Шелин (НД)** является воплощением любви и искусства. Она учит, что красота исходит изнутри, и что самопожертвование является одним из самых чистых проявлений любви. Единокровная сестра Зон-Кутона, Шелин носит клинок своего испорченного брата из любви к тому, чем он мог бы и еще может быть.

**Тораг (ЗД)**, dwarfский Отец Мироздания, привлекает и дварфов, и людей, которые ищут совершенства в своих ремеслах. Его последователи сильны и непоколебимы в своей вере, они стремятся уничтожать любых отродий Ровагуга и Ламашту, встретившихся им на пути.

**Ургатоа (Н3)**, Бледная Принцесса, по рассказам является первой нежитью и госпожой болезней. Следуя за ней, нежить и некроманты ищут темные секреты неупокоенности, как и всевозможные чревоугодники.

**Зон-Кутон (З3)** некогда был светлым и любознательным богом, но его путешествия за гранью Великого Запределья испортили его, и он стал темным и искаженным богом боли и страданий. Он вернулся в Эпоху Тьмы, а его последователи не хотят ничего сильнее, чем ввернуть мир во времена мрачного страдания, находя удовлетворение в увечьях, а святость в глубинах искаженных и садистских страстей.

## Другие Религии и Философии

Хоть перечисленные выше божества являются самыми распространенными в Регионе Внутреннего Моря, у других божеств и верований есть свои последователи.

**Айроден** был Богом Гуманности, пока его смерть в 4606 АД не разрушила целые империи. После его кончины почти все его верующие обратились к другим верам, особенно к его прежнему вестнику Йомедае.

**Дьяволизм** является почитанием самого Ада. Дьяволисты верят в правителей и в законы, удовольствие и боль. Неизбывательно злые, дьяволисты фетишируют на порядок, навязываемый Адом.

**Заоблачные Владыки** служат делу добра как образцы высшей формы света и правосудия. Эти могучие ангелы существуют в королевстве между пришельцами и божествами.

**Злые Пришельцы:** архидьяволы, архидаймоны и князья демонов борются за власть, и некоторые ищут последователей среди смертных. Видные злые пришельцы подробно описаны в *Путеводителе по Миру: Внутреннее Море*.

**Зеленая Вера** является поклонением естественному миру, праздником природы и ее образцов. Говорят, что она старше самих богов, хотя другие горячо это оспаривают.

**Разммир** является вознесшимся богом, который основал собственную страну после прохождения Испытания Звездного Камня, хотя обитатели нескольких соседних стран страдают от его агрессивной политики и задиристых жрецов, поднимая вопрос о точной природе его божественности.

**Другие Боги:** в регионе Внутреннего Моря поклоняются и другим богам, включая бога богомола **Ачакека**, ассасина богов; Королеву Пиратов **Бесмару**; **Дроскара**, dwarfского бога трудолюбия; **Гхлавиндур**, полубога паразитов; **Гротуса**, бога конца света; **Кургесса** Силача; **Милани**, богиню надежды и восстаний; **Сивану**, богиню иллюзий; **Зифуса**, трагического бога случайной смерти; и многих ресовых и региональных божеств.



# МАГИЯ

## ВОЛШЕБНЫЕ ШКОЛЫ ВНУТРЕННЕГО МОРЯ

**П**о всему Голариону единомыслящий народ собирается вместе для обмена знаниями и традициями столетий. Ни для одной сферы науки это не так истинно, как для магии.

Академии, колледжи, институты и школы огромной магической мощи усеивают мир, где новички и мастера магии работают с невыразимыми тайнами бытия, ища ключи к силе или пониманию устройства вселенной. Каждая школа подходит к своему предмету с четкой перспективой. Некоторые считают изучение магии загадкой, которую нужно разрешить; другие

предпочитают думать о магической силе как об уравнении с множеством переменных, предлагающем различные результаты. Иные же считают занятия магией путем к получению власти над великими силами бытия, подчиняя их воле заклинателя. Все эти подходы содержат свою истину, но ни один из них еще не раскрыл истинной тайны, лежащей в основе и объединяющей все области магии.

Здесь приведены всего три примера волшебников, которые окончили один из этих центров изучения волшебства. Волшебники, которые выберут один из этих колледжей, сохранят бонусные заклинания своей школы волшебства и должны будут выбрать две противоположные школы как обычно (только если они не универсалисты), но колледж меняет одну или более силу, предоставляемую школой волшебства волшебника. Волшебник должен взять все замещающие силы, связанные с его волшебным колледжем. После выбора волшебный колледж уже нельзя сменить.

### Абсалом: Ремесленник Арканамириума

Самый знаменитый магический колледж в регионе Внутреннего Моря, Арканамириум Абсалома обучает широкому разнообразию специальностей, но его главной особенностью является полное отсутствие специализации. Это одна из самых главных академий,

обучающих универсалистов Голариона, а волшебники, закончившие эту школу, становятся самыми уважаемыми, высокооплачиваемыми и популярными на своей родине. Ремесленник

Арканамириума является одним из строителей волшебного мира, собирая магические изделия с гибкостью ума, умением и силой. Он близко знаком с теорией и практикой наделения изделий волшебной силой, и он работает с такой аккуратностью, что даже на ранней стадии своей карьеры он помогает создавать самые могущественные магические изделия на всем Голарионе.

#### Связанная Школа: Универсалист.

**Замещающая Сила:** следующая сила школы заменяет силу рука ученика универсальной школы.

**Метазарядка (Нео):** как ремесленник Арканамириума, вы получаете бонусный навык на 3-ем уровне, который должен быть навыком изготовления изделий или метамагическим навыком.



# БУКВАРЬ ВНУТРЕННЕГО МОРЯ

Вы все еще должны удовлетворять всем условиям приобретения бонусного навыка, включая и минимальный уровень заклинателя. Используя метамагический навык для создания магического изделия, ваше мастерство и понимание принципов создания предмета дают вам бонус +2 к проверке умения для создания изделия.

## Челиакс: Эгорианская Академия Адских Подчинителей

Пrestижная Эгорианская Академия Магических Искусств в столице Челиакса обучает всему спектру магии, специализированной и универсальной, но этот колледж лучше всего известен из-за его программы Адского Подчинения в школе вызова. Адский подчинитель изучает Имена Ада, и может использовать эти силы для призыва и подчинения дьяволов. Если он допустит хоть одну ошибку при подчинении, то он отдаст себя вечности мучений. Волшебники Эгорианской Академии признаны по всему Авистану как передовые практики волшебных искусств. Многие занимают высокие положения в магических колледжах по всему Голариону, но многие хотят однажды вернуться для преподавания в своей альма-матер в Эгориане.

**Связанная Школа:** Вызов.

**Предлагаемые Противоположные Школы:** предсказания, иллюзии или преобразования.

**Требования:** адский подчинитель должен выбрать фамильяра в качестве своих волшебных уз на 1-ом уровне.

**Замещающая Сила:** следующие силы школы заменяет силы кислотный дротик и пространственная походка школы вызова.

**Планарное Знание (Нео):** как адский подчинитель, вы получаете бонус +3 к проверкам на Знание (планы).

**Перехват Управления (Све):** на 1-ом уровне вы можете попытаться получить управление над призванным существом, нарушив связь между ним и вызвавшим его заклинателем. Вы должны сделать проверку на уровень заклинателя ( $1k20 +$  уровень заклинателя), равную 10 + уровень призвавшего заклинателя. Если вы знаете имя призванного существа, то вы получаете бонус ситуации +2 к проверке. Если проверка оказалась успешной, то вы можете взять существо под контроль, словно вы вызвали его на количество раундов, равное  $\frac{1}{2}$  вашего уровня волшебника (минимум 1 раунд). Это не продляет продолжительности первоначального призыва. Первоначальный призыватель может попытаться восстановить контроль над призванным существом в качестве стандартного действия, сделав проверку на уровень заклинателя против вашего уровня заклинателя + 10. Когда ваш контроль оканчивается, существо возвращается под контроль призывателя. На 9-ом уровне вы можете использовать эту способность для заключения сделок с призванными существами, словно вы являетесь призвавшим их заклинателем. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Интеллекта.

**Фамильяр Имп (Нео):** на 7-ом уровне вы получаете Улучшенного Фамильяра в качестве бонусного навыка, и должны взять импа в качестве фамильяра. Имп заменяет текущего фамильяра.

## Кадира: Маг Завесы

Город Кафир является домом великому множеству волшебных колледжей с традициями Кадиры. Магия имеет выдающуюся историю в этой стране; ее многочисленные школы соперничают друг с другом, ища лучший путь к пониманию тайн силы.

Среди них находится школа, сосредоточенная на магии завесы. Вместо того чтобы управлять стихиями или изменять окружающую среду, маги завесы сосредотачиваются на более тонкой магии — сливаться с окружающей средой и следить, наблюдать и собирать секреты, или полностью исчезать из поля зрения ради единицы. Многие выпускники этого колледжа поступают на службу сатрапам в качестве шпионов, разведчиков или лазутчиков.

**Связанная Школа:** Иллюзии.

**Требования:** маг завесы должен выбрать *самомаскировку* в качестве одного из известных ему заклинаний на 1-ом уровне.

**Классовые Умения:** маг завесы получает Обман, Маскировку и Незаметность в качестве классовых умений.

**Замещающая Сила:** следующие силы школы заменяет силы ослепляющий луч и поле невидимости школы иллюзий.

**Лицо в Толпе (Зак):** на 1-ом уровне в качестве стандартного действия вы можете заставить себя казаться обычным, непрятательным и заурядным, чтобы смешаться с окружением. Все существа в пределах 30 футов относятся к вам так, словно вы принадлежите этому месту, фактически игнорируя вас. Существа за пределами этой области могут заметить, что вы выглядите неуместно, но когда они приближаются ближе, чем на 30 футов, они подвергаются магии и уже не видят ничего подозрительного. Если вы как-нибудь взаимодействуете с подвергшимся воздействию существом, то оно получает спас на Волю (СЛ  $10 + \frac{1}{2}$  вашего уровня волшебника + ваш модификатор Интеллекта), чтобы неповерить в иллюзию и заметить вас. Эффект длится столько минут, сколько у вас уровней волшебника, или пока иллюзию не развеют. Эти минуты не обязательно должны быть последовательными, но должны использоваться отрезками не менее чем в 1 минуту. Это воздействующий на разум эффект фантома.

Эта способность не превращает вас в невидимку, и противники не считаются застигнутыми врасплох. Она не позволяет вам принимать образ отдельной личности или представителя другой расы, поэтому вы не можете смешаться с группой одетых в одинаковую форму стражников или выглядеть как представитель чей-то семьи, а человек не может смешаться с группой гномов. Вы можете смешаться с любой группой, состоящей из различных людей, типа толпы придворных в тронном зале короля, и вы можете загrimироваться (либо с помощью магии, либо с помощью обычных средств), чтобы выглядеть как определенный человек или представитель другой расы (типа одетого в форму стражника или гнолла) перед использованием этой способности.

**Мастер Завесы (Зак):** на 8-ом уровне вы можете создать иллюзию, скрывающую вас и любое количество ваших союзников в пределах 30 футов на 1 раунд за каждый уровень волшебника. В остальном эта способность работает как заклинание *покров*. Эти раунды не обязательно должны быть последовательными.

# СОЦИУМ

## РАСЫ ВНУТРЕННЕГО МОРЯ

**О**т окровавленных революционеров Гальта до борющихся с гениями монахов Жалмерая, большое разнообразие народов региона Внутреннего Моря Голариона представляет широкий профиль человеческих культур, разделяющих свои земли с полудюжиной других распространенных рас: трудолюбивыми дварфами, прекрасными эльфами, любопытными гномами, активными полуэльфами, сильными полуорками и дружелюбными полуорсиками.

**Дварф:** дварфы Голариона широко известны за их умения в шахтерском деле и ремеслах, их свирепую решительность в битве и за stoическое поведение. Дварфы оставили свой след, в мире создав величественные замки и крепости, и они сражались и умирали за каждый из них с момента появления из Царств Тьмы. Они являются самыми усердными рабочими и стойкими защитниками Голариона — народ, преданный ремеслам и труду, но не менее увлеченный исследованиями и открытиями.

**Эльф:** эльфы прекрасны, беспечны, иногда безжалостны, но всегда являющиеся изящными и элегантными существами с большими глазами и заостренными ушами, живущими в тесной гармонии с природой. Эльфы — гордые, высокие, стройные и долговечные, но хрупкие — обладают древней сложной культурой и мастерством над искусствами и магией, сравнимой с передовыми людьми. Незадолго до Землепада большинство эльфов покинули мир, отправившись на таинственную родину, но многие с тех пор вернулись, чтобы восстановить свои древние владения.

**Гном:** некогда древняя и бессмертная раса фей, хитрые гномы являются смеющимся народом. Травмированные своим исходом из Первого Мира, они пострадали от несчастья, называемого Обесцвечиванием. Всем гномам нужны новые и удивительные переживания на регулярной основе, иначе они начнут терять цвет и осознанность, начав медленно погружаться в безумие и смерть. Эта потребность, вместе с их нешаблонной нравственностью, дала расе непостоянную и хаотичную репутацию, творческую и смелую.

**Полуэльф:** неспособные уютно устроиться ни в человеческом, ни в эльфийском обществе, полуэльфы проводят свои жизни где-то между ними. Они являются отличными пройдохами, способными освоиться в любой необходимой роли и найти способ сделать себя необходимыми, когда хотят найти признание. Красивые внешне и хрупкие внутри, полуэльфы стремятся овладеть собою и найти в своих сердцах силу управлять своей судьбой.

**Полуорк:** полуорки давно презирались другими расами. Хоть многие племена орков ценят более слабых полуорков за их естественную хитрость и специально проводят набеги в человеческие земли, чтобы вывести еще больше умных лидеров, люди и большинство остальных рас считают полуорков несчастным и нежелательным потомством, рожденным в жестокости или в извращении. Их внутренние конфликты делают полуорков склонными к насилию и одиночеству, со свирепым характером и пылким желаниям выжить.

**Полуорсик:** несмотря на их наличие во многих гранях человеческого общества, полуорсики имеют склонность быть незаметными и недооцененными. Их способность смешиваться с фоном беспрецедентна. Они знают, когда лучше идти по ветру, но когда они видят возможность получить труду золота или славы, они никогда ее не упустят. Малый народ не может устоять перед искушением новых приключений, смелых грабежей или соблазном неизведанного.

**Человек, Азлант:** древняя империя Азлант была сильно продвинутой, но погибла во время Землепада. Бог Айроден был последним чистокровным отприском этой некогда гордой расы, и с его уходом эта династия пресеклась. Те, кто сегодня утверждает, будто они Азланты, обычно являются Челианцами или Талдорцами, способными отследить свою родословную на много поколений назад к чистокровным Азлантам.

**Человек, Челианец:** Челианцы питают слабость к организации и утонченной культуре. Врожденная самоуверенность Челианцев, прививаемая с рождения, хорошо послужила им после смерти бога, падения империи и восхождения дьяволистов и признания официальной государственной религией поклонение Асмодею. Они верят, что они способны уладить любую ситуацию посредством своего наследия.

**Человек, Гарундцен:** народ Гарунда считается самым старшим в регионе Внутреннего Моря, поскольку некоторые действительно древние руины, построенные ушедшими цивилизациями Гарунда, предшествуют Землепаду и кручу Азланта. Они имеют необычайно прочные узы со своими семьями и сообществами, со сложными общественными иерархиями и строгими обычаями и законами, насчитывающими тысячи лет.

**Человек, Келешит:** Келешиты являются сложным народом, поскольку их огромное чувство превосходства раздражает тех, кому не посчастливилось родиться среди них. Но их сила, знания и умения вполне реальны. Они являются праведными воинами, изнуренными мистиками, жестокими поработителями и страшными любовниками — раса, рожденная из жара и огня пустыни. Они ставят смелость, остроумие и хитрую тактику превыше осторожности и грубой силы.

**Человек, Келлид:** келлиды являются людьми, высеченными угрозами. Осажденными дикими зверями, ледяными тролями, злыми феями, механическими чудовищами, орками и еще много кем, племена Келлидов научились постоянной борьбе — если не с монстрами, то друг с другом. Хоть они явно разделяют общие корни, Келлиды в различных странах живут с сильно различающимися культурами, с различными религиями и нравами. И все же все они разделяют пристрастие к жестокости и заслуженное недоверие к магии.

# БУКВАРЬ ВНУТРЕННЕГО МОРЯ

**Человек, Мванги:** отчаянные народы Мванги являются наследниками древней цивилизации и включают в себя несколько различных — хоть и связанных — этнических групп. Название «Мванги» не характеризует людей, которые населяют Просторы Мванги — от сотен племен Зени из внутреннего Гарунда и Бенуватов с побережья Мванги, умных разговаривающих на Осирианском Мауши, до торговцев плотью Бекияров с южного и западного Гарунда.

**Человек, Шоанти:** гордые Шоанти, наследники представителей военной касты Тассилона, считаются «варварами» Челианскими колонистами, которые прогнали их на нагорья Плато Сторвал и холмы северной Варисии. Когда Варисия стала более цивилизованной, Шоанти все чаще и чаще отворачиваются от традиций, чтобы обитать в комфорте, предлагаемом цивилизацией.

**Человек, Талдорец:** Талдорцы являются известными учеными, ремесленниками и мастерами экзотических боевых искусств, но, возможно, они обладают самой зазнавшейся и свободной культурой Внутреннего Моря. Обе эти репутации вполне заслужены, что доказано некогда яркой славой Талдорской Империи. Несмотря на угасание империи, Талдорцы сохранили высокомерие, подобающее людям на пике их власти и влияния.

**Человек, Тяньец:** хоть люди Авистана и Гарунда считают отдаленных Тяньцев одной расой, народ Тянь-Ся на самом деле состоит из нескольких разных этносов. Многие Тяньцы ставят семью на первое место. Они обучены искусству генеалогии от драконов и иногда могут проследить свою родословную до времен еще до Землепада.

**Человек, Ульфен:** Ульфены являются северянами невероятной высоты, бледности, с золотыми волосами и неслыханной выносливостью. Они видели худшие из северных зим — холодные ветра, жесткий снег и лютых чудовищ — с боевыми гимнами на своих губах и с мечами в руках. Ульфены являются соперничающими, атлетическими и бесстрашными. Они любят сражения и превратили вражду в тонкое искусство.

**Человек, Варисиец:** странники и кочевники, Варисийцы путешествуют по странам караванами, останавливаясь лишь для демонстрации представлений. Некоторые Варисийцы используют свою общительную натуру и темную симпатичную внешность для одурачивания несчастных; именно эти немногочисленные бездельники распространяют о Варисийцах дурную славу. Многие другие уважают Варисийцев за их древние традиции и общирные знания, но не доверяют их мотивам.

**Человек, Вудранец:** Вудранец происходит из отдаленной Вудры, но исследования — торговые, завоевательные или любознательные — привели Вудранцев практически в каждый уголок мира. Культура Вудранцев уходит в древние традиции, определяющие их роли, и многие не видят смысла стремиться выше или ниже своего положения, предначертанного их рождением.



# ВВЕДЕНИЕ В ПРИКЛЮЧЕНИЕ!

Внутреннее Море является сердцем сеттинга Первопроходца. Начиная с дьяволопоклоннического Челиакса и космополитического Абсалома, диких и замерзших Земель Королей Линнормов до жарких джунглей Просторов Мванги, там найдется место для любого персонажа или приключения, которые может породить ваше воображение. Хоть Мастер Игры или игрок могут знать все тайны сеттинга, благодаря Сеттингу Первопроходца:

*Путеводитель по Миру Внутреннего Моря*, что знает о своем мире сам персонаж? С Букварем Внутреннего Моря Мастера Игры быстро и легко введут своих персонажей в сеттинг Первопроходца, а опытные игроки смогут подогнать своих персонажей с помощью новых, свойственных сеттингу трюков и черт.

Внутри этого Справочника Игрока Первопроходца вы найдете:

- ▶ Обзоры каждой страны Региона Внутреннего Моря, рассказывающие игрокам все необходимое об их родине — или о родине их врагов.
- ▶ Новые черты для персонажей от каждой страны и региона, предназначенные помочь охарактеризовать персонажей и вплести их происхождение и механику в сеттинг.
- ▶ Новые архетипы для трех стилей фехтования Внутреннего Моря: повелитель меча Алдори, Кадирский дервиш и Талдорский дуэлист Ронделоро.
- ▶ Полный обзор главных богов региона, и что каждый обитатель должен о них знать.
- ▶ Три новые школы магии: ремесленники Арканамириума, адские подчинители Эгориана и незаметные иллюзионисты маги завесы Кадиры.
- ▶ Обзоры самых распространенных рас региона, от эльфов до полуорков, а так же самые распространенные этнические группы людей.

Этот Справочник Игрока Первопроходца лучше всего работает с Ролевой Игрою Первопроходец или 3.5 версией самой старой в мире фэнтези ролевой игры, но так же может быть легко объединен с любым другим фэнтези миром.



[paizo.com/pathfinder](http://paizo.com/pathfinder)

**PATHFINDER**  
ROLEPLAYING GAME™

3.5 • D&D  
COMPATIBLE



Printed in China. PZO9414