

ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ

PATHFINDER®



Триумф Бивня

СЕРИЯ
ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Руководство игрока

Джон Комптон
и Мишель И. Ким

АВТОРЫ

Джон Комптон и Мишель И. Ким

РАЗРАБОТЧИКИ

Джон Комптон и Мишель И. Ким

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

Ави Кул

РЕДАКТОРЫ

Присцилла Н. Лагарес и Симон Д. Салле

ИЛЛЮСТРАЦИИ

Бьяндо Д'Алессандро и Фират Солхан

АРТ-ДИРЕКЦИЯ

София Моррис

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

Адриана Гаспери

ИЗДАТЕЛЬ

Эрик Мона

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Арина Тихонова

Переводчик: Дмитрий Марчук

Главный дизайнер: Иван „deadline“ Суховой

Дизайнер: Антон Русин

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Оксана Литвиненко

Особая благодарность выражается

Илье Карпинскому.



Триумф Бивня

СЕРИЯ
ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Руководство игрока

Как использовать это руководство	3
Кланы Белкзена	3
Непростая история	3
Ливневое собрание	3
Уместные персонажи	4
Народы	4
Классы	6
Языки	7
Вера	7
Покровители	8
Навыки и черты	10
Происхождения	10
Инструментарий	12



Paizo Inc.
15902 Woodinville-Redmond Rd NE,
Unit B
Woodinville, WA 98072-4572

paizo.com



Играть интересно

000 «Мир Хобби»
105005 Москва, ул. Бауманская, д. 11.
Тел.: +7 (495) 984-53-83

www.hobbyworld.ru

Триумф Бивня

СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

РУКОВОДСТВО ИГРОКА

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТО РУКОВОДСТВО

Добро пожаловать в серию приключений «Триумф Бивня»!

«Триумф Бивня» — серия приключений из трёх частей, в которой повествуется о начале новой эпохи в истории орков. Персонажи игроков начинают приключение на 3 уровне. Каждый из них должен быть либо не слишком влиятельным официальным представителем другого государства, какой-нибудь организации или одного из многочисленных орочьих кланов, либо иметь некий собственный интерес в том, чтобы наладить контакт с жителями Белкзена. Хотя сюжет кампании вращается вокруг орков и политики Белкзена, самим персонажам необязательно быть орками, чтобы принять деятельное участие в событиях приключения. Если им удастся преодолеть все испытания, они обретают славу и почёт за свой вклад в защиту (или, быть может, даже объединение) Белкзена. Если же они потерпят поражение, то, вероятно, станут свидетелями трагического финала истории орков.

В этой серии приключений используются правила переиздания второй редакции Pathfinder, и соответственно, всё, что вам понадобится для игры, — это «Основная книга игрока» и лист персонажа. Если вам хочется большего разнообразия при создании персонажа, то с разрешения ведущего вы можете использовать и другие книги второй редакции Pathfinder.

КЛАНЫ БЕЛКЗЕНА

Когда-то давным-давно орки населяли верхние ярусы Темноземья и сбивались в крупные кочевые сообщества, чтобы было легче добыть себе пропитание среди скудных подземных тоннелей. Этой эпохе пришёл конец, когда из глубин начали подниматься дварфы, которые отправились на Поиск Небес и стремились любой ценой достичь поверхности. Дело обернулось кровопролитным конфликтом, и орки даже сумели ненадолго объединиться против общего врага — однако дварфийские сталь и решимость в конечном итоге выгнали их с обжитых мест и заставили двинуться вверх. Выйдя из подземелий, орки оказались в совершенно непривычных местах, под ослепительным светом доселе неизвестного им солнца и среди невиданных прежде врагов. И чтобы выжить, им вновь пришлось сражаться. Сложившаяся в итоге привычка к воинственному образу жизни действительно позволила им уцелеть, однако за долгие века войн их отношения с окружающим миром свелись к двум полюсам — или ты подчиняешь его, или он подчиняет тебя. Из тех, кому удалось подчинить орков, в первую очередь выделяется Шепчущий Деспот, тысячелетие назад приведший Белкзен под свою жестокую длань. И всё же шрамами в Белкзене лишь гордятся — а значит, орки и впредь сумеют преодолеть все выпавшие на их долю испытания.

Непростая история

Значительные культурные различия между орками и дварфами привели к вражде между этими народами ещё до того, как двар-

фы отправились на Поиск Небес. Начав же путь к поверхности, они непрерывно нападали на орочьи поселения, которые стали помехой на их пути к своему предназначению. Не сумев сладить с дварфами, орки были вынуждены покинуть подземелья и вновь прибегли к насилию и жестокости, чтобы закрепиться на непривычных новых землях. Рассеявшись по окрестным горам под натиском растущей дварфийской империи, в целях самозащиты они принялись объединяться в сообщества, которые со временем стали называть кланами.

И наконец у орков появился лидер — Белкзен. Собрав орочий народ воедино, он повёл его на Небесную цитадель Колдукар. Город был осаждён и захвачен, после чего Белкзен переименовал его в Ургир и объявил столицей принадлежащих оркам земель, чья история отныне и впредь будет живым свидетельством силы их народа. Белкзен не ведал жалости и сторицей возвращал всё то зло, что было причинено оркам. Но стоило ему уйти из жизни, как кланы вновь оказались разобщены и большую часть захваченных во время правления великого вождя земель отвоёвывали соседи, которые умело воспользовались внутренними распрями орков.

Одним из тех, кому междоусобицы в рядах орков пришлось на руку, оказался и Тар-Бафон, которого привлекла сила этого народа. Прошло не так много времени, и гордые орки осознали, что служат тирану, который обращается с ними как с пушечным мясом, и попытались восстать — но Шепчущий Деспот жестоко подавил мятеж, уничтожил большую часть культуры орков и многих убил в жутких мучениях. В конце концов лич был повергнут и орки освободились от его владычества, но на их репутации самым дурным образом сказалося как то, что изначально они пошли за Тар-Бафоном добровольно, так и та жестокость, с которой они сражались. В течение следующих столетий за орками закрепилась слава диких варваров, погрязших во внутренних сварах и управляемых кровожадными владыками.

Первым, кто бросил вызов этим устоям, стал Граск Ульдет, вождь клана Пустой Руки. Завоевав Ургир, он принялся за реформы, которые значительно облегчили жизнь не орочьим купцам и торговцам, что привело к резкому подъёму экономики города. Однако затем Граск пал от руки так и не пойманного неизвестного убийцы, и ему на смену пришёл Ардаз Беловолосый. Ардаз быстро заработал репутацию столь же предусмотрительного лидера — и когда Тар-Бафон вернулся и повелел, чтобы орки вновь встали под его знамёна, новый вождь отверг требования лича, вывесив головы его посланцев на городские стены. Шепчущий Деспот предпринял попытку отомстить, но Ардаз, возглавив объединённые силы нескольких орочьих кланов, уничтожил войско нежити в битве Девяти разбитых черепов. Победа оказалась столь выдающейся, что все кланы согласились признать Ардаза верховным вождём Белкзена.

Ливневое собрание

Ардаз Беловолосый, нынешний вождь клана Пустой Руки, уверен, что угроза со стороны Тар-Бафона не миновала, но личу

Триумф Бивня

СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

РУКОВОДСТВО ИГРОКА

КОГДА И ГДЕ

События приключения начинаются в конце весны 4724 года от О.А. Пока вы находитесь в Белкзене, необычные оружие и предметы с дескриптором «орк» считаются для вас обычными.

не одержать верх, если Белкзен будет един. Чтобы по-настоящему объединить кланы и заключить новые союзы, Ардаз решил устроить встречу, которую назвал Ливневым собранием. Он приурочил её к началу Потопного перемирия — периоду половодья длиной в несколько месяцев, которое начинается в конце весны и во время которого ороочи кланы традиционно воздерживаются от междоусобиц.

Из года в год, когда солнечные лучи растапливают выпавший за зиму снег в Бивневых горах, талые воды направляются по одному и тому же пути, затапливая проходящую посреди Белкзена Ливневую дорогу. Будучи на протяжении остальной части года пыльным трактом, во время паводка Ливневая дорога превращается в бурный поток, и к ней начинают стекаться мигрирующие стада диких животных — что, в свою очередь, делает период половодья жизненно важным для орков Белкзена. Воспользовавшись грядущим миром и своим статусом верховного вождя, Ардаз пригласил на Ливневое собрание как представителей других ороочьих кланов, так и чужестранцев и надеется заключить новые союзы, которые помогут ему построить новый Белкзен, который окажется лучше прежнего.

УМЕСТНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Хотя для игры в эту серию приключений можно создать любого персонажа, вы, скорее всего, сможете получить больше удовольствия, если учтёте приведённые далее соображения.

Народы

Согласно общественному мнению, Белкзен — не самое дружелюбное к чужакам место. Однако Ардаз Беловолосый надеется покончить с подобной репутацией как раз при помощи Ливневого собрания. На празднестве, скорее всего, будут присутствовать представители всех обычных народов; почти все необычные народы также будут уместны, поскольку на собрание приехало множество гостей из самых разных мест. Единственные, кого здесь быть не может, — это народы-нежить, поскольку Ардаз справедливо опасается, что они могут быть связаны с Тар-Бафоном, который пока что не отказался от намерения вновь обрести власть над орками. В «Триумфе Бивня» будут отлично смотреться и представители «чудовищных» народов, которые, так же как и орки, имеют трудности в общении с представителями более распространённых народов и страдают от негативной репутации (неважно, заслуженной или нет), а пото-

му могут хотеть наладить контакты с теми, кто испытал подобное на собственной шкуре. Ниже приведены подробные сведения о нескольких подходящих народах.

Гоблины. Подобно оркам, гоблины в человеческих сообществах издавна воспринимались как злодеи. К ним относились как к изгоям, изолировали от торговли и политики Внутреннего моря. У орков, в отличие от гоблинов, хотя бы есть собственная территория, тогда как селения гоблинов раскиданы по самым различным уголкам и чаще всего находятся на побережьях, в болотах или в труднодоступных лесах. Играя за гоблина, вы можете представлять сообщество, которое жаждет получить разрешение поселиться в Белкзене, — или же просто мечтает заработать славу героя. Как вариант, вы можете хотеть обрести здесь своё место, сбежав подальше от заносчивых «цивилизованных» народов, которым не по нраву гоблинские шутки.

Дварфы. История взаимоотношения дварфов и орков полна крови и жестокости, и в этом трудно было бы винить лишь одну из сторон. И всё же Шепчущий Деспот, который вырвался на свободу несколько лет тому назад, — угроза для всех народов, обитающих вокруг озера Энкартан, а потому дварфы из Гор Пяти Королей стремятся найти союзников, с которыми можно было бы сообща дать отпор личу, который, без сомнения, рано или поздно пойдёт в наступление. Несмотря на все предубеждения, и дварфы, и орки готовы бросить вызов сложившимся предрассудкам, и не исключено, что общий враг позволит им наконец забыть о былых обидах и встать плечом к плечу. Ливневое собрание же предоставляет дварфам (или, по крайней мере, одному из не слишком высокопоставленному дипломату, чья смерть в случае чего не станет такой уж большой проблемой) прекрасную возможность проверить честность и решимость Ардаза прежде, чем поднимать сложную тему примирения официально. Вы можете как относиться к возможным переменам в отношениях ваших народов скептически, так и мечтать наконец увидеть, как между бывшими врагами восходят ростки новой дружбы.

Дромаары. Будучи плодом смешения различных народов, дромаары часто сталкиваются с тем, что никто не готов считать их своими. В Белкзене их судьба разительно отличается в зависимости от того, к какому клану они принадлежат. Кланов, которые ценят широту возможностей, обычно им рады, тогда как более воинственные склонны лишь глумиться над теми, кто не унаследовал силу предков. Хотя в Белкзене по понятным причинам живёт множество дромааров, Ливневое собрание может представлять интерес и для тех из них, кто жаждет припасть к своим корням.

Крысолюды (исоки). Мало кто любит путешествия и возможности, которые они открывают, так, как изоки, чьи караваны можно встретить даже в самых труднопроходимых землях. Представители этого народа явно не убоются бесплодных пустошей Белкзена, а возможность проложить торговый путь между внутренними и северными странами Авистана сулит немалую выгоду. Проблема же заключается в том, что орки издавна привыкли считать изоки всего лишь лёгкой добычей, а не заслуживающими

Триумф Бивня

СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

РУКОВОДСТВО ИГРОКА

УМЕСТНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

	Народы	Классы	Языки	Навыки
Особо рекомендуемые	Гоблины, орки, хобгоблины ^{ОКИ2} .	Варвары ^{ОКИ2} , воины, медиумы (animist ^{WoI}), следопыты.	всеобщий, орочий	Атлетика, Выживание, Дипломатия, Запугивание, Природа
Рекомендуемые	Дварфы, кобольды ^{ОКИ2} , крысолюды ^{ОКИ2} , люди, людоящеры ^{ОКИ2} , холо ^{ОКИ2} .	Барды, ведьмы, жрецы, друиды, избранные (exemplar ^{WoI}), монахи ^{ОКИ2} , оракулы ^{ОКИ2} , плуты, тавматурги (thaumaturge ^{DA}).	дварфийский, йотунский, некрил, шоанти	Акробатика, Общество, Религия, Скрытность
Подходящие	Гномы, лешие, полураслики, эльфы и другие живые народы.	Алхимики ^{ОКИ2} , волшебники, изобретатели (inventor ^{G&G}), кинетики (kineticist ^{RoE}), колдуны (magus ^{SoM}), поборники ^{ОКИ2} , призыватели (summoner ^{SoM}), псионики (psychic ^{DA}), следователи ^{ОКИ2} , сорвиголовы ^{ОКИ2} , стрелки (gunslinger ^{G&G}), чародеи ^{ОКИ2} .	гоблинский, драконий, халлит, хтонический	Воровство, Исполнение, Медицина, Мистицизм, Обман, Окультизм, Ремесло
Нерекомендуемые	Народы-нежить.	—	—	—
^{ОКИ2} Основная книга игрока 2.			^{SoM} Pathfinder Secrets of Magic.	
^{DA} Pathfinder Dark Archive.			^{WoI} Pathfinder War of Immortals.	
^{RoE} Pathfinder Rage of Elements.				

уважения торговцами. Встаёт закономерный вопрос — являются ли обещания Ардаза долгожданной возможностью расширить область торговли, или это жестокая уловка, при помощи которой орки намерены присвоить чужие богатства? Прежде чем рискнуть и отважиться организовать крупную экспедицию, какое-нибудь сообщество исоки, скорее всего, сначала решит отправить разведчика, которым может оказаться персонаж игрока.

Люди. Среди соседей Белкзена есть немало тех, кто заинтересован в установлении официальных дипломатических связей. В их ряды, к примеру, входят шоанти, чьи кланы вместе с орочьими на протяжении долгих веков устраивали взаимные набеги, Усталав, враждующий с Белкзеном ещё с тех пор, когда орки стояли под знамёнами Тар-Бафона, келлиды из земель Владык Мамонтов, воюющие с одними кланами орков и торгующие, особенно во время Потопного перемирия, с другими, Нирмафас, в котором относятся к Белкзену с изрядной настороженностью из-за постоянных орочьих стычек с его давним союзником, Последним Оплотом, во время которых зачастую доставалось и самому Нирмафасу.

Людоящеры (ирукси). У людоящеров и орков есть немало общего — они прекрасно обходятся без материальных благ, умеют приспосабливаться к неблагоприятным условиям обитания, передают свои богатые культурные традиции из уст в уста и активно практикуют общение с духами. Ни те ни другие не склонны судить о других по внешности, к тому же оба народа нормально относятся к таким вещам, как набеги, ношение костяных украшений и употребление в пищу сырого мяса. В итоге Белкзен легко может стать домом для персонажа-ирукси, особенно во время Потопного перемирия, когда талант людоящеров к плаванию может помочь особенно легко передвигаться по затопленным половедам поймам. Вы могли переехать в Белкзен уже некоторое время назад (и, вероятно, даже вступить в один из орочьих кланов) или же быть представителем сообщества ирукси, которые только планируют перебраться в эти края, и надеяться, что орки

будут рады принять представителей вашего народа.

Орки. Приехавший на Ливневое собрание орк может быть как родом из Белкзена, так и из других земель. Если вы из местных, вам стоит определиться, опасаетесь ли вы планов Ардаза или, напротив, вдохновляетесь его видением единого Белкзена. Если же вы гость, то можете как приехать в Белкзен впервые, так и совершать очередную деловую поездку. Также стоит определиться с причиной, по которой вы тут оказались, — выбрали ли вас за то, что вы, скорее всего, будете хорошо ладить с другими орками, или же вы вызвались сами, желая стать свидетелем грядущих изменений. Во врезке на стр. 6 рассказывается о нескольких орочьих кланах, которые, скорее всего, станут союзниками Ардаза, а потому лучше всего подходят для персонажей игроков.

Хобгоблины. Хобгоблины Опрака разумно опасаются, что соседи могут пожелать проверить их на прочность, а потому непрерывно находятся в поиске новых союзов. Культура хобгоблинов во многом схожа с орочьей, особенно после издания указов Граска Ульдета, в которых среди прочего устанавливалась строгая иерархия. Среди чтящих силу орков Белкзена посол из милитаристического Опрака смотрелся бы особенно уместно.

Холо. Как и орки, холо известны своими набегами, любовью к охоте, устрашающими выступлениями и практичностью. Как следствие, эти народы могут стать как лучшими друзьями, так и величайшими соперниками. Однако холо склонны присоединяться к более крупным сообществам — и именно эта их черта может помочь им без труда войти в общество Белкзена. В Авистане проживает некоторое количество общин холо, и вы, скорее всего, будете представителем одной из подобных «стай» — гильдии, наёмного отряда или просто группы искателей приключений, который отправился в Белкзен на разведку. Впрочем, вы можете быть и вольной птицей, рассчитывающей на то, что желание Ардаза обрести союзников среди иных народов позволит вам обрести и друзей, и новый дом.

Триумф Бивня

СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

РУКОВОДСТВО ИГРОКА

КЛАНЫ БЕЛКЗЕНА

Грозовые крикуны Рулла. Весьма эксцентричный клан, как можно догадаться из названия, славится в основном входящими в его ряды друидами, охотниками и следопытами, обожающими дождливую пору. Большую часть года они обитают в горах, а в низины спускаются лишь во время Потопного перемирия, чтобы восславить сошедшие в долину воды и приглядеть за стадами бизонов. Крикуны заботятся о том, чтобы ни один из кланов не переусердствовал в своём желании набрать как можно больше добычи.

Клан Головы Смерти. Во многих отношениях клан Головы Смерти — внешнее подразделение клана Пустой Руки. Он контролирует окрестности Ургиры и фактически служит главной силой, оберегающей столицу Белкзена.

Клан Зыбучих Песков. Топкая почва Грязного моря отпугивает практически всех, но только не орков из клана Зыбучих Песков. Приспособившись перемещаться по его просторам на специально разработанных для этой цели катамаранах, они зарабатывают на жизнь в том числе тем, что за разумную плату переправляют путешественников.

Клан Копьебрюхов. Некогда клан Копьебрюхов владел Глубокими Вратами — крепостью, перекрывающей выход из Темноземья. Однако затем Глубокие Врата были захвачены кланом Восьмипалой Длани, и с тех пор обессиленные Копьебрюхи так и не обрели территорию, которую бы могли называть своей. Персонаж игрока, относящийся к клану Копьебрюхов, мог бы надеяться помочь Ардазу воплотить свои планы, чтобы в ответ получить его защиту и заслужить право на новый дом для своего клана.

Клан Кровавого Наруча. Трудно найти кого-то, кто любит сражения больше, чем орки клана Кровавого Наруча. Однако их божественный покровитель Горум погиб, и осиротевший клан теперь пребывает в замешательстве. Персонаж игрока из клана Кровавого Наруча может относиться к тем, кто раньше веровал в Горума, а ныне нуждается в том, чтобы найти себе новое место в мире.

Клан Ледяного Зуба. Обитающий на самом севере Белкзена клан Ледяного Зуба редко участвует в политике Ургиры. Куда больше орков этого клана привлекает охота, дрессировка мегафауны и торговля с соседями-келлидами. Тем не менее планы Ардаза затрагивают всех орков до единого, и клан Ледяного Зуба вполне может решить отправить на Ливневое собрание хотя бы одного своего представителя, чтобы постараться узнать больше о надвигающихся переменах.

Клан Пустой Руки. Ардаз — вождь клана Пустой Руки. Этот клан владеет Ургиром и, как следствие, имеет больше всего прав на то, чтобы называться предводительствующим кланом Белкзена. Кроме того, Пустая Рука контролирует большую часть торговли в регионе, а это обеспечивает орков клана качественным снаряжением и полными кошельками.

Клан Пылающего Солнца. Прошло уже не одно десятилетие с тех пор, как клан Пылающего Солнца принял веру в Саренрэй, а во время Войны Бессмертных его предводительница Махжа Огнегрия и сама сумела обрести божественность. И хотя нельзя сказать, что орки клана — святые, они всё же неизменно бросают вызов наиболее жестоким традициям и стереотипам Белкзена.

Классы

Хотя возможность проявить себя «Триумфе Бивня» будет у представителей любых классов, некоторые затрагиваемые в приключении темы наряду с особенностями культуры Белкзена делают определённые классы наиболее подходящими для игры по этой кампании.

Воители. В Белкзене всегда ценили силу, и потому любые бойцы ближнего боя хорошо соответствуют местным традициям. Варвары, воины, избранники, монахи, поборники — все они встретят немало возможностей продемонстрировать свои таланты, что позволит им не только одолеть врагов, но и найти новых друзей. Сорвиголовы, чей ослепительный стиль чужд оркам Белкзена, скорее всего, будут поначалу ловить озадаченные взгляды, но в конечном итоге наверняка заслужат уважительные кивки, когда окружающие по достоинству сумеют оценить их мастерство.

Духовидцы. Война Бессмертных привела к тому, что более половины старых орочьих божеств пали и на их место пришли но-

вые. В итоге духи Белкзена пришли в беспокойство, а его жители переживают кризис веры. Из тех, кто умеет налаживать контакт с миром духов, более всего почитают медиумов — в Белкзене им приходится самым натуральным образом бороться с духами и непокорными видениями, заставляя их подчиняться с помощью как собственной воли, так и физической силы. Жрецы же могут привлекать как тех из окружающих, кто тоже мечтает однажды бросить вызов божеству, так и тех, кто заинтересован в том, чтобы обрести силу при помощи веры.

Исследователи. Белкзен — обширный и полный опасностей дикий край, а населяющие его свирепые хищники способны внушить трепет перед мощью природы. Как следствие, отличным выбором станут друиды и следопыты. Из-за малого количества плодородных почв навыки выживания необычайно важны для всех, кто здесь живёт, и орочьих кланы полагаются в первую очередь на животноводство и охоту. Поскольку в период половодья идёт массовая миграция ряда видов, у таких классов всегда будет возможность проявить себя в охоте и определении существ.

Триумф Бивня

СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

РУКОВОДСТВО ИГРОКА

Языки

Поскольку события серии приключений происходят в Авистане, всеобщим языком считается талданский как основной язык этого континента. Тем не менее нет ничего удивительного в том, что самый распространённый из языков в Белкзене — орочий. Некоторые орочьи кланы сумели приручить дрейков или иных разумных существ, из-за чего среди укротителей чудовищ довольно распространён драконий. Всё те же укротители часто изучают халлит, на котором разговаривают обитающие к северу от Белкзена келлиды, что также интересуются приручением диких тварей и с удовольствием ими торгуют. На просторах Белкзена периодически можно встретить отряды великанов, и потому многие путешественники стараются выучить йотунский, чтобы получить шанс при встрече решить дело словами, а не дракой.

Большинство других соседей относится к Белкзену враждебно, однако зачастую полезно знать языки не только друзей, но и недругов. Хотя когда-то орки служили Шепчущему Деспоту, ныне мало кто из них разговаривает на некриле — но всё же часто учат этот язык на случай, чтобы лучше понимать переговоры мёртвых воинов лича в случае новой войны. Прямые столкновения орков с дварфами на сегодняшний день редки, однако дварфийский язык по-прежнему имеет немалую значимость — в Белкзене до сих пор периодически обнаруживают руины дварфийских построек, и способность расшифровать обнаруженные среди них тексты может оказаться для орка-исследователя крайне важной. Наконец, обитающие к западу от Белкзена шоанги регулярно устраивают с орками взаимные набеги, и возможность допросить захваченного пленника или запросить за него выкуп зачастую оказывается весьма кстати.

Вера

Смерть Горума привела к настоящему перевороту в пантеоне орков. Мало того что орки высоко ценили самого Железного Владыку, так ещё и несколько других богов-орков также пали от рук своих смертных соплеменников, которые после победы заняли их место. Среди новых божеств оказался и Граск Ульдет, одолевший бога смерти и разрушений Загреша, и такой поворот событий вызывает в рядах орков осторожный, но всё же явный интерес. Хотя во все времена в Белкзене наибольшей популярностью пользовались божества, покровительствующие войне и физической силе, в настоящие дни некоторые орки начали обращать своё внимание и на тех, кто предлагает добиваться власти другими способами — например, при помощи магии или торговли.

ВУЛГРЕН

Вулгрэн ещё при жизни был большим любителем огнестрельного оружия и после смерти и вознесения продолжает предпочитать его всем прочим видам вооружения. Своих последователей он призывает к тому, чтобы средства для победы над врагами они создавали своими собственными руками.

Наказы: самому создавать своё оружие, изобретать наиболее эффективные способы одолеть своих врагов.

Табу: использовать сделанное чужими руками оружие без крайней на то необходимости, признавать поражение при наличии шанса на победу.

Дескриптор: нет.

Божественный источник: излечение или повреждение.

Божественный навык: Ремесло.

Любимое оружие: сокрушитель баррикад (стр. 14).

Домены: амбиции, свобода, совершенство, творение.

Заклинания жрецов: **1 круг** — верный удар, **4 круг** — творение, **6 круг** — катастрофический фантазм.

ВЭРГ

Вэрг — ценитель науки и технологий, но только в том, что касается войны. Хотя он одобряет, когда его последователи используют тактику и хитроумные решения для решения собственных проблем, технологию, на его взгляд, можно использовать исключительно для военных нужд.

Наказы: предпочитать тактику грубой силе или численному превосходству, использовать осадные орудия, искать новые технологии.

Табу: совершенствовать технологии в небоевых целях, использовать машины и достижения инженерии вне сражений, держать разработанные тактики и продвинутое оружие в секрете от других орков.

Дескриптор: нет.

Божественный источник: повреждение.

Божественный навык: Ремесло.

Любимое оружие: двуручный топор.

Домены: знание, разрушение, творение, труд (стр. 13).

Заклинания жрецов: **1 круг** — чутьё на опасность (стр. 14), **4 круг** — творение, **5 круг** — пронзающий шип.

ГРАСК УЛЬДЕТ

Хотя при жизни Граск высоко ценил идеи партнёрства и торговли, он всегда был приверженцем идеи, что право действовать даёт сила — но при этом что силу следует использовать, чтобы улучшать жизнь не только себе, но и окружающим. Он считает, что его последователи должны подчиняться строгой иерархии и знать своё место.

Наказы: улучшать качество жизни орков, подчиняться стоящим выше по иерархии оркам, держать в кулаке подчинённых.

Табу: позволять оркам становиться слабыми, намеренно демонстрировать орков с плохой стороны, игнорировать иерархию без должной на то причины.

Дескриптор: можно выбрать «нечестивый».

Божественный источник: излечение или повреждение.

Божественный навык: Запугивание.

Любимое оружие: боевой молот.

Домены: амбиции, города, мощь, уверенность.

Заклинания жрецов: **1 круг** — упорство (стр. 14), **2 круг** — захватывающая речь, **7 круг** — маска ужаса.

Триумф Бивня

СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

РУКОВОДСТВО ИГРОКА

МАХЖА ОГНЕГРИВАЯ

Махжа черпает вдохновение в Саренрэи, которой поклонялась ещё при жизни, — однако она считает, что искупление должно быть заслужено, а не даровано просто так. Махжа презирает дающих пустые обещания и вознаграждает тех, кто готов доказать свою значимость должными поступками.

Наказы: приносить оркам честь и славу, укреплять своё сообщество, стремиться к совершенству.

Табу: действовать против своего сообщества, искать славы исключительно для себя, даровать прощение недостойным.

Дескриптор: можно выбрать «священный».

Божественный источник: излечение или повреждение.

Божественный навык: Атлетика.

Любимое оружие: скимитар.

Домены: защита, огонь, семья, труд (стр. 13).

Заклинания жрецов: 1 круг — *огненное дыхание*, 3 круг — *пламенный прыжок* (стр. 14), 5 круг — *магматическая мантия* (стр. 13).

НУЛГРЕТ

Нулгрет — один из древнейших орочьих богов, который неизменно жаждет кровопролития. В каком-то смысле этот бог — воплощение взгляда других народов на всю орочью культуру.

Наказы: купаться в крови павших врагов, встречать соперников лицом к лицу, никогда не отказываться от потенциально выигрышного боя.

Табу: даровать или принимать милосердие, брать пленных, использовать грязные приёмы.

Дескриптор: обязательно выбрать «нечестивый».

Божественный источник: повреждение.

Божественный навык: Запугивание.

Любимое оружие: двуручный топор.

Домены: боль, мощь, потворство, смерть.

Заклинания жрецов: 1 круг — *тёмные нити*, 3 круг — *пиршество бражников* (стр. 14), 6 круг — *вампирическое обескровливание*.

РУЛЛ

Предположительно, Рулл — первый из ставших богами орков, бросивший вызов самой молнии после того, как его народ достиг поверхности. Рулла мало интересует живыми и их делами, а его любимое дело — сеять хаос повсюду, куда ступила его нога.

Наказы: при первой же возможности устраивать хаос, шуметь вне зависимости от окружающей обстановки, сеять ужас и панику во славу Рулла.

Табу: обеспечивать соблюдение порядка и закона, проявлять милосердие, позволять морали препятствовать распространению хаоса.

Дескриптор: обязательно выбрать «нечестивый».

Божественный источник: повреждение.

Божественный навык: Природа.

Любимое оружие: фальшион.

Домены: воздух, молния (стр. 12), разрушение, холод (стр. 13).

Заклинания жрецов: 1 круг — *раскат грома*, 3 круг — *удар молнии*, 6 круг — *цель молний*.

УИРЧ

Уирч поощряет использование силы для защиты слабых и внедрение систем, которые обеспечивают общественное благо. Его учение откровенно противоречит многим традиционным верованиям орков, и потому принятие его наказов — своего рода вызов.

Наказы: защищать слабых и невинных, держать слово, не жертвовать собой понапрасну.

Табу: оставлять без внимания тиранию, ставить собственную безопасность превыше чужой нужды в защите, давать обещания с намерением их нарушить.

Дескриптор: можно выбрать «священный».

Божественный источник: излечение.

Божественный навык: Медицина.

Любимое оружие: тэкко-каги (стр. 14).

Домены: долг (стр. 12), города, защита, свобода.

Заклинания жрецов: 1 круг — *дерево-защитник* (стр. 13), 2 круг — *дубовая кожа*, 4 круг — *огненная стена*.

ЮКА

При жизни молодая харизматичная дромаарка Юка мечтала сплести свой народ и совместно победить Тар-Бафона. В конечном итоге ей не удалось удержать вместе тех, кто согласился за ней пойти, и она погибла в одиночестве — но после сумела возвыситься, став богиней охоты на крупную добычу. Юка извлекла уроки из своих ошибок и неизменно подчёркивает необходимость объединяться ради достижения целей.

Наказы: работать сообща, поощрять друг друга на новые свершения, уважать свою добычу.

Табу: бросать или предавать свой народ, отказываться учиться на собственных ошибках, самоизолироваться.

Дескриптор: нет.

Божественный источник: излечение.

Божественный навык: Выживание.

Любимое оружие: длинный лук.

Домены: луна, природа, самоанализ (стр. 12), семья.

Заклинания жрецов: 1 круг — *муравьиная грузоподъёмность*, 3 круг — *приземление*, 7 круг — *неудержимая стая*.

Покровители

Хотя персонаж игрока вполне мог приехать на Ливневое собрание, исходя из каких-то собственных интересов или рассчитывая обогатиться, в приключении предполагается, что большинство из них (и, вероятно, все) — представители каких-то компаний, организаций или целых стран, которые по той или иной причине заинтересованы в дружбе с Белкзеном или намерены извлечь выгоду из желания Ардаза заключить союзы. Ниже приведены примеры возможных покровителей и целей, которых они, вероятно, хотели бы достичь.

Триумф Бивня

СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

РУКОВОДСТВО ИГРОКА

ВОЕННЫЕ

С тех пор как над Авистаном вновь нависла угроза в лице вырвавшегося из заточения Тар-Бафона, ряд стран пристально наблюдает за Белкзеном, пытаются понять, готов ли он присоединиться к неизбежно грядущей войне против лича. Хотя действия Ардаза выглядят многообещающе, пока что далеко не все убеждены в искренности его намерений.

Окрестности озера Энкартан. Ряд стран, расположенных вокруг озера Энкартан, готовится к потенциальной битве против Шепчущего Деспота, и в первую очередь это Горы Пяти Королей, Кионин, Опрак и Усталав. В Белкзене они видят потенциального союзника, однако их напрягает тот факт, что некогда орки служили личу. Горы Пяти Королей и Усталав, у которых в прошлом были особенно тяжёлые отношения с орочьими кланами, относятся к инициативам Ардаза с особенной настороженностью и потому вовсе пытаются понять, действительно ли пришла оставить в прошлом былые разногласия.

Наёмные отряды. На протяжении тысячелетий Белкзен был безжалостным горнилом, уничтожающим слабых и вознаграждающим сильных, что делает его весьма привлекательным в глазах отрядов наёмников. Некоторые из них предлагают свои услуги различным кланам, обещая помощь в бою в обмен на часть добычи, однако всё же куда больше их интересует пополнение своего рядового состава. Отправляя своего представителя на Ливневое собрание, наёмный отряд может делать это как с целью поиска достойных новобранцев, так и для того чтобы прорекламировать себя потенциальным клиентам. Одной из таких компаний являются Чёрные Рубахи Друмы — знаменитый отряд наёмников, славящийся чрезвычайно строгой дисциплиной. Представляющий Чёрные Рубахи персонаж игрока мог бы отправиться в Белкзен, чтобы оценить боевые навыки орков и проверить их способность к самоконтролю — ведь вряд ли они сумеют преуспеть в рядах отряда, если действительно настолько безрассудны, как гласит общественная молва.

ТОРГОВЦЫ

Около 20 лет назад, во время правления Граска Ульдета, Ургир стал куда более открытым для внешней торговли, чем прежде. И всё же в Белкзене по-прежнему остаётся множество возможностей для создания новых торговых путей и открытия новых рынков и потому хватает организаций, которые хотели бы убедить Ардаза продолжить расширять возможности для торговли. К тому же многие надеются воспользоваться ситуацией и заключить персональную сделку, добившись для себя особых привилегий — выгодных предложений или снижения пошлин.

Друма. Торговцы из Друмы, особенно Пророки Калистрада, активно стараются развивать торговлю и расширять свой рынок сбыта в Белкзене. Чего калистократам не хватает, так это информации. Они нуждаются в надёжных агентах, которые могли бы оценить экспортный потенциал Белкзена, наладить необходимые для ведения торговли связи и определить, что бы

хотели закупать сами орки. Сами же калистократы отправляться в Белкзен пока что не готовы — всё-таки этот регион слишком непредсказуем, жесток и, что особенно ужасно для торговцев-заклинателей в белых одеждах, грязен.

Консорциум Аспидов. Эти безжалостные торгошники всегда рады притоку новых рекрутов, в идеале — деятельных агентов, которые не имеют ничего против того, чтобы пренебречь рядом законов или сломать кому-нибудь ноги с целью максимизировать прибыль. Находчивость и угрожающий вид орков делают их идеальными кандидатами на такую должность, а по сути незаконные дикое просторы Белкзена могли бы стать отличной площадкой для прибыльных маршрутов контрабанды. Даже если не удастся договориться о долгосрочном партнёрстве, Консорциум может заинтересоваться теми ресурсами Белкзена, которые орки готовы быстро продать с целью получить мгновенную прибыль. Персонаж игрока, работающий на Консорциум Аспидов, скорее всего, немало рискует, зато успех может принести ему статус серебряного агента — или даже золотого, какие обычно контролируют дела организации во всём регионе.

Торговцы-келлиды. Далеко не столь известные, как калистократы, и не настолько беспринципные, как Консорциум Аспидов, торговцы из обитающих на севере племён келлидов тем не менее могли бы извлечь из ставшего более безопасным Белкзена не меньшую пользу. В конце концов, именно в землях Владык Мамонтов расположены Ледяные Ступени — одно из немногих мест, откуда можно попасть на ведущий в Тянь-Ша перевал Аганея, и, заключив договор с Ардазом, келлиды смогли бы наконец обеспечить безопасный проход к Ледяным Ступеням, что, без сомнения, привело бы к исключительной торговой выгоде для обоих регионов.

УЧЁНЫЕ

Эти группы желают исследовать Белкзен, изучая его историю и разгадывая скрываемые им тайны.

Общество Искателей. Знаменитое Общество Искателей непрерывно находится в поиске новых контактов и союзов, а его полевые агенты всегда готовы исследовать ранее недоступные регионы и изучить их историю. На сегодняшний день из памяти обитателей Белкзена ещё не выветрились воспоминания о весьма сомнительной экспедиции Общества, которую предпринял небезызвестный Эандо Клайн. Хотя хитроумие Эандо и позволило ему избежать орочьих патрулей, чтобы исследовать расположенные неподалёку от Ургира руины, его манёвры возмутили ряд кланов и оставили среди орков большое пятно на репутации Общества Искателей. По этой причине приглашение Ардаза — отличная возможность наладить испорченные отношения между Обществом и кланами Белкзена.

Тайный орден Князьего Ока. Это базирующееся в Усталаве тайное объединение учёных и историков больше всего интересуется оккультными знаниями. Белкзен частично занимает территорию древнего Тассилона, и не исключено, что на его землях

Триумф Бивня

СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

РУКОВОДСТВО ИГРОКА

скрываются секреты Рунных властителей, а потому адепты ордена откровенно заинтересованы в том, чтобы наконец-то получить право безопасного прохода по орочьим владениям. Магия самих орков тоже изучена не слишком хорошо, и адепты ордены наверняка бы смогли совершить не одно интересное открытие, изучая заклинателей Белкзена и творимые ими ритуалы. Кроме того, орден Княжьего Ока ненавидит Шепчущего Деспота, а объединённый властью Ардаза Белкзен мог бы стать идеальным союзником в борьбе против лича.

Навыки и черты

В «Триумфе Бивня», конечно же, могут пригодиться самые различные навыки и черты, но особенно тематически подходящие и потенциально полезные отдельно упомянуты в этом разделе.

Общение. Поскольку ваш персонаж, скорее всего, представляет некую организацию или страну, ему придётся общаться с другими — теми, кто может стать как верными союзниками, так и злейшими врагами. Чтобы заключать союзы, необходимо владеть Дипломатией или аналогичными навыками, а такие черты, как Аккуратные вопросы, могут позволить получить информацию, не привлекая излишнее внимание. Развитое Запугивание поможет вам доказать, что вы не слабак, а Обман пригодится для того, чтобы не раскрывать без нужды свои истинные намерения. При этом стоит иметь в виду, что орки весьма неодобрительно относятся к попыткам их надуть, так что вам стоит позаботиться о возможности избежать неприятностей, взяв черту Обаятельный лжец или научившись различать чужие подслащенные слова при помощи черты Обманщик.

Исследование. Персонажам игроков предстоит путешествие по бескрайним пустошам Белкзена, на которых тут и там поджидают различные опасности. Атлетика, Выживание и Природа помогут вам и ориентироваться в окружающем пространстве, и избежать неприятностей, и опознать встреченную дикую тварь. Такие черты, как Знатоки местности (равнины), Наблюдение за дикой природой и Собиратель, в этих суровых землях могут оказаться жизненно важны для всего отряда. Если же вы предпочитаете действовать скрытно, стоит обратить внимание на Скрытность в броне и подобные ей черты, которые позволят вам объединить преимущества ваших ловкости и силы.

Знания об орках. В «Триумфе Бивня» особое внимание уделяется орочьей культуре. Чтобы лучше понимать орков, персонажу могут пригодиться такие навыки, как Атлетика, Общество и Религия, а конкретные виды знаний, такие как Знание (Белкзен), Знание (пантеон орков) или Знание (орки), могут позволить узнать ещё больше о том, что встретилось на пути. Кроме того, некромантическое влияние Тар-Бафона по-прежнему местами оскверняет эту землю, и в том случае, если кто-то натолкнётся на реликвию времён владычества лича, полезным может оказаться Оккультизм.

Происхождения

Приключение начинается в тот момент, когда ваш персонаж, как и вся остальная группа, прибывает в лагерь Ливневого собрания. В предыстории персонажа должна быть причина, по которой он заинтересован в союзе с Белкзеном.

КЛАССИЧЕСКИЕ ПРОИСХОЖДЕНИЯ

Из происхождений, описанных в «Основной книге игрока», для этого приключения может подойти практически любое. Уместнее всего будут смотреться боец, купец и посланник.

ПРОИСХОЖДЕНИЯ «ТРИУМФА БИВНЯ»

Шесть описанных далее происхождений придуманы специально для игры в серию приключений «Триумф Бивня». Они предполагают наличие у персонажа каких-то определённых черт характера, из-за которых именно он отправился на Ливневое собрание, а также описывают причины, по которым персонаж (или организация, к которой он принадлежит) вообще заинтересован в этом деле.

БЕЛКЗЕНСКИЙ ЭТНОГРАФ

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

НЕОБЫЧНЫЙ

Несмотря на то, что история Белкзена насчитывает тысячелетия, большая часть свидетельств о прошлом была уничтожена временем, войнами и жестокостью тех, кто намеренно стирал память о былом. Вы посвятили свою жизнь сбору разрозненных историй, повествующих о прошлом Белкзена, и намерены во всей полноте воссоздать картину утраченных знаний и культурных ценностей, чтобы мир сумел взглянуть на орков так, как они того действительно заслуживают.

Вы получаете два повышения характеристик. Одно из них должно быть применено к Интеллекту или Ловкости, а другое — универсальное (применяется к любой характеристике).

Вы изучаете навыки Общество и Знание (пантеон орков), объединяющее информацию как о нынешних орочьих богах, так и о прошлых. Вы получаете черту навыка Обучение языкам.

ДИПЛОМАТ-ЧУЖЕЗЕМЕЦ

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

НЕОБЫЧНЫЙ

Чтобы оказаться здесь, вы проделали немалый путь. Ваш проницательный слух и ваше умение говорить нужные слова как способствуют заключению выгодных для вашего народа союзов, так и служат скальпелем, рассекающим напряжение в отношениях. Вы можете представлять Друму или Опрак, которые заинтересованы в поиске партнёров, или же одну из стран на берегах озера Энкартан, которая ищет союзников для войны против Тар-Бафона.

Вы получаете два повышения характеристик. Одно из них должно быть применено к Выносливости или Харизме, а другое — универсальное (применяется к любой характеристике).

Вы изучаете навыки Дипломатия и Знание (геральдика). Вы получаете черту навыка Групповое впечатление.

Триумф Бивня

СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

РУКОВОДСТВО ИГРОКА

ЗНАТОК ПУСТОШИ

НЕОБЫЧНЫЙ

Вы давно прировнялись жить среди пустынной глуши Белкзена, научились скрываться в тенях голых скал и утолять жажду всего парой капель воды. Вы можете быть членом изолированного орочье-го клана, странствующим наёмником или отправившимся в путешествие воином из близлежащих человеческих поселений.

Вы получаете два повышения характеристик. Одно из них должно быть применено к Выносливости или Мудрости, а другое — универсальное (применяется к любой характеристике).

Вы изучаете навыки Выживание и Знание (пустоши). Вы получаете черту навыка Собиратель.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

СТОРОННИК ПУСТОЙ РУКИ

НЕОБЫЧНЫЙ

Обилие жестокости в истории орочье-го народа для некоторых является предметом гордости, но вы этого лишь стыдитесь. Вы по достоинству оцениваете попытки Ардаза Беловолосого примирить Белкзен с остальным миром и видите в этом шанс свернуть с привычного пути, полного жестокости и зверств.

Вы получаете два повышения характеристик. Одно из них должно быть применено к Силе или Харизме, а другое — универсальное (применяется к любой характеристике).

Вы изучаете навыки Запугивание и Знание (Белкзен). Вы получаете черту навыка Быстрая угроза.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

САМ СЕБЕ ГОЛОВА

НЕОБЫЧНЫЙ

У некоторых есть всё необходимое для комфортной жизни с само-го рождения, но вы не из их числа. Всё, что у вас есть, вы обрели сами при помощи упорного труда и благодаря собственной не-сгибаемой воле. Возможно, вы были вынуждены использовать физи-ческую силу, чтобы заработать на жизнь, или провели не один год в качестве подмастерья в стремлении наконец стать мастером из-бранного дела.

Вы получаете два повышения характеристик. Одно из них долж-но быть применено к Мудрости или Силе, а другое — универ-сальное (применяется к любой характеристике).

Вы изучаете навыки Атлетика и Знание, связанное с тем, как именно вы прокладывали свой собственный путь в этом мире. Вы получаете черту навыка Дюжий носильщик.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

ТОРГОВЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ

НЕОБЫЧНЫЙ

Вы принадлежите к гильдии купцов, торговой компании или иной похожей организации. Вам гарантирована защита и достойная оплата — до тех пор пока вы действуете в интересах своих нани-мателей. Вы можете быть агентом Консорциума Аспидов, который ищет возможностей обогатиться, или же начинающим купцом, ко-торый жаждет продемонстрировать свои навыки.

Вы получаете два повышения характеристик. Одно из них долж-но быть применено к Интеллекту или Ловкости, а другое — универ-сальное (применяется к любой характеристике).

Вы изучаете навыки Ремесла и Знание (торговля). Вы получаете черту навыка Быстрая починка.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ



Инструментарий

НОВЫЕ ДОМЕНЫ

Долг

Вы считаете, что клятва — священна, и самоотверженно выполняете задачи, поставленные перед вами божеством.

НЕРУШИМАЯ КЛЯТВА от \blacklozenge до $\blacklozenge\blacklozenge$ **ФОКАЛЬНОЕ 1**

НЕОБЫЧНЫЙ | **ЖРЕЦ** | **КОНЦЕНТРАЦИЯ** | **ФОКАЛЬНОЕ**

Длительность: до конца вашего следующего хода.

Вы громко и чётко объявляете о намерениях, которые клянётесь исполнить. Сотворив это заклинание, Подготовьте одно доступное вам одиночное или свободное действие. Если это действие соответствует вашему личному наказам или наказам вашего божества, вы можете Сотворить это заклинание за одно действие. Если срабатывает избранное вами условие и вы используете подготовленное действие в качестве ответного, вы получаете бонус состояния +1 к связанной с ним проверке атаки или навыка. Если условие не срабатывает, на свой следующий ход вы можете Поддержать заклинание и вернуть потраченный на его сотворение ФП.

Повышенное (5 круг): бонус состояния увеличивается до +2.

Повышенное (9 круг): бонус состояния увеличивается до +3.

НЕОТКЛОНЯЕМЫЙ ВЫЗОВ $\blacklozenge\blacklozenge$ **ФОКАЛЬНОЕ 4**

НЕОБЫЧНЫЙ | **ЖРЕЦ** | **КОНЦЕНТРАЦИЯ** | **МАНИПУЛЯЦИЯ** | **ФОКАЛЬНОЕ**

Дистанция: 30 футов. **Цели:** 1 существо.

Защита: Воля. **Длительность:** 1 минута.

Вы вызываете противника на поединок, и он вынужден отвлечься от ваших союзников. Цель получает штраф состояния -1 к проверкам атак, навыков и броскам урона против всех существ, кроме вас, тогда как вы получаете штраф состояния -1 к проверкам атак, навыков и броскам урона против всех существ, кроме вызванной цели. Каждый раз, когда любое существо, кроме вас, использует враждебное действие против цели, та может пройти испытание Воли и при успехе перестает получать штраф к проверкам против этого существа. Вы можете Прекратить действие заклинания, и оно завершается автоматически, если вы или цель оказывается повержены.

Повышенное (+3): штраф состояния увеличивается на 1.

Молния

Вы властвуете над электричеством, громом и бурями.

МОЛНИЕВОЕ КОПЬЁ $\blacklozenge\blacklozenge$

ФОКАЛЬНОЕ 1

НЕОБЫЧНЫЙ | **АТАКА** | **ЖРЕЦ** | **КОНЦЕНТРАЦИЯ** | **МАНИПУЛЯЦИЯ** | **ФОКАЛЬНОЕ** | **ЭЛЕКТРИЧЕСТВО**

Дистанция: 60 футов. **Цели:** 1 существо.

Защита: КБ.

Вы стреляете сотканном из молнии копьём, которое при попадании создаёт вокруг цели поле статического электричества. Совершите проверку атаки заклинанием против КБ цели. Копьё наносит 1d6 урона электричеством и 1 продолжительный урон электричеством. Пока цель получает постоянный урон электричеством от этого заклинания, все существа, которые совершают по ней атаки металлическим оружием и эффектами с дескриптором «электричество», получают бонус состояния +1 к атакам, а сама цель получает штраф состояния -1 к испытаниям против эффектов с дескриптором «электричество».

Критический успех: копьё наносит удвоенный урон (и первоначальный, и продолжительный).

Успех: копьё наносит полный урон.

Повышенное (+1): первоначальный урон увеличивается на 1d6, продолжительный урон увеличивается на 1.

ПОГЛОЩЕНИЕ БУРИ \blacklozenge

ФОКАЛЬНОЕ 4

НЕОБЫЧНЫЙ | **ЖРЕЦ** | **МАНИПУЛЯЦИЯ** | **ФОКАЛЬНОЕ** | **ЭЛЕКТРИЧЕСТВО**

Условие: вы получаете урон электричеством.

Длительность: 1 минута.

Вы поглощаете направленную против вас силу молнии, которую затем можете высвободить в подходящий момент. Вы получаете устойчивость 10 к урону электричеством против эффекта, спровоцировавшего срабатывание этого ответного действия. Если вы успешно уменьшили полученный урон, на протяжении дальнейшей длительности заклинания вы можете совершить одиночное действие с дескриптором «атака», чтобы высвободить его, направив в находящегося в пределах 60 футов врага (проверка атаки заклинанием против КБ цели). Эта атака наносит урон, равный урону, поглощённому благодаря этому заклинанию. Если вы сотворяете поглощение бури повторно или не совершаете атаку поглощённым зарядом в течение минуты, заряд рассеивается.

Повышенное (7 круг): устойчивость к электричеству увеличивается до 15. Кроме того, вы можете совершить атаку поглощённым зарядом сразу же после получения урона в качестве части потраченного на Сотворение заклинания ответного действия.

Триумф Бивня

СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

РУКОВОДСТВО ИГРОКА

Повышенное (10 круг): устойчивость к электричеству увеличивается до 20. Кроме того, вы можете совершить атаку поглощённым зарядом сразу же после получения урона в качестве части потраченного на Сотворение заклинания ответного действия.

Самоанализ

Вы помогаете другим взглянуть на их жизнь, их чувства и их надежды со стороны, чтобы они сумели стать лучшей версией себя самих. Это сложный и зачастую болезненный процесс.

НАПРАВЛЕННЫЙ САМОАНАЛИЗ ⇨⇨ **ФОКАЛЬНОЕ 1**

НЕОБЫЧНЫЙ **ЖРЕЦ** **КОНЦЕНТРАЦИЯ** **МАНИПУЛЯЦИЯ**
МЕНТАЛЬНЫЙ **ФОКАЛЬНОЕ**

Дистанция: 30 футов. **Цели:** 1 согласное существо.

Длительность: 1 минута.

Вы помогаете цели задуматься о её самых потаённых чувствах, устремлениях и причинах поступков. Цель получает бонус состояния +1 к испытаниям против эффектов с дескрипторами «ужас» и «эмоции». Если во время действия заклинания цель впадает в замешательство, то длительность замешательства сокращается на 1 раунд (до минимума в 1 раунд). Если цель получает испуг или ошеломление, то их значение уменьшается на 1 (до минимума в 1). Как только цель избавляется от одного из перечисленных состояний, действие заклинания немедленно заканчивается.

Повышенное (4 круг): бонус состояния увеличивается до +2.

ВНУТРЕННЕЕ ПРОТИВОСТОЯНИЕ ⇨⇨ **ФОКАЛЬНОЕ 4**

НЕОБЫЧНЫЙ **ЖРЕЦ** **КОНЦЕНТРАЦИЯ** **МАНИПУЛЯЦИЯ**
МЕНТАЛЬНЫЙ **ФОКАЛЬНОЕ**

Дистанция: 30 футов. **Цели:** 1 существо.

Защита: обычное испытание Воли. **Длительность:** поддерживаемое до 1 минуты.

Вы демонстрируете цели сложные хитросплетения действий и их последствий, которые образуют её судьбу, и все те изменения, которые произошли в мире благодаря её решениям. Эти образы танцуют вокруг цели и на вид подобны осколкам разбитой посуды. Когда вы Сотворяете или Поддерживаете заклинание, вы заставляете цель увидеть другую версию себя и наблюдать за тем, что произошло бы, если бы она выбрала иной путь. Цель получает 4d6 ментального урона (обычное испытание Воли) и неуклюжесть 1 до начала вашего следующего хода. В случае критического успеха действие заклинания заканчивается.

Повышенное (+1): урон увеличивается на 1d6.

Труд

Вы непрерывно трудитесь и ничему не позволяете вам помешать.

ЖИТЕЙСКИЙ ОПЫТ ⇨ **ФОКАЛЬНОЕ 1**

НЕОБЫЧНЫЙ **ЖРЕЦ** **МАНИПУЛЯЦИЯ** **ФОКАЛЬНОЕ**

Условие: вы или находящийся в пределах дальности заклинания союзник проваливаете проверку навыка, которому обучены.

Дистанция: 30 футов. **Цели:** 1 спровоцировавшее существо.

Цель получает бонус состояния +2 к спровоцировавшей проверке; если её уровень умения — мастерский или выше, бонус увеличивается до +3. Этот бонус может изменить результат спровоцировавшей проверки.

НЕУТОМИМЫЙ ТРУЖЕНИК ⇨⇨ **ФОКАЛЬНОЕ 4**

НЕОБЫЧНЫЙ **ЖРЕЦ** **ИСЦЕЛЕНИЕ** **КОНЦЕНТРАЦИЯ**
МАНИПУЛЯЦИЯ **ФОКАЛЬНОЕ**

Дистанция: 30 футов. **Цели:** 1 существо.

Длительность: поддерживаемое до 1 минуты.

Вы временно подавляете одно из следующих действующих на цель состояний: нагруженность, неуклюжесть, слабость или утомление. Пока состояние подавлено, его длительность не уменьшается, поэтому после завершения действия *неутомимого труженика* состояние вернётся, если только вызывающий состояние эффект не будет убран.

Холод

Вы властвуете над снегом, льдом и морозом.

МОРОЗНАЯ СТРЕЛА ⇨⇨ **ФОКАЛЬНОЕ 1**

НЕОБЫЧНЫЙ **АТАКА** **ЖРЕЦ** **КОНЦЕНТРАЦИЯ** **МАНИПУЛЯЦИЯ**
ХОЛОД **ФОКАЛЬНОЕ**

Дистанция: 60 футов. **Цели:** 1 существо.

Защита: КБ.

Вы метаете в цель сосульку, наполненную гневом самой зимы. Совершите проверку атаки заклинанием против КБ цели. При попадании стрела наносит 1d8 колющего урона и застревает в цели. В конце следующего хода цели стрела разлетается на куски, окутывая всё вокруг ледяным вихрем, наносящим 1d12 урона холодом самой цели и всем соседним с ней существам. Стрелу можно выдернуть взаимодействием, после чего она сразу же растает (не взрываясь).

Критический успех: стрела наносит полный первоначальный урон и вонзается особенно глубоко. Чтобы её выдернуть, необходимо совершить Взаимодействие дважды. Кроме того, при взрыве она наносит удвоенный урон.

Успех: как стрела, так и взрыв наносят полный урон.

Повышенное (+1): первоначальный урон увеличивается на 1d8, урон от взрыва увеличивается на 1d12.

АЛМАЗНАЯ ПЫЛЬ ⇨⇨ **ФОКАЛЬНОЕ 4**

НЕОБЫЧНЫЙ **АУРА** **ЖРЕЦ** **КОНЦЕНТРАЦИЯ** **МАНИПУЛЯЦИЯ**
ХОЛОД **ФОКАЛЬНОЕ**

Область: 15-футовая эманация.

Защита: обычное испытание Стойкости. **Длительность:** 1 минута.

Вы сильно охлаждаете окружающее пространство, создавая облако из парящих в воздухе кристалликов льда. Все существа (за исключением вас), входящие в область или заканчивающие в ней свой ход, получают 2d6 урона холодом. Существо не может получить этот урон более одного раза за ход. Ледяные кристаллы

Триумф Бивня

СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

РУКОВОДСТВО ИГРОКА

рассеивают и преломляют свет; существа, ставшие целями эффекта с дескриптором «свет», который возникает в области действия алмазной пыли, получают бонус состояния +2 к КБ и испытаниям против этого эффекта. Пока длится действие заклинания, вы можете активировать и деактивировать ауру при помощи Поддержания. Вы также можете Прекратить действие заклинания.

Повышенное (+2): урон увеличивается на 1d6.

НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

ДРЕВО-ЗАЩИТНИК ❖❖

ДЕРЕВО **КОНЦЕНТРАЦИЯ** **МАНИПУЛЯЦИЯ** **РАСТЕНИЕ**

Традиции: первобытная.

Дистанция: 30 футов.

Длительность: 1 минута.

В незанятой клетке, находящейся в пределах действия заклинания, внезапно вырастает дерево среднего размера. У дерева КБ 10 и 10 ПЗ. Когда находящийся рядом с деревом союзник получает Удар, дерево раскидывает ветви, принимая урон на себя. Весь урон, превышающий текущие ПЗ дерева, наносится изначальной цели Удара. Размер дерева недостаточен, чтобы мешать движению по клетке, которую оно занимает.

Если дерево выросло на подходящей почве и дожило до конца действия заклинания, оно становится обычным немагическим деревом и продолжает расти там, где появилось. Если же окружающая среда не подходит для жизни деревьев, оно немедленно исчезает (на усмотрение ведущего).

Повышенное (+1): ПЗ дерева увеличиваются на 10.

МАГМАТИЧЕСКАЯ МАНТИЯ ❖❖

КОНЦЕНТРАЦИЯ **МАНИПУЛЯЦИЯ** **МЕТАМОРФОЗА** **ОГОНЬ**

Традиции: мистическая, первобытная.

Длительность: 1 минута.

Вы укутываетесь в сотканную из жара и огненной магии мантию. Ваша кожа и ваша одежда превращаются в раскалённую лаву, воздух вокруг вас раскаляется, а при движении за вами остаётся шлейф искр. При Сотворения заклинания выберите два из перечисленных ниже преимуществ. Во время действия заклинания можете использовать Поддержание, чтобы заменить одно из выбранных преимуществ на любое другое.

- **Взрывной рост:** из вас начинает извергаться лава, которая застывает поверх вашего тела до тех пор, пока вы не достигнете крупного размера. Вы получаете неуклюжесть 1, ваша зона досягаемости увеличивается на 5 футов (или на 10 футов, если изначально вы были маленького размера), и вы получаете бонус состояния +2 к урону в ближнем бою. Вы не можете воспользоваться этим преимуществом, если вы уже крупного размера или больше.
- **Жгучая хватка:** ваши руки набухают от стекающей к ним лавы. Вы получаете безоружную атаку лавовым кулаком, относящуюся к кулачной группе оружия. Кость урона лавового кулака — 1d8,

тип урона — дробящий. Кроме того, он дополнительно наносит 2d6 урона огнём и 1d6 продолжительного урона огнём.

- **Пламенное сердце:** температура вашего тела становится настолько высокой, что любое существо, которое вас касается или попадает по вам безоружной атакой или не имеющим дескриптора «длинное» оружием в ближнем бою, получает 2d6 урона огнём.
- **Согревающий огонь:** пляшущие вокруг вас языки пламени защищают вас как от мороза, так и от жара. Вы получаете устойчивость 5 к огню и холоду.

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ПИРШЕСТВО БРАЖНИКОВ ❖❖

КОНЦЕНТРАЦИЯ **МАНИПУЛЯЦИЯ**

Традиции: оккультная, первобытная.

Длительность: 1 час.

Вы выдыхаете облако, состоящее из изящных чернокрылых бабочек и крупных бражников, известных как «мёртвые головы». Они некоторое время порхают вокруг вас, а затем отправляются на поиски пропитания, лучше всего — недавно пролитой крови, но их также устроят разлагающиеся трупы, цветущие растения или даже оставленная без внимания еда. Отужинав, они возвращаются к вам, садятся на ваши плечи и волосы и начинают нащёптывать свои секреты. Это даёт три эффекта:

- Вы исцеляетесь на 2d4 ПЗ каждые 10 минут.
- Когда впервые за время действия заклинания кто-то успешно Лечит ваши ранения, вы дополнительно восстанавливаете 4d4 ПЗ.
- Вы получаете вспомогательное чувство с дистанцией 30 футов, при помощи которого ощущаете свежую кровь и разлагающиеся тела.

Повышенное (+1): количество ПЗ, на которые вы исцеляетесь каждые 10 минут, увеличивается на 1d4. Количество ПЗ, которые вы дополнительно восстанавливаете при Лечении ранений, увеличивается на 2d4.

ПЛАМЕННЫЙ ПРЫЖОК ❖❖

ВОЗДУХ **КОНЦЕНТРАЦИЯ** **МАНИПУЛЯЦИЯ** **ОГОНЬ**

Традиции: мистическая, первобытная.

Защита: обычное испытание Реакции.

Под вами появляется сгусток перегретого воздуха, который подбрасывает вас вверх, после чего вы падаете обратно подобно пылающей комете. Вы совершаете Полёт на 15 футов вертикально вверх, после чего совершаете ещё один Полёт по прямой линии в любую точку на земле в пределах 60 футов. Когда вы приземляетесь, от вас расходится взрывная волна, наносящая 3d4 дробящего урона и 3d6 урона огнём всем существам в 10-футовой эманации.

Повышенное (+1): дробящий урон увеличивается на 1d4, урон огнём увеличивается на 1d6.

УПОРСТВО ❖

КОНЦЕНТРАЦИЯ **МАНИПУЛЯЦИЯ**

Традиции: мистическая, оккультная.

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ЗАКЛИНАНИЕ 1

Триумф Бивня

СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

РУКОВОДСТВО ИГРОКА

Дистанция: касание. **Цели:** 1 существо.

Длительность: 1 минута.

Вы наделяете цель уверенностью в себе и силой двигаться вперёд.

Цель получает 5 временных ПЗ на 1 минуту.

Повышенное (+1): количество временных ПЗ увеличивается на 5.

ЧУТЬЁ НА ОПАСНОСТЬ ⇨⇨

ЗАКЛИНАНИЕ 1

КОНЦЕНТРАЦИЯ **МАНИПУЛЯЦИЯ** **ПРЕДСКАЗАНИЕ**

Традиции: мистическая, оккультная.

Дистанция: 30 футов. **Цели:** 1 существо.

Длительность: 10 минут.

Вы награждаете цель небольшим видением того, что ждёт её в ближайшем будущем. Цель получает бонус состояния +1 к следующей проверке инициативы. После совершения проверки действие заклинания заканчивается.

Повышенное (+2): бонус состояния увеличивается на +1, вплоть до +4 на 7 круге.

НОВОЕ ОРУЖИЕ

Виды оружия

СОКРУШИТЕЛЬ БАРИКАД

ПРЕДМЕТ 1

НЕОБЫЧНЫЙ **ЗАЛПОВОЕ** **20 ФУТОВ** **МНОГОЗАРЯДНОЕ** **ОРК**
ОТДАЧА **РАЗРУШИТЕЛЬНОЕ**

Цена: 9 зм. **Урон:** 1d10 Д. **Вес:** 3.

Руки: 2. **Дистанция:** 40 футов. **Перезарядка:** 0.

Тип: дистанционное. **Категория:** экзотическое. **Группа:** огнестрельное.

Боеприпас: магазин на 8 патронов.

Сокрушитель баррикад был разработан дромааром-изобретателем из Алькенстара, который позже привёз своё новое оружие на войну с Шепчущим Деспотом. Сделано оно в виде восьми вращающихся стволов, которые работают от спускового механизма и крепятся к прикладу.

МАГАЗИН НА 8 ПАТРОНОВ

Цена: 2 см. **Вес:** Л.

ТЭККО-КАГИ

НЕОБЫЧНЫЙ **БЫСТРОЕ** **МОНАХ** **НАРУЧНОЕ** **ПАРИРУЮЩЕЕ**
РАЗОРУЖАЮЩЕЕ **ФЕХТОВАЛЬНОЕ**

Цена: 2 см. **Урон:** 1d4 Р. **Вес:** Л.

Руки: 1.

Тип: ближнего боя. **Категория:** особое. **Группа:** кулачное.

Это оружие представляет из себя прочную рукоять, к которой приковано четыре изогнутых лезвия, и создаёт убедительную иллюзию торчащих из запястья когтей. Ценители тэкко-каги особенно любят их за то, что они позволяют застигнуть врагов врасплох.

Для жителей или выходцев из Тянь-Ша это оружие считается обычным.

КРИТИЧЕСКИЙ ЭФФЕКТ ОГНЕСТРЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ

Цель должна пройти испытание Стойкости против вашей классовой СЛ и при провале получает шок 1.

Дескрипторы оружия

Многозарядное: это дистанционное оружие разработано таким образом, чтобы ускорить его перезарядку. Подобное оружие заряжается не одиночными болтами или пулями, как другие арбалеты и огнестрельное оружие, а при помощи магазина с особыми снарядами, который устанавливается в специальный паз. После установки магазина боеприпасы автоматически подаются на направляющую, когда взводится спусковой механизм, и значение перезарядки снижается до указанного в столбце «Перезарядка» (как правило, до 0). Когда магазин опустел, нужно заменить его, для чего требуется свободная рука и три Взаимодействия (вынуть старый магазин, достать новый, вставить новый). Эти действия необязательно совершать подряд.

Отдача: это оружие крайне мощное, и его сложно использовать из-за сильной отдачи. Атаки оружием с отдачей дополнительно наносят 1 урон, но существа, чья Сила ниже +2, получают ситуативный штраф –2 к проверкам атак этим оружием. Если установить оружие с отдачей на рогатину, треногу или иную стабилизирующую подставку, это может уменьшить или обнулить ситуативный штраф.

Сокрушающее: урон, наносимый объектам при помощи этого оружия, увеличивается на значение, равное удвоенному количеству костей урона оружия.

Огнестрельное оружие

На протяжении истории оружие, использующее чёрный порох, претерпело множество изменений — что когда-то было незамысловатыми ручными орудиями, предназначенными для самозащиты, развилось до мощных пушек, цель которых — пробивать брешь в крепостных стенах. В том мире, откуда родом вы, дорогой читатель, развитие огнестрельного оружия шло по извилистой дороге, с множеством тупиков и ответвлений, задерживаясь на одних принципах и почти сразу минуя другие. На Голарионе же, в мире, который полон магии, необычных созданий и сверхъестественных катаклизмов, его история ещё более извилиста — она полнится неожиданными скачками развития и совершенно уникальными разработками, многие из которых используют технологии, возможные только там, где есть магия и фантастические существа.

ДОСТУП К ОГНЕСТРЕЛЬНОМУ ОРУЖИЮ

На Голарионе огнестрельное оружие, как и прочее использующее чёрный порох вооружение, по-прежнему распространено довольно слабо и встречается в основном в определённых

Триумф Бивня

СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

РУКОВОДСТВО ИГРОКА

регионах. В Усталаве отважные учёные однажды вступили в союз с охотниками на нежить, которые постоянно ищут новое вооружение, и это привело к созданию простых, но весьма эффективных мушкетов, скопированных с привезённых из Алькенстара оригиналов, а также массовому выпуску серебряных пуль и штыков. На Кандалах Металлургический завод Мотаку выпускает грубые, но не менее смертоносные реплики огнестрельного оружия и пушек, которые им удалось украсть из Алькенстара, а также пытаются разрабатывать собственное вооружение, использующее чёрный порох, — правда, оно чаще всего оказывается нестабильным. Сам же Алькенстар имеет не подлежащий сомнению статус центра инноваций, где трудятся лучшие на всей планете специалисты по работе с чёрным порохом. В Тянь-Ша чёрный порох используется издавна, в первую очередь в Гоке, Лин Шене, По Ли и Цюаине, и часто способствует появлению новых технологических достижений. Аркадия, где уже несколько десятилетий относительно мирно, может похвастаться, пожалуй, большим количеством стрелков, чем весь остальной Голарион вместе взятый, — правда, их оружие не использует чёрный порох; вместо этого они применяют магическое звёздное, высокотехнологичное воздушное и церемониальное звериное оружие. Персонажи из перечисленных регионов получают доступ к огнестрельному оружию.

Такие черты, как Оружие орков, обычно предоставляют доступ ко всему необычному оружию с соответствующим дескриптором. И хотя тот же сокрушитель баррикад имеет дескриптор «орк», одной лишь черты недостаточно, чтобы получить к нему доступ: для этого также требуется иметь отдельный доступ к огнестрельному оружию.

ОСЕЧКИ

Огнестрельное оружие, не получившее должного обслуживания или перегруженное, может дать осечку. Если вы пытаетесь выстрелить из огнестрельного оружия, из которого стреляли вчера или ранее и которое с тех пор не чистили, перед проверкой атаки совершите чистую проверку со СЛ 5. При провале оружие даёт осечку, после чего его заклинивает. Результат атаки автоматически становится критическим провалом, а для того чтобы перезарядить и снова использовать оружие, необходимо сначала использовать Взаимодействие, чтобы устранить клин. Если потратить час на чистку оружия, вам больше не придётся совершать чистые проверки на осечку до следующего дня. Вы можете одновременно чистить несколько единиц огнестрельного оружия, вплоть до разумного предела, определяемого ведущим (обычно не более пяти).

БОЕПРИПАСЫ

Огнестрельное оружие использует особые боеприпасы, которые обычно состоят из поражающего элемента и чёрного пороха. Набор компонентов может различаться, но чаще всего это бумажный патрон, в который вручную упаковывается пыж, чёрный порох и пуля (или дробь). Некоторые виды оружия (например, ручницы и мушкетеры) могут использовать другие снаряды, но их цена примерно такая же, поскольку большую её часть составляет стоимость пороха. Боеприпасы огнестрельного оружия используют чёрный порох, так что для их создания необходима черта Алхимическое ремесло. Патроны, так же как обычные стрелы и болты, могут быть магическими, однако для их создания требуется умение работать и с алхимическими, и с магическими предметами.

ORC Notice

This product is licensed under the ORC License located at the Library of Congress at TX 9-307-067 and available online at various locations including paizo.com/orcllicense, azoralaw.com/orcllicense, and others. All warranties are disclaimed as set forth therein.

Attribution: This product is original game content and is not based on a licensed game system.

If you use our Licensed Material in your own published work, please credit us in your product as follows:

Pathfinder Adventure Path #207: The Resurrection Flood © 2025 Paizo Inc.; Authors: Brian Duckwitz, with John Compton and Michelle Y. Kim.

Reserved Material: Reserved Material elements in this product include all elements designated as Reserved Material under the ORC License. To avoid confusion, such items include: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters,

deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, organizations, plots, storylines, and trade dress.

Expressly Designated Licensed Material: This product contains no Expressly Designated Licensed Material.

Pathfinder Adventure Path #207: The Resurrection Flood © 2025, Paizo Inc. Paizo, the Paizo golem, Pathfinder, and other trademarks owned by Paizo are property of Paizo Inc. All rights reserved.

Pathfinder. Настольная ролевая игра. Вторая редакция. Серия приключений «Триумф Бивня», выпуск №1 «Воскрешающий потоп». Русское издание © 2025 ООО «Мир Хобби».