



DUNGEONS & DRAGONS

ЭБЕРРОН

КУЗНИЦА ИЗОБРЕТАТЕЛЯ

РАСШИРЕНИЕ ПРАВИЛ

ЭБЕРРОН

КУЗНИЦА ИЗОБРЕТАТЕЛЯ



Перевод: Миронов Артём

Редактура: Миронова Анастасия, команда dungeons.ru
([группа в ВК](#) | [D&D Vault](#))

Вёрстка: Миронов Артём

Перевод выполнен командой **Шалфей и Розмарин**
([группа в ВК](#) | [Telegram](#))

Актуальную версию книги и дополнительные материалы
можно найти на [boosty](#) в свободном доступе

Версия документа: 1.0



АВТОРЫ

Ведущий разработчик: Джеймс Вятт

Разработчики: Джереми Кроуфорд, Макензи Де Армас, Рон Ландин, Бен Петрисор, Патрик Рени

Разработка правил: Макензи Де Армас (руководитель), Джереми Кроуфорд, Рон Ландин, Бен Петрисор, Карл Сибли

Редакторы: Адриан Нг (руководитель), Джуди Бауэр, Сью Вайнлайн

Аналитики по игровому тестированию: Рон Ландин (руководитель), Макензи Де Армас

Художественный руководитель: Нур Рахман

Графические дизайнеры: Мэтт Коул, Паоло Вакала

Иллюстрации на обложке: Майкл Бруссард, Патрик Ганас

Иллюстраторы книги: Игнасио Базан-Ласкано, Майкл Бруссард, Каллен Коул, Дааркен, Андреа Де Доминичис, Кевин Гнутцманс, Джон Грелло, Йинфаовой Харрисон, Михал. Иван, Джордан Кербоу, Куно, Артур Лофтис, Калдер Мур, Ли Мойер, Клаудио Позас, Нур Рахман, Дэйв Сарабия, Лерой Штайнманн, Джон Тэкер, Кенни Во, Эстер Ву, Ахмед Зульфикар

Составители карт: Шон Макдональд

Художники по концептам: Майкл Бруссард, Джон Грелло, Александр Островски, Нур Рахман

Консультанты: Кит Бейкер, Элизабет Баннерджи, Шон Баннерджи, Дэниел Дельгадо, Самир Джозеф

Продюсеры: Роб Хоуки (ведущий), Билл Бенхэм, Сиера Брюггеман, Ванесса Хоскинс

Источником информации и вдохновения послужили:

Бейкер, Кит, Мишель Лайонс, Ари Мармелл и К.А. Сулейман. «*Dragonmarked*». 2006.

Бейкер, Кит, Билл Славичек и Джеймс Уайатт. «*Eberron Campaign Setting*». 2004.

Бейкер, Кит и Джеймс Уайатт. «*Sharn: City of Towers*». 2004. Кроуфорд, Джереми. «*Котёл Таши со всякой всячиной*». 2020.

Кроуфорд, Джереми, Кит Бейкер и Джеймс Уайатт. «*Эбберон: Из пепла Последней войны*». 2019.

Нунан, Дэвид, Фрэнк Бруннер и Рич Берлью. «*Explorer's Handbook*». 2005.

Нунан, Дэвид, Ари Мармелл и Роберт Дж. Швальб. «*Eberron Player's Guide*». 2009.

Уайатт, Джеймс, Кит Бейкер, Люк Джонсон и Стен! «*Player's Guide to Eberron*» 2006.

Уайатт, Джеймс, Кит Бейкер, Ари Мармелл и Роберт Дж. Швальб. «*Eberron Campaign Guide*». 2009.



На обложке

На этой работе Майкла Бруссарда Изобретатель усердно трудится над созданием кованого в кузницах Дома Каннит.



На альтернативной обложке

Патрик Ганас показывает нам завершение процесса, как Изобретатель достаёт новосозданного кованого солдата из кузницы творения в жизнь.

620D5416001001 EN UK
ISBN: 978-0-7869-7001-8 CA
первая печать: Декабрь 2025

UK
CA CE

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, Eberron, all other Wizards of the Coast product names, their respective logos, and The World's Greatest Roleplaying Game are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Printed in China. ©2025 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. euproductcompliance@hasbro.com. Represented by: Hasbro, De Entree 2 101 EE Amsterdam, NL. Hasbro UK Ltd., PO Box 43 Newport, NP19 4YH, UK. Jeu en anglais. CONTENU: 1 livre. Importé au Canada par Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. FABRIQUE EN CHINE.

СОДЕРЖАНИЕ

Вступление: Кузница Изобретателя4	Отмеченные драконом дома.....74	Врезки
Ящик с новыми инструментами.....4	Дом Каннит.....74	Создание большего количества магических предметов.....10
Драконье пророчество.....5	Дом Денейт.....75	Что нового в Драконьих метках?.....23
Глава 1: Изобретатель7	Дом Галланда.....75	«Гильдия искателей» и «Гильдия предупреждения».....53
Подклассы Изобретателя.....12	Дом Джораско.....75	Последний шанс.....100
Алхимик.....12	Дом Кундарак.....76	Пилотирование без драконьей метки.....104
Артиллерист.....14	Дом Лирандар.....76	Статистика транспорта.....106
Боевой кузнец.....15	Дом Медани.....76	
Бронник.....17	Дом Ориен.....76	Блоки статистики
Картограф.....19	Дом Фиарлан.....77	Блеститель Ориен [Orien Enforcer].....83
Заклинание.....21	Дом Сивис.....78	Вышибала Галланда [Ghallanda Troubleshooter].....80
Глава 2: Опции для персонажей23	Дом Тарашк.....78	Жалящий клинок Вулкоора [Vulkoori Stingblade].....98
Драконьи метки.....23	Дом Туранни.....78	Жрец-отравитель Вулкоора [Vulkoori Venom Priest].....98
Большие драконьи метки.....23	Дом Вадалис.....79	Здоровяк Дааск [Daask Bruiser].....58
Драконьи метки Сибериса.....23	Приключения интриг отмеченных драконом.....80	Изобретатель Каннит [Cannith Artificer].....80
Загадочные метки.....24	Отмеченные драконом НИПы.....80	Командир Изумрудного когтя [Emerald Claw Commander].....90
Предыстории.....25	Глава 6: Экспедиции Моргрейва87	Контрабандист Боромар [Boromar Smuggler].....57
Описания видов.....34	Персонажи Моргрейва.....87	Лазутчик Дремлющей Тьмы [Dreaming Dark Infiltrator].....59
Калаштар.....34	Преимущества покровителя группы.....87	Мародёр Тарканан [Tarkanen Marauder].....73
Кованый.....35	Конфликты Моргрейва.....88	Медик Джораско [Jorasco Medic].....81
Кхоравар.....36	Соперничающие исследователи.....88	Младший босс Боромар [Boromar Underboss].....57
Подменьш.....37	Орден Изумрудного когтя.....89	Налётчик Дааск [Daask Rider].....58
Шифтер.....38	Владыки Пыли.....90	Наследник Вадалис [Vadalis Heir].....85
Черты.....39	Университет Моргрейва.....91	Отмеченный тенью агент [Shadow-Marked Agent].....84
Черты Драконьих меток.....39	Башня Даланнан.....91	Отпрыск Лирандар [Lyrandar Scion].....82
Универсальные черты.....43	Шпиль Аундаир.....93	Охотник Тарашк [Tharashk Hunter].....85
Черты Эпических даров.....45	Шпиль Бреландия.....93	Писарь Сивис [Sivis Scribe].....84
Глава 3: Бастионы в Кхорвайре47	Башня Сайр.....94	Разбойник Тарканан [Tarkanen Ruffian].....73
Передвижные Бастионы.....47	Шпиль Каррнат.....94	Рыцарь Изумрудного когтя [Emerald Claw Knight].....90
Особые сооружения.....47	Башня Трейн.....95	Следователь Медани [Medani Inquisitive].....82
Глава 4: Следователи Шарна53	Под Моргрейвом.....95	Смотритель Кундарак [Kundarak Warden].....81
Персонажи-следователи.....53	Опасные пункты назначения.....95	Страж-маршал [Sentinel Marshal].....83
Следственные агентства Шарна.....53	Эпоха Демонов.....95	Теневой странник Умбраген [Umbragen Shadow Walker].....99
Конфликты следователей Шарна.....54	Дакаан.....96	Убийца разума Дремлющей Тьмы [Dreaming Dark Mindkiller].....60
Клан Боромар.....55	Хайбер.....96	
Дааск.....57	Ксендрик.....96	
Дремлющая Тьма.....58	Приключение экспедиций Моргрейва.....100	
Районы Шарна.....60	Гонка к Храму краба.....100	
Верхний Центральный.....60	Глава 7: Стихийные воздушные корабли103	
Средний Центральный.....60	Управление воздушным кораблём.....103	
Нижний Центральный.....61	Члены экипажа и посты.....103	
Город Мёртвых.....61	Ремонт.....103	
Утёс.....61	Столкновение.....104	
Шестерни.....61	Стихийные двигатели.....104	
Верхняя Дьюра.....61	Воздушные корабли в бою.....105	
Средняя Дьюра.....62	Маневрирование воздушным кораблём.....105	
Нижняя Дьюра.....62	Абордаж.....105	
Верхний Ментис.....62	Тактика чудовищ.....106	
Средний Ментис.....63	Персонажи в бою на воздушном корабле.....106	
Нижний Ментис.....63	Воздушный крейсер Лирандар.....106	
Верхний Северный Край.....63	Небесный скиф Лирандар.....107	
Средний Северный Край.....64	Воздушный странник.....109	
Нижний Северный Край.....64	Модернизация воздушного корабля.....109	
Небесный Путь.....64	Класс Защиты.....109	
Верхний Причал Тавика.....64	Хиты.....109	
Средний Причал Тавика.....64	Дополнительные посты экипажа.....109	
Нижний Причал Тавика.....64	Путешествия по небу.....110	
Приключение для следователей.....64	Темп перемещения.....110	
Враг моего врага.....65	Испытания в воздухе.....110	
Глава 5: Интриги отмеченных драконом67	Приложение: Магические предметы112	
Отмеченные драконом персонажи.....67	Приложение: Арты Эберрона113	
Слава у отмеченного драконом дома.....67		
Формирование группы.....68		
Конфликты отмеченных драконом.....69		
Соперничающие дома.....69		
Дом Тарканан.....71		
Палата.....74		

КУЗНИЦА ИЗОБРЕТАТЕЛЯ

Когда дыхание горгоны
подарит жизнь вместо смерти в камне,
когда огонь создаст, а не разрушит,
когда башни поднимутся из руин
и устремятся к небесам,
тогда оживут тлеющие угли
в глубокой тьме
и пятеро возвысятся,
чтобы привести к падению дракона.
— ДРАКОНЫЕ ПРОРОЧЕСТВО

ЭТА КНИГА ЯВЛЯЕТСЯ ОБШИРНЫМ ДОПОЛНЕНИЕМ к книге «Эберрон: Из непа Последней войны»: всестороннему путеводителю по миру Эберрона. Здесь представлены новые опции для персонажей, новые модели кампаний, а также новые правила для транспорта в сеттинге Эберрона. Для использования этой книги вам не нужна предыдущая, однако лучше всего они работают в тандеме, и на протяжении всей книги вы нередко встретите отсылки на «Эберрон: Из непа Последней войны».

ЯЩИК С НОВЫМИ ИНСТРУМЕНТАМИ

«Эберрон: Кузница Изобретателя» — это набор новых опций для любой кампании в Эберроне, как описано ниже.

ПЕРЕРАБОТКА ИЗОБРЕТАТЕЛЯ

Класс Изобретатель был переработан в соответствии с изменениями, внесёнными в версию 2024 года пятой редакции «Книги игрока». Класс содержит новое заклинание. Дополнительный контент, который в предыдущей версии класса был отражён в опциях умений класса, теперь представлен в виде магических предметов в приложении в конце книги.

Эта версия класса Изобретатель включает в себя новый подкласс: Картограф.

ДРАКОНЫЕ МЕТКИ

В книге представлены черты, которые наделяют персонажа драконьими метками, и предыстории, которые дают персонажам некоторые из этих черт. Во врезках в начале 2-й главы кратко описаны новые варианты драконьих меток из этой книги.

Виды

В книге описаны четыре обновлённых вида: Подменьш, Калаштар, Шифтер и Кованый. Кхоравар — это новый вид, корни которого уходят в опыт смешанного человеческого и эльфийского происхождения народа Кхорвайра.

Опции Бастионов

В главе 3 описаны новые особые сооружения, которыми персонажи могут усовершенствовать свои Бастионы, а также способны постройки передвижного Бастиона.

Модели кампаний

В главах 4, 5 и 6 представлены инструменты, которые помогут Мастерам быстро и легко начать кампанию в Эберроне. Каждая глава описывает один из вариантов кампании, которую вы могли бы провести в Эберроне: суровая жизнь следователей на опасных улицах Шарна, интриги с высокими ставками между отмеченными драконом домами и захватывающие приключения учёных-исследователей из университета Моргрейв. Опираясь на инструменты из «Руководства Мастера» 2024 года, эти главы обозначают ключевые конфликты, предлагают арки кампаний, описывают информацию о сеттинге и предоставляют блоки статистики НИПов, с которыми персонажи могут встретиться по ходу кампании.

Всё о воздушных кораблях

В последней главе представлены правила для стихийных воздушных кораблей: как ими управлять, использовать в бою и совершать путешествия по воздуху.

ДРАКОНЬЕ ПРОРОЧЕСТВО

Язык Драконьего пророчества богат символизмом и весьма условен. Вместо того, чтобы описывать predetermined последовательность событий, оно изучает причинно-следственные связи и последствия: в нём описано, что может произойти в одной области существования, если что-то изменится в другой.

Учёные иногда описывают Драконье пророчество как загадку, решение которой само по себе является наградой. Они рассматривают каждый отдельный фрагмент Пророчества как самостоятельную задачу и изучают, как определённая последовательность действий может привести к его исполнению.

Однако бессмертные сущности, которые действительно верят в Пророчество — прежде всего драконы Палаты и дьявольские Повелители Пыли — воспринимают каждый фрагмент как крошечную частицу гораздо большего целого. С их точки зрения один фрагмент или стих перетекает в другой, запуская драму, которая продолжается в течение десятилетий, столетий или даже тысячелетий. Бессмертные верят, что каждый стих исполнится в своё время, и их цель — склонить линию судьбы в ту или иную сторону.

Стих Пророчества в начале этого вступления примечателен тем, что каждая его строка может быть интерпретирована множеством способов. Рассмотрим следующие возможности:

«Дыхание горгоны». Эти слова могут отсылать к настоящей горгоне, которая возможно была магически изменена или наполнена энергией излучения так, что её дыхание восстанавливает здоровье, возвращает мёртвых к жизни или оживляет предметы. Или они говорят о Доме Каннит, символом которого является горгона. Члены Палаты, в частности, считают, что драконьи метки появляются на коже смертных, чтобы вовлечь их в историю Пророчества. Слова могут отсылать к тому, как изобретатели Каннит «вдыхают жизнь» в свои кованые создания.

«Когда огонь создаст». Эти слова с лёгкостью могут относиться к огню кузни, особенно учитывая связь Дома Каннит с горгоной в предыдущей строке. Или же они могут говорить о рождении чего-то нового из пепла старого, или о смертных страстях («огонь сердец»), что обратились к творческой деятельности после многих лет насилия в Последней войне.

«Когда башни поднимутся из руин». Эти слова могут быть общим обозначением восстановленных после катастрофы зданий или, возможно, конкретной отсылкой к строительному проекту в Павшем районе Шарна (где над окрестностями всё ещё возвышаются обломки упавшей башни). Или же это может означать возрождение семейной линии, когда в находящихся в упадке семьях рождаются знатные потомки; их «устремление к небесам» может отражать как возвышенные порывы, так и буквально управление воздушным кораблём.

«Оживут тлеющие угли». Одно из очевидных толкований этих слов — это надежда, вспыхнувшая посреди отчаяния. Однако, упоминание огня в начале стиха не означает, что этот образ является положительным: угли могут воплощать новый разрушительный огонь, бушующий после долгого затишья, или даже вылупление красного дракона.

«Пятеро возвысятся, чтобы привести к падению дракона». Лучший способ истолковать эту строку — это посчитать её отсылкой к персонажам вашей кампании (если их больше или меньше пяти, вы можете изменить количество в стихе). Это особенно органично, если главным антагонистом истории является дракон, отмеченный драконом дом, правитель тиран или что угодно ещё, что можно легко символизировать в виде дракона.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОРОЧЕСТВА

Используя этот фрагмент Пророчества в качестве примера, как бы вы, будучи Мастером, ввели его в кампанию в Эберроне?

Начнём с конца. Предположим, что последняя строка относится к тому, что персонажи приведут к падению главного антагониста вашей кампании. Если вы используете модели из этой книги, то падение дракона может быть отсылать к одному из этих антагонистов:

Следователи Шарна (См. главу 4). Дааск, который торгует опасным наркотиком под названием драконья кровь и вредит населению Шарна, или могущественный злодей, чьё использование драконьей крови привело к драконьей трансформации.

Интриги отмеченных драконом (См. главу 5).

Дракон, связанный с Палатой, или лидер одного из отмеченных драконом домов.

Экспедиции Моргрейва (См. главу 6). Леди Иллмерроу, лидер Ордена Изумрудного когтя (подробнее описана в книге *«Эберрон: Из пепла Последней войны»*), которая завладела драконьей кровью, или дьявольский владыка в форме дракона (например, Рак Тулкеш, также описанный в книге *«Эберрон: Из пепла Последней войны»*).

Держа в уме кульминацию кампании, придумайте простую сюжетную линию — серию из четырёх, казалось бы, несвязанных друг с другом событий, каждое из которых отразит строчку фрагмента Пророчества. На каждом этапе своего пути персонажи могут сталкиваться с другими, кто пытается различными способами воплотить Пророчество. Некоторые из них могут желать, чтобы герои свергли дракона — антагониста кампании; другие могут стремиться к тому, чтобы персонажи помогли в падении другого дракона. Третьи возжелают, чтобы пятиглавая богиня дракон Тиамат восстала и низвергла все отмеченные драконом дома, дабы исполнить последнюю строку из фрагмента Пророчества.



Изобретатели Эберрона создали множество удивительных творений, но ни одно из них не сравнится в своей невероятности с коваными



Ключевые атрибуты Изобретателя

Основная характеристика	Интеллект
Кость хитов	к8 за уровень Изобретателя
Владение спасбросками	Телосложение и Интеллект
Владение навыками	Выберите два: Восприятие, История, Ловкость рук, Медицина, Природа, Расследование или Тайная магия
Владение оружием	Простое оружие
Владение инструментами	Воровские инструменты, Инструменты ремонтника и один Ремесленный инструмент по вашему выбору
Навык обращения с доспехами	Лёгкие и Средние доспехи, Щиты
Начальное снаряжение	Выберите вариант А или Б: (А) Проклёпанный кожаный доспех, Кинжал, Воровские инструменты, Инструменты ремонтника, Набор исследователя подземелий и 16 ЗМ; или (Б) 150 ЗМ

БУДУЧИ МАСТЕРОМ СМЕКАЛКИ, ИЗОБРЕТАТЕЛЬ использует мастерство и магию, чтобы раскрыть необычные возможности предметов. Он видит магию как сложную систему, ожидающую расшифровки и дальнейшего использования в заклинаниях и изобретениях. В этой главе вы найдёте всё необходимое для игры за одного из таких изобретателей.

Выбор Изобретателя...

На 1-м уровне

- Получите все атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Изобретателя».
- Получите умения Изобретателя 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Изобретателя».

При мультиклассировании

- Получите следующие атрибуты из таблицы «Ключевые атрибуты Изобретателя»: Кость хитов, владение Инструментами ремонтника, владение одним навыком из списка навыков Изобретателя по вашему выбору и навык обращения с Лёгкими и Средними доспехами, а также Щитами.
- Получите умения Изобретателя 1-го уровня, перечисленные в таблице «Умения Изобретателя». Ознакомьтесь с правилами мультиклассирования в «Книге игрока», чтобы определить доступные вам ячейки заклинаний. Добавьте половину ва-

шего уровня Изобретателя (округляя в большую сторону).

Классовые умения Изобретателя

Будучи Изобретателем вы получаете нижеперечисленные классовые умения, когда достигаете соответствующих уровней в классе Изобретатель. Эти умения перечислены в таблице «Умения Изобретателя».

Уровень 1: Сотворение заклинаний

Вы научились проводить магическую энергию через предметы. Ознакомьтесь с правилами сотворения заклинаний в «Книге игрока». Информация ниже описывает, как использовать эти правила для заклинаний Изобретателя, список которых приводится после описания класса.

Необходимые инструменты. Вы сотворяете свои заклинания Изобретателя с помощью инструментов. Вы можете использовать Воровские инструменты, Инструменты ремонтника или любой Ремесленный инструмент, которым владеете, в качестве заклинательной фокусировки и при сотворении заклинаний Изобретателя должны держать в руке одну из этих фокусировок (если у заклинания есть М компонент).

Заговоры. Вы знаете два заговора Изобретателя по вашему выбору. Рекомендуется взять *Брызги кислоты* и *Фокусы*.

Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете заменить один из ваших заговоров от этого умения на другой заговор Изобретателя по вашему выбору.

Когда вы достигаете 10-го и 14-го уровней Изобретателя, вы изучаете ещё по одному заговору из списка заклинаний Изобретателя по вашему выбору, как показано в столбце «Заговоры» в таблице «Умения Изобретателя».

Ячейки заклинаний. В таблице «Умения Изобретателя» показано, сколько у вас есть ячеек заклинаний для сотворения заклинаний 1-го уровня и выше. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки после окончания Долгого отдыха.

Подготовленные заклинания 1-го уровня и выше. Вы подготавливаете список заклинаний 1-го уровня и выше, которые вы можете сотворить с помощью этого умения. Для начала выберите два заклинания 1-го уровня из списка заклинаний Изобретателя. Рекомендуется взять заклинания *Лечение ран* и *Намасливание*.

Количество заклинаний в вашем списке увеличивается по мере получения уровней Изобретателя, как показано в столбце «Подготовленные заклина-

УМЕНИЯ ИЗОБРЕТАТЕЛЯ

Уровень	Бонус владения	Умения класса	Известные схемы	Магические предметы	Заговоры	Подготовленные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний				
							1	2	3	4	5
1	+2	Сотворение заклинаний, Магия ремесленника	—	—	2	2	2	—	—	—	—
2	+2	Воссоздание магического предмета	4	2	2	3	2	—	—	—	—
3	+2	Подкласс Изобретателя	4	2	2	4	3	—	—	—	—
4	+2	Увеличение характеристик	4	2	2	5	3	—	—	—	—
5	+3	Умение подкласса	4	2	2	6	4	2	—	—	—
6	+3	Мастер магических предметов	5	3	2	6	4	2	—	—	—
7	+3	Проблеск гениальности	5	3	2	7	4	3	—	—	—
8	+3	Увеличение характеристик	5	3	2	7	4	3	—	—	—
9	+4	Умение подкласса	5	3	2	9	4	3	2	—	—
10	+4	Эксперт магических предметов	6	4	3	9	4	3	2	—	—
11	+4	Сохраняющий заклинание предмет	6	4	3	10	4	3	3	—	—
12	+4	Увеличение характеристик	6	4	3	10	4	3	3	—	—
13	+5	—	6	4	3	11	4	3	3	1	—
14	+5	Улучшенная смекалка	7	5	4	11	4	3	3	1	—
15	+5	Умение подкласса	7	5	4	12	4	3	3	2	—
16	+5	Увеличение характеристик	7	5	4	12	4	3	3	2	—
17	+6	—	7	5	4	14	4	3	3	3	1
18	+6	Мастер магических предметов	8	6	4	14	4	3	3	3	1
19	+6	Эпический дар	8	6	4	15	4	3	3	3	2
20	+6	Душа изобретения	8	6	4	15	4	3	3	3	2

ния» таблицы «Умения Изобретателя». При увеличении выбирайте дополнительные заклинания из списка заклинаний Изобретателя, пока их количество в вашем списке не сравняется с числом, указанным в таблице. Выбранные заклинания должны быть тех же уровней, что и имеющиеся у вас ячейки заклинаний. Например, если вы Изобретатель 5-го уровня, ваш список подготовленных заклинаний может включать шесть заклинаний 1-го или 2-го уровня в любой комбинации.

Если другое умение Изобретателя даёт вам всегда подготовленные заклинания, они не учитываются при подсчёте количества заклинаний, которые вы можете подготовить с помощью этого умения, но при этом они всё ещё считаются для вас заклинаниями Изобретателя.

Замена подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы заканчиваете Долгий отдых, вы можете изменить свой список подготовленных заклинаний, заменив любое количество заклинаний другими заклинаниями Изобретателя, для которых у вас есть ячейки заклинаний.

Заклинательная характеристика. Заклинательной характеристикой для ваших заклинаний Изобретателя является Интеллект.

УРОВЕНЬ 1: МАГИЯ РЕМЕСЛЕННИКА

Вы изучаете заговор *Починка* [Mending].

Пока вы держите в руках Инструменты ремонтника, действием Магия вы можете создать в незанятом пространстве в пределах 5 футов один предмет из следующего списка:

Блок и лебёдка	Кувшин	Пергамент
Бумага	Лампа	Свеча
Ведро	Леска	Сеть
Верёвка	Ломик	Спальник
Железные шипы	Лопата	Стеклобанная бутылка
Калтропы	Масло	Трутница
Кандалы	Металлические шарики	Факел
Колокольчик	Мешок	Флаконт
Корзина	Одеяло	Фляга
Кошель	Охотничий капкан	Шест

Правила использования предметов описаны в «Книге игрока». Предмет существует пока вы не завершите Долгий отдых, после чего он исчезает.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1 раз), и восстанавливаете все потраченные использования после завершения Долгого отдыха.

УРОВЕНЬ 2: ВОССОЗДАНИЕ МАГИЧЕСКОГО ПРЕДМЕТА

Вы изучили тайные мистические схемы, которые используете для создания магических предметов.

Известные схемы. Когда вы получаете это умение, выберите четыре схемы из таблицы «Схемы магических предметов (Изобретатель 2-го уровня и выше)». Описание предметов вы можете найти в «Руководстве Мастера». Рекомендуется изучить *Сумку хранения*, *Шапку подводного дыхания*, *Камни послания* и *Волшебную палочку боевого мага*. Когда вы получаете уровень Изобретателя, вы можете

заменить одну известную вам схему на другую, для которой выполнены требования.

На определённых уровнях Изобретателя вы изучаете новую схему по вашему выбору, как показано в столбце «Известные схемы» таблицы «Умения Изобретателя». Когда вы собираетесь изучить схему, выберите любую из таблицы «Схемы магических предметов», для которой выполнены требования, основанные на вашем уровне Изобретателя.

Создание предмета. Когда вы завершаете Долгий отдых, вы можете создать один или два разных магических предмета, если держите в руках Инструменты ремонтника. Каждый предмет основан на одной известной вам схеме от этого умения.

Если созданный предмет требует Настройки, вы можете настроиться на него мгновенно после создания. Если вы решите настроиться на предмет позже, то должны следовать обычным правилам Настройки.

Когда вы достигаете определённых уровней Изобретателя, количество магических предметов, которые вы можете создать после завершения Долгого отдыха, увеличивается, как показано в столбце «Магические предметы» таблицы «Умения Изобретателя». Каждый созданный предмет должен быть основан на разных известных вам схемах.

Вы не можете иметь больше магических предметов, чем указано в столбце «Магические предметы» таблицы «Умения Изобретателя» для вашего уровня. Если вы пытаетесь превысить максимальное количество магических предметов от этого умения, старейший из них исчезает, и затем появляется новый.

Длительность. Магический предмет, созданный с помощью этого умения, функционирует как обычный магический предмет, за исключением того, что его магия не является вечной: если вы умираете, магический предмет исчезает через 1к4 дня. Если вы заменяете известную вам схему другой, то магический предмет, созданный с помощью заменённой схемы, мгновенно исчезает.

Если созданный этим умением предмет является ёмкостью, например, *Сумкой хранения*, и он исчезает, то всё его содержимое появляется неповреждённым в пространстве предмета и вокруг него.

Заклинательная фокусировка. Вы можете использовать любую Палочку или Оружие, созданные этим умением, в качестве Заклинательной фокусировки вместо набора Ремесленных инструментов.

СХЕМЫ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ (ИЗОБРЕТАТЕЛЬ 2-ГО УРОВНЯ И ВЫШЕ)

Схемы магических предметов	Настройка
<i>Алхимический сосуд [Alchemy Jug]</i>	Нет
<i>Верёвка лазания [Rope of Climbing]</i>	Нет
<i>Возвращающееся оружие [Returning Weapon] †</i>	Нет
<i>Волшебная палочка боевого мага +1 [Wand of the War Mage +1]</i>	Да
<i>Волшебная палочка обнаружения магии [Wand of Magic Detection]</i>	Нет
<i>Волшебная палочка секретов [Wand of Secrets]</i>	Нет
<i>Камни послания [Sending Stones]</i>	Нет

Схемы магических предметов	Настройка
<i>Многообразный инструмент [Manifold Tool] †</i>	Да
<i>Ночные очки [Goggles of Night]</i>	Нет
<i>Обмотки безоружной мощи +1 [Wraps of Unarmed Power, +1]</i>	Нет
Обычные магические предметы, которые не являются Зельями, Свитками или проклятыми предметами *	Различная
<i>Оружие +1 [Weapon +1]</i>	Нет
<i>Повторный выстрел [Repeating Shot] †</i>	Да
<i>Сумка хранения [Bag of Holding]</i>	Нет
<i>Шапка подводного дыхания [Cap of Water Breathing]</i>	Нет
<i>Щит +1 [Shield +1]</i>	Нет

* Вы можете изучать этот вариант несколько раз и каждый раз должны выбирать новый предмет; каждый из них считается отдельной схемой.

† См. приложение.

СХЕМЫ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ (ИЗОБРЕТАТЕЛЬ 6-ГО УРОВНЯ И ВЫШЕ)

Схемы магических предметов	Настройка
<i>Волшебная палочка паутины [Wand of Web]</i>	Да
<i>Волшебная палочка снарядов [Wand of Magic Missiles]</i>	Нет
<i>Доспехи +1 [Armor +1]</i>	Нет
<i>Кольцо восстановления заклинаний [Spell-Refueling Ring]</i>	Да
<i>Кольцо плавания [Ring of Swimming]</i>	Нет
<i>Кольцо хождения по воде [Ring of Water Walking]</i>	Нет
<i>Ожерелье адаптации [Necklace of Adaptation]</i>	Да
<i>Оружие предупреждения [Weapon of Warning]</i>	Да
<i>Ослепительное оружие [Dazzling Weapon]</i>	Да
<i>Отталкивающий щит [Repulsion Shield] †</i>	Нет
<i>Очки детального зрения [Eyes of Minute Seeing]</i>	Нет
<i>Очки очарования [Eyes of Charming]</i>	Да
<i>Перчатки воровства [Gloves of Thievery]</i>	Нет
<i>Плащ ската [Cloak of the Manta Ray]</i>	Да
<i>Сапоги извилистого пути [Boots of the Winding Path] †</i>	Да
<i>Свирель ужаса [Pipes of Haunting]</i>	Нет
<i>Усилитель разума [Mind Sharpener] †</i>	Да
<i>Фонарь обнаружения [Lantern of Revealing]</i>	Нет
<i>Шлем осведомлённости [Helm of Awareness]</i>	Нет
<i>Щит часового [Sentinel Shield]</i>	Нет
<i>Эльфийски плащ [Cloak of Elvenkind]</i>	Да
<i>Эльфийские сапоги [Boots of Elvenkind]</i>	Нет

† См. приложение.

СХЕМЫ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ (ИЗОБРЕТАТЕЛЬ 10-ГО УРОВНЯ И ВЫШЕ)

Схемы магических предметов	Настройка
Волшебная палочка боевого мага +2 [Wand of the War Mage, +2]	Да
Доспех сопротивления [Armor of Resistance]	Да
Кинжал яда [Dagger of Venom]	Нет
Кольцо защиты разума [Ring of Mind Shielding]	Да
Кольцо падения пёрышком [Ring of Feather Falling]	Да
Кольцо прыжков [Ring of Jumping]	Да
Необычный магический предмет, который не является проклятым *	Различная
Обмотки безоружной мощи +2 [Wraps of Unarmed Power, +2]	Нет
Оружие +2 [Weapon, +2]	Нет
Щит +2 [Shield, +2]	Нет
Эльфийская кольчуга [Elven Chain]	Нет

* Вы можете изучать этот вариант несколько раз и каждый раз должны выбирать новый предмет; каждый из них считается отдельной схемой.

СХЕМЫ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ (ИЗОБРЕТАТЕЛЬ 14-ГО УРОВНЯ И ВЫШЕ)

Схемы магических предметов	Настройка
Доспехи +2 [Armor, +2]	Нет
Кольцо защиты [Ring of Protection]	Да
Кольцо свободных действий [Ring of Free Action]	Да
Кольцо тарана [Ring of the Ram]	Да
Ловящий стрелы щит [Arrow-Catching Shield]	Да
Редкий магический предмет, который не является проклятым *	Различная
Язык пламени [Flame Tongue]	Да

* Вы можете изучать этот вариант несколько раз и каждый раз должны выбирать новый предмет; каждый из которых считается отдельной схемой.

Уровень 3: Подкласс Изобретателя

Вы получаете подкласс Изобретателя по вашему выбору. Подклассы Алхимик, Артиллерист, Боевой кузнец, Бронник и Картограф подробно описаны ниже. Подкласс — это специализация, которая даёт вам умения на определённых уровнях Изобретателя. До конца вашего пути вы получаете каждое умение подкласса, уровень которого не больше вашего уровня Изобретателя.

Уровень 4: УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Вы получаете черту Увеличение характеристик или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы также получаете это умение на 8-м, 12-м и 16-м уровнях Изобретателя.

Уровень 6: МАСТЕР МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Вы получаете следующие опции для вашего умения Воссоздание магического предмета.

Зарядка магического предмета. Бонусным действием вы можете прикоснуться к магическому предмету в пределах 5 футов, созданному умением Воссоздание магического предмета и имеющему заряды. Вы тратите ячейку заклинаний 1-го уровня

или выше и восстанавливаете заряды этого предмета. Количество восстанавливаемых зарядов равно уровню потраченной ячейки заклинаний.

Поглощение магического предмета. Бонусным действием вы можете прикоснуться к магическому предмету в пределах 5 футов, созданному умением Воссоздание магического предмета, и заставить его исчезнуть, преобразовав его магическую энергию в ячейку заклинаний. Вы восстанавливаете ячейку 1-го уровня, если предмет был Обычным, и ячейку 2-го уровня, если предмет был Необычным или Редким. Вы не можете использовать это умение повторно, пока не завершите Долгий отдых. Ячейки заклинаний, созданные этим умением, исчезают после завершения Долгого отдыха.

Преобразование магического предмета. Действием Магия вы можете прикоснуться к одному магическому предмету в пределах 5 футов, созданному умением Воссоздание магического предмета, и преобразовать его в другой магический предмет. Новый предмет должен быть основан на известной вам схеме. Вы не можете использовать это умение повторно, пока не завершите Долгий отдых.

Уровень 7: ПРОБЛЕСК ГЕНИАЛЬНОСТИ

Когда вы или существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, проваливает проверку характеристики или спасбросок, вы можете Реакцией добавить к этому броску бонус, равный вашему модификатору Интеллекта (минимум +1), потенциально превратив провал в успех.

Вы можете использовать эту Реакцию количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные использования после завершения Долгого отдыха.

Уровень 10: ЭКСПЕРТ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Теперь вы можете настроиться одновременно на четыре магических предмета.

Уровень 11: СОХРАНЯЮЩИЙ ЗАКЛИНАНИЕ ПРЕДМЕТ

Когда завершаете Долгий отдых, вы можете прикоснуться к Простому или Воинскому оружию или

СОЗДАНИЕ БОЛЬШЕГО КОЛИЧЕСТВА МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Умение Воссоздание магического предмета — не единственная возможность создать магический предмет для Изобретателя. В «Руководстве Мастера» описаны правила для персонажей — не только для Изобретателей — по созданию различных магических предметов. Пусть многие персонажи и могут создавать магические предметы, Изобретатель способен делать это быстрее остальных: каждый подкласс Изобретателя увеличивает скорость персонажа по созданию предметов определённой категории.

Когда Изобретатель создаёт магический предмет по общим правилам из «Руководства Мастера», персонаж не получает никакой особой связи с этим предметом. Классовые умения, которые отсылают к магическим предметам, созданным вашим умением Воссоздание магического предмета, не действуют на предметы, которые вы создали другими способами.

предмету, который можете использовать в качестве Заклинательной фокусировки, и заключить в него заклинание: выберите заклинание Изобретателя 1-го, 2-го или 3-го уровня со временем сотворения одно действие и не требующее траты Материальных компонентов, расходуемых заклинанием (это заклинание не обязательно должно быть подготовленным).

Пока существо держит этот предмет, действием Магия оно может воспроизвести эффект заклинания из предмета, используя для этого ваш модификатор заклинательной характеристики. Если заклинание требует Концентрации, существо должно поддерживать её. После того, как существо использовало предмет для воплощения эффекта заклинания, его нельзя использовать таким образом снова до начала следующего хода существа.

Заклинание сохраняется в предмете до тех пор, пока не будет использовано количество раз, равное удвоенному значению вашего модификатора Интеллекта (минимум дважды) или пока вы не используете это умение снова, чтобы заключить заклинание в другой предмет.

Уровень 14: УЛУЧШЕННАЯ СМЕКАЛКА

Вы получаете следующие преимущества.

ЗнатоК магических предметов. Теперь вы можете настроиться одновременно на пять магических предметов.

Отдохнувший гений. Когда завершаете Короткий отдых, вы восстанавливаете одно потраченное использование умения Проблеск гениальности.

Уровень 18: МАСТЕР МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Теперь вы можете настроиться одновременно на шесть магических предметов.

Уровень 19: ЭПИЧЕСКИЙ ДАР

Вы получаете черту Эпического дара или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется взять Дар сопротивления энергии.

Уровень 20: ДУША ИЗОБРЕТЕНИЯ

У вас возникла мистическая связь с вашими магическими предметами, к которым вы можете обратиться за помощью. Вы получаете следующие преимущества.

Обман смерти. Если ваши Хиты опускаются до 0 и вы не умираете мгновенно, вы можете разрушить любое количество Необычных или Редких магических предметов, созданных умением Воссоздание магического предмета. В таком случае количество ваших Хитов изменится на число, равное 20-кратному количеству разрушенных магических предметов.

Магическое наставление. Когда завершаете Короткий отдых, вы восстанавливаете все потраченные использования умения Проблеск гениальности, если у вас есть Настройка на хотя бы один магический предмет.

СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ ИЗОБРЕТАТЕЛЯ

В этом разделе представлен список заклинаний Изобретателя. Заклинания разбиты по уровням в алфавитном порядке с указанием школы магии каждого из них. Буквы в столбце «Особое» означают следующее: К — заклинание требует Концентрации; Р — заклинание можно сотворить как Ритуал; М — заклинание требует определённый Материальный компонент.

ЗАГОВОРЫ (ЗАКЛИНАНИЯ ИЗОБРЕТАТЕЛЯ 0-ГО УРОВНЯ)

Заклинание	Школа	Особое
<i>Брызги кислоты [Acid Splash]</i>	Воплощение	—
<i>Волшебная рука [Mage Hand]</i>	Призыв	—
<i>Луч холода [Ray of Frost]</i>	Воплощение	—
<i>Меткий удар [True Strike]</i>	Прорицание	М
<i>Наставление [Guidance]</i>	Прорицание	К
<i>Огненный снаряд [Fire Bolt]</i>	Воплощение	—
<i>Пляшущие огоньки [Dancing Lights]</i>	Иллюзия	С
<i>Раскат грома [Thunderclap]</i>	Воплощение	—
<i>Свет [Light]</i>	Воплощение	—
<i>Сообщение [Message]</i>	Преобразование	—
<i>Сопротивление [Resistance]</i>	Ограждение	С
<i>Стихийность [Elementalism]</i>	Преобразование	—
<i>Терновый кнут [Thorn Whip]</i>	Преобразование	—
<i>Уход за умирающим [Spare the Dying]</i>	Некромантия	—
<i>Фокусы [Prestidigitation]</i>	Преобразование	—
<i>Электрошок [Shocking Grasp]</i>	Воплощение	—
<i>Ядовитые брызги [Poison Spray]</i>	Некромантия	—

ЗАКЛИНАНИЯ ИЗОБРЕТАТЕЛЯ 1-ГО УРОВНЯ

Заклинание	Школа	Особое
<i>Лечение ран [Cure Wounds]</i>	Ограждение	—
<i>Маскировка [Disguise Self]</i>	Иллюзия	—
<i>Обнаружение магии [Detect Magic]</i>	Прорицание	К, Р
<i>Огонь фей [Faerie Fire]</i>	Воплощение	С
<i>Опознание [Identify]</i>	Прорицание	Р, М
<i>Очищение пищи и питья [Purify Food and Drink]</i>	Преобразование	Р
<i>Падение пёрышком [Feather Fall]</i>	Преобразование	—
<i>Поспешное отступление [Expeditious Retreat]</i>	Преобразование	К
<i>Прыжок [Jump]</i>	Преобразование	—
<i>Псевдожизнь [False Life]</i>	Некромантия	—
<i>Сигнал тревоги [Alarm]</i>	Ограждение	Р
<i>Скороход [Longstrider]</i>	Преобразование	—
<i>Смазка [Grease]</i>	Призыв	—
<i>Убежище [Sanctuary]</i>	Ограждение	—

ЗАКЛИНАНИЯ ИЗОБРЕТАТЕЛЯ 2-ГО УРОВНЯ

Заклинание	Школа	Особое
Вечный огонь [Continual Flame]	Воплощение	М
Видение невидимого [See Invisibility]	Прорицание	—
Волшебные уста [Magic Mouth]	Иллюзия	Р, М
Волшебный замок [Arcane Lock]	Ограждение	М
Гомункул-слуга [Homunculus Servant] *	Призыв	Р, М
Дыхание дракона [Dragon's Breath]	Преобразование	К
Защита от яда [Protection from Poison]	Ограждение	—
Левитация [Levitate]	Преобразование	К
Магическое оружие [Magic Weapon]	Преобразование	—
Малое восстановление [Lesser Restoration]	Ограждение	—
Мистическая бодрость [Arcane Vigor]	Ограждение	—
Невидимость [Invisibility]	Иллюзия	К
Паутина [Web]	Призыв	К
Паулье лазание [Spider Climb]	Преобразование	К
Подмога [Aid]	Ограждение	—
Размытый образ [Blur]	Иллюзия	К
Раскалённый металл [Heat Metal]	Преобразование	К
Смена обличья [Alter Self]	Преобразование	К
Тёмное зрение [Darkvision]	Преобразование	—
Трюк с верёвкой [Rope Trick]	Преобразование	—
Увеличение/уменьшение [Enlarge/Reduce]	Преобразование	К
Улучшение характеристики [Enhance Ability]	Преобразование	К

* Представлено в этой главе

ЗАКЛИНАНИЯ ИЗОБРЕТАТЕЛЯ 3-ГО УРОВНЯ

Заклинание	Школа	Особое
Возрождение [Revivify]	Некромантия	М
Защита от энергии [Protection from Energy]	Ограждение	К
Мерцание [Blink]	Преобразование	—
Охранные руны [Glyph of Warding]	Ограждение	М
Подводное дыхание [Water Breathing]	Преобразование	Р
Полёт [Fly]	Преобразование	К
Рассеивание магии [Dispel Magic]	Ограждение	—
Сотворение пищи и воды [Create Food and Water]	Призыв	—
Стихийное оружие [Elemental Weapon]	Преобразование	К
Ускорение [Haste]	Преобразование	К
Хождение по воде [Water Walk]	Преобразование	Р

ЗАКЛИНАНИЯ ИЗОБРЕТАТЕЛЯ 4-ГО УРОВНЯ

Заклинание	Школа	Особое
Верный пёс Морденкайна [Mordenkainen's Faithful Hound]	Призыв	—

Заклинание	Школа	Особое
Вызов Конструкта [Summon Construct]	Призыв	К, М
Изготовление [Fabricate]	Преобразование	—
Изменение формы камня [Stone Shape]	Преобразование	—
Кабинет Морденкайна [Mordenkainen's Private Sanctum]	Ограждение	—
Каменная кожа [Stoneskin]	Преобразование	К, М
Магический глаз [Arcane Eye]	Прорицание	К
Потайной сундук Леомунда [Leomund's Secret Chest]	Призыв	М
Свобода перемещения [Freedom of Movement]	Ограждение	—
Упругий шар Отилюка [Otiluke's Resilient Sphere]	Ограждение	К

ЗАКЛИНАНИЯ ИЗОБРЕТАТЕЛЯ 5-ГО УРОВНЯ

Заклинание	Школа	Особое
Высшее восстановление [Greater Restoration]	Ограждение	М
Длань Бигби [Bigby's Hand]	Воплощение	К
Каменная стена [Wall of Stone]	Воплощение	К
Круг силы [Circle of Power]	Ограждение	К
Оживление вещей [Animate Objects]	Преобразование	К
Сотворение [Creation]	Иллюзия	—

ПОДКЛАССЫ ИЗОБРЕТАТЕЛЯ

Подкласс Изобретателя — это специализация, которая даёт вам особые таланты на определённых уровнях, как указано в описании подкласса. В этом разделе представлены подклассы Алхимик, Артиллерист, Боевой кузнец, Бронник и Картограф.

АЛХИМИК

Создавайте магические эликсиры и зелья

Алхимик — это эксперт по смешиванию реагентов для получения магических эффектов. Алхимики используют свои творения, чтобы даровать жизнь и вытягивать её.

УРОВЕНЬ 3: РАБОЧИЕ ИНСТРУМЕНТЫ

Вы получаете следующие преимущества.

Владение инструментами. Вы получаете владение Инструментами алхимика и Набором травника. Если вы уже владеете одним из этих инструментов, то получаете владение другим Ремесленным инструментом по вашему выбору (или двумя другими инструментами, если владеете обоими).

Изготовление зелий. Когда вы изготавливаете зелья по правилам, представленным в «Руководстве Мастера», время, необходимое для изготовления, сокращается вдвое.

УРОВЕНЬ 3: ЗАКЛИНАНИЯ АЛХИМИКА

Когда вы достигаете уровня Изобретателя, указанного в таблице «Заклинания Алхимика», у вас всегда будут подготовлены следующие заклинания.

Заклинания Алхимика

Уровень Изобретателя	Заклинания
3	<i>Лечащее слово [Healing Word], Луч болезни [Ray of Sickness]</i>
5	<i>Пылающий шар [Flaming Sphere], Кислотная стрела Мельфа [Melf's Acid Arrow]</i>
9	<i>Газообразная форма [Gaseous Form], Множественное лечащее слово [Mass Healing Word]</i>
13	<i>Защита от смерти [Death Ward], Едкий шар [Vitriolic Sphere]</i>
17	<i>Облако смерти [Cloudkill], Оживление [Raise Dead]</i>

Уровень 3: Экспериментальный эликсир

Когда завершаете Долгий отдых и держите в руках Инструменты алхимика, вы можете использовать их и магическим образом создать два эликсира. Для каждого из эликсиров совершите бросок по таблице «Экспериментальный эликсир» для определения их эффекта, который активируется, если кто-либо выпьет эликсир. Эликсир появляется во флаконе, который исчезает после того, как эликсир был выпит или вылит наружу. Если на момент завершения Долгого отдыха у вас остались неиспользованные эликсиры, они исчезают вместе с флаконами.

ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЙ ЭЛИКСИР

1к6	Эффект
1	Лечение. Выпивший восстанавливает количество Хитов, равное 2к8 плюс ваш модификатор Интеллекта. Количество восстанавливаемых Хитов увеличивается на 1к8 при достижении 9-го (3к8) и 15-го (4к8) уровней Изобретателя.
2	Стремительность. Скорость выпившего увеличивается на 10 футов на 1 час. Этот бонус увеличивается при достижении 9-го (15 футов) и 15-го (20 футов) уровней Изобретателя.
3	Устойчивость. Выпивший получает бонус +1 к КЗ на 10 минут. Продолжительность увеличивается при достижении 9-го (1 час) и 15-го (8 часов) уровней Изобретателя.
4	Смелость. Выпивший может добавить 1к4 к любому броску атаки и спасброску, которые совершит в течение следующей минуты. Продолжительность увеличивается при достижении 9-го (10 минут) и 15-го (1 час) уровней Изобретателя.
5	Полёт. Выпивший получает Скорость полёта 10 футов на 10 минут. Скорость полёта увеличивается при достижении 9-го (20 футов) и 15-го (30 футов) уровней Изобретателя.
6	Вы сами определяете эффект эликсира, выбрав один из описанных в этой таблице.

Выпивание эликсира. Бонусным действием существо может выпить эликсир или влить его в рот другому существу в пределах 5 футов от себя.

Создание дополнительных эликсиров. Пока держите Инструменты алхимика, действием Магия вы можете потратить одну ячейку заклинаний и создать ещё один эликсир. Когда вы делаете это, вы самостоятельно выбираете эффект по таблице «Экспериментальный эликсир» вместо броска.



Подкласс «Алхимик»

Когда достигаете определённых уровней Изобретателя, вы получаете возможность создавать дополнительный эликсир после завершения Долгого отдыха: итого три эликсира на 5-м уровне, четыре на 9-м уровне и пять на 15-м уровне.

Уровень 5: Учёный алхимик

Когда вы сотворяете заклинание с использованием ваших Инструментов алхимика в качестве Заклинательной фокусировки, вы получаете бонус к одному броску костей этого заклинания. Этот бросок должен восстанавливать Хиты или быть броском для нанесения урона Кислотой, Огнём или Ядом. Бонус равен вашему модификатору Интеллекта (минимум +1).

Уровень 9: Восстанавливающие реагенты

Пока используете ваши Инструменты алхимика в качестве Заклинательной фокусировки, вы можете сотворить заклинание *Малое восстановление* без траты ячеек заклинаний и подготовки заклинания. Вы можете сделать это количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1 раз) и восстанавливаете все потраченные использования после завершения Долгого отдыха.

Уровень 15: Химическое мастерство

Вы получаете следующие преимущества.

Алхимическое извержение. Когда вы сотворяете заклинание Изобретателя, наносящее цели урон Кислотой, Огнём или Ядом, вы можете нанести дополнительные 2к8 урона Чистой силой. Вы можете использовать это умение один раз за ход.

Химическое сопротивление. Вы получаете Сопротивление урону Кислотой и Ядом. Также вы получаете Иммунитет к состоянию Отравленный.

Призванный котёл. Вы можете сотворить заклинание *Бурлящий котёл Таши* без траты ячейки заклинания, без подготовки заклинания и без Материальных компонентов, пока используете Инструменты алхимика в качестве Заклинательной фокусировки. Используя это умение один раз, вы не можете использовать его снова до завершения Долгого отдыха.

Артиллерист

Орудуйте разрушительной силой издалека

Артиллерист специализируется на метании энергии, снарядов и взрывов на поле боя.

Уровень 3: Рабочие инструменты

Вы получаете следующие преимущества.

Дальнобойное оружие. Вы получаете владение Воинским Дальнобойным оружием.

Владение инструментами. Вы получаете владение Инструментами резчика по дереву. Если вы уже владеете этим инструментом, то получаете владение другим Ремесленным инструментом по вашему выбору.

Изготовление волшебных палочек. Когда вы изготавливаете Волшебные палочки, время, необходимое для изготовления, сокращается вдвое.

Уровень 3: Заклинания Артиллериста

Когда вы достигаете уровня Изобретателя, указанного в таблице «Заклинания Артиллериста», у вас всегда будут подготовлены следующие заклинания.

Заклинания Артиллериста

Уровень Изобретателя	Заклинания
3	<i>Волна грома [Thunderwave], Щит [Shield]</i>
5	<i>Дребезгу [Shatter], Палящий луч [Scorching Ray]</i>
9	<i>Огненный шар [Fireball], Стена ветров [Wind Wall]</i>
13	<i>Град [Ice Storm], Огненная стена [Wall of Fire],</i>
17	<i>Конус холода [Cone of Cold], Силовая стена [Wall of Force]</i>

Уровень 3: Мистическая пушка

Используя Инструменты кузнеца или Инструменты резчика по дереву вы можете действием Магия создать Маленькую или Крошечную Мистическую пушку на горизонтальной поверхности в незанятом пространстве в пределах 5 футов от себя. Игровая статистика пушки представлена ниже. Вы сами определяете её внешний вид, включая то, будете ли вы носить пушку сами или нет (в последнем случае вы выбираете между ножками или колёсиками). Пушка исчезает, если её Хиты опускаются до 0 или спустя 1 час. Вы можете развеять её раньше, совершив действие Магия.

Создав пушку один раз, вы не сможете сделать это снова до завершения Долгого отдыха или траты ячейки заклинания для создания новой. У вас может быть только одна пушка одновременно и вы не можете создать новую, если она у вас уже есть.

Мистическая пушка [Eldritch Cannon]

Маленький или Крошечный Предмет

Класс Защиты: 18

Хиты: 5 x ваш уровень Изобретателя (сотворение *Починки* на пушке восстанавливает ей 2к6 Хитов)

Иммунитеты: Яд, Психическая энергия

Активация пушки (вы должны находиться в пределах 60 футов от пушки). Бонусным действием вы приказываете пушке использовать Огнёмёт, Силовую баллисту или Защитника, как описано ниже; до или после этого вы можете заставить пушку переместиться на расстояние вплоть до 15 футов.

Огнёмёт. Пушка выпускает огонь 15-футовым Конусом. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости против Сл спасброска ваших заклинаний, получая 2к8 урона Огнём при провале или половину этого урона при успехе. Горючие предметы в Конусе, которые никто не носит или несёт, воспламеняются.

Силовая баллиста. Совершите дальнобойную атаку заклинанием, исходящую от пушки, по существу или объекту в пределах 120 футов от неё. При попадании цель получает 2к8 урона Чистой силой и, если целью является существо, то оно отталкивается от пушки на расстояние вплоть до 5 футов.

Защитник. Пушка испускает поток положительной энергии, которая даёт ей и каждому существу по вашему

выбору в пределах 10 футов от неё Временные хиты в количестве, равном 1к8 плюс ваш модификатор Интеллекта (минимум +1).

Уровень 5: МАГИЧЕСКИЙ ОГНЕСТРЕЛ

Когда завершаете Долгий отдых, вы можете использовать Инструменты резчика по дереву, чтобы вырезать особые символы на Жезле, Посохе, Волшебной палочке или Воинском Дальнобойном оружии, чтобы превратить этот предмет в Магический огнестрел. Эти символы сохраняются неограниченное время, но исчезают, если вы вырежете их на другом предмете.

Вы можете использовать свой Магический огнестрел в качестве Заклинательной фокусировки для заклинаний Изобретателя. Когда вы сотворите заклинание Изобретателя через огнестрел, вы получаете бонус 1к8 к одному броску урона от заклинания.

Уровень 9: ВЗРЫВНАЯ ПУШКА

Каждая созданная вами Мистическая пушка становится более разрушительной. Вы получаете следующие преимущества.

Детонация. Когда ваша пушка получает урон и вы находитесь в пределах 60 футов от неё, вы можете Реакцией приказывать ей сдетонировать. В этом случае пушка уничтожается и заставляет всех существ в пределах 20 футов от себя совершить спасбросок Ловкости против Сл спасброска ваших заклинаний, получая 3к10 урона Чистой силой при провале или половину этого урона при успехе.

Огневая мощь. Броски урона пушки и количество Временных хитов от Защитника увеличиваются на 1к8.

Уровень 15: УКРЕПЛЁННАЯ ПОЗИЦИЯ

Вы мастерски создаёте хорошо укреплённую позицию, используя свою Мистическую пушку. Вы получаете следующие преимущества.

Удвоенная огневая мощь. Теперь у вас может быть две пушки одновременно, и вы можете создать их обе одним действием Магия. Если вы потратили ячейку заклинания, чтобы создать первую пушку, вы должны потратить ещё одну ячейку заклинаний, чтобы создать вторую. Вы можете активировать обе пушки одним Бонусным действием, приказывая им совершить либо одинаковые действия, либо различные. Вы не можете создать третью пушку, если у вас уже есть две.

Проекция мерцающего поля. Вы и ваши союзники получаете Укрытие на половину, пока находитесь в пределах 10 футов от вашей Мистической пушки.

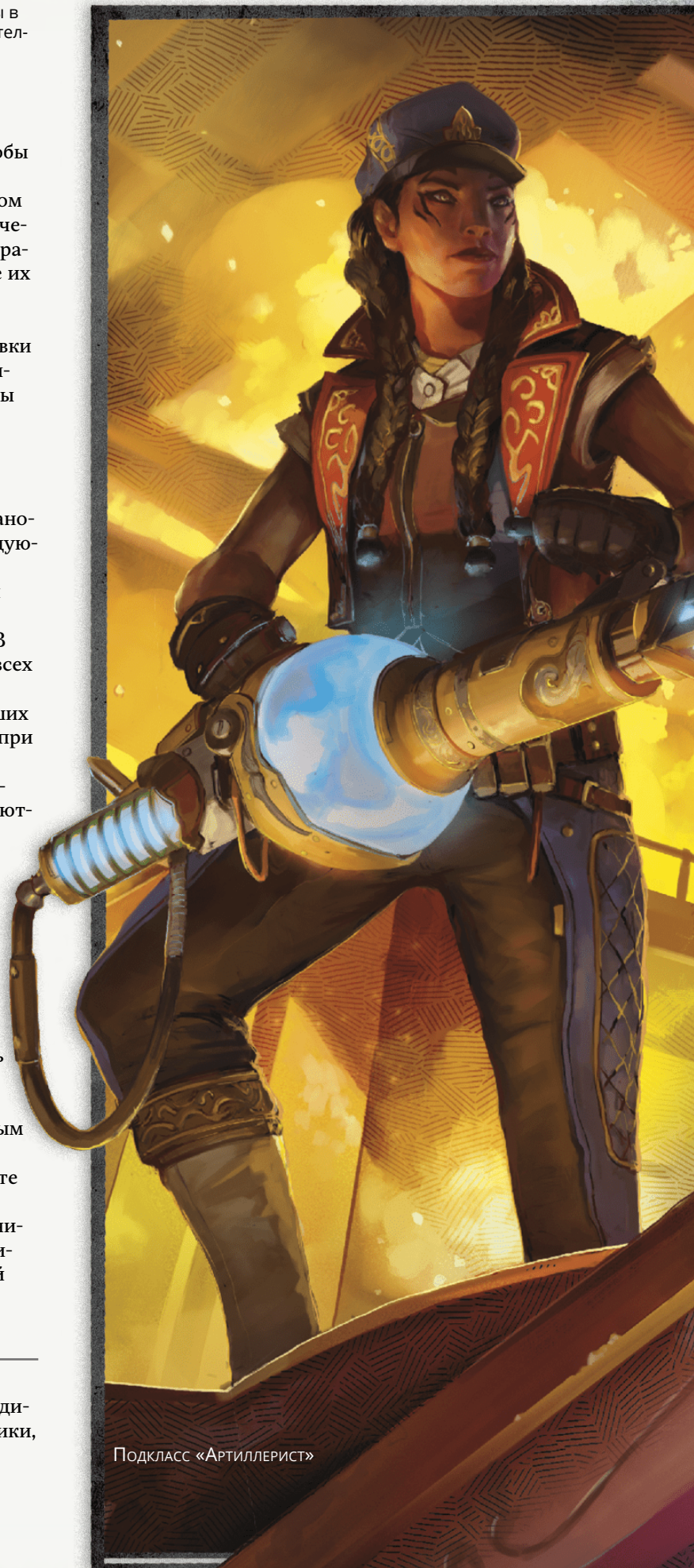
БОЕВОЙ КУЗНЕЦ

Управляют Конструктом-стражем

Боевой кузнец — это сочетание защитника и медика, эксперт в защите других и починке как техники, так и личного состава.

Уровень 3: РАБОЧИЕ ИНСТРУМЕНТЫ

Вы получаете следующие преимущества.



Подкласс «Артиллерист»



Подкласс «Боевой кузнец»

Владение инструментами. Вы получаете владение Инструментами кузнеца. Если вы уже владеете этим инструментом, то получаете владение другим Ремесленным инструментом по вашему выбору.

Изготовление оружия. Когда вы изготавливаете немагическое или магическое оружие, время, необходимое для изготовления, сокращается вдвое.

УРОВЕНЬ 3: ЗАКЛИНАНИЯ БОЕВОГО КУЗНЕЦА

Когда вы достигаете уровня Изобретателя, указанного в таблице «Заклинания Боевого кузнеца», у вас всегда будут подготовлены следующие заклинания.

ЗАКЛИНАНИЯ БОЕВОГО КУЗНЕЦА

Уровень Изобретателя	Заклинания
3	Героизм [Heroism], Щит [Shield]
5	Охраняющая связь [Warding Bond], Сияющая кара [Shining Smite]
9	Аура живучести [Aura of Vitality], Призыв шквала снарядов [Conjure Barrage]
13	Аура очищения [Aura of Purity], Огненный щит [Fire Shield]
17	Изгоняющая кара [Banishing Smite], Множественное лечение ран [Mass Cure Wounds]

УРОВЕНЬ 3: БОЕВАЯ ГОТОВНОСТЬ

Ваши боевые тренировки и эксперименты с магией проявляют себя двумя способами.

Магическое усиление. Когда совершаете атаку магическим оружием, вы можете использовать ваш модификатор Интеллекта вместо модификатора Силы или Ловкости для бросков атаки и урона.

Знание оружия. Вы получаете владение Воинским оружием. Вы можете использовать оружие, которым владеете, в качестве Заклинательной фокусировки для заклинаний Изобретателя.

УРОВЕНЬ 3: СТАЛЬНОЙ ЗАЩИТНИК

Ваше мастерство подарило жизнь компаньону — Стальному защитнику (см. блок статистики ниже). Вы сами определяете его внешний вид и решаете, будет ли у него две ноги или четыре; ваш выбор никак не влияет на игровую статистику защитника.

Защитник Дружелюбен к вам и вашим союзникам, а также подчиняется вашим приказам и исчезает, если вы умираете.

Защитник в сражении. В сражении защитник действует в ваш ход. Он может двигаться и использовать Реакцию самостоятельно, однако единственное действие, которое он может совершить — это Уклонение, пока вы своим Бонусным действием не прикажете ему совершить другое действие.

Если вы становитесь Недееспособным, защитник действует самостоятельно и не ограничен действием Уклонение.

Починка или замена защитника. Если защитник умер не более часа назад, вы можете действием Магия прикоснуться к нему и потратить ячей-

СТАЛЬНОЙ ЗАЩИТНИК [STEEL DEFENDER]

Средний Конструкт, Нейтральный

КЗ 12 + ваш модификатор Интеллекта

Хиты 5 + ваш пятикратный уровень Изобретателя (количество Костей хитов [к8] защитника равно вашему уровню Изобретателя)

Скорость 40 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС
Сил	14	+2 +2	Лов	12	+1 +1	Тел	14	+2 +2
Инт	4	-3 -3	Мдр	10	+0 +0	Хар	6	-2 -2

Иммунитеты Яд; Очарованный, Истощение, Отравленный

Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 10

Языки понимает известные вам языки

ПО Нет (0 опыта; БВ равен вашему Бонусу владения)

ОСОБЕННОСТИ

Стальные узы. Вы добавляете свой Бонус владения к любым проверкам или спасброскам, которые совершает защитник.

ДЕЙСТВИЯ

Силовой разрыв. Бросок рукопашной атаки: Бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 1к8 + 2 плюс ваш модификатор Интеллекта урона Чистой силой.

Починка (3/день). Защитник или один видимый им Конструкт или предмет в пределах 5 футов от защитника восстанавливает количество Хитов, равное 2к8 плюс ваш модификатор Интеллекта.

РЕАКЦИИ

Отражение атаки. Условие: Видимое защитником существо в пределах 5 футов от него совершает бросок атаки по существу, отличному от защитника. **Эффект:** спровоцировавшее Реакцию существо совершает этот бросок атаки с Помехой.

ку заклинания. Защитник возвращается к жизни спустя 1 минуту с полностью восстановленными Хитами.

Когда завершаете Долгий отдых, вы можете создать нового защитника, если держите Инструменты кузнеца в руках. Если у вас уже был защитник от этого умения, то предыдущий исчезает.

УРОВЕНЬ 5: ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

Каждый раз, когда в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить не одну, а две атаки. Вы можете отказаться от одной из ваших атак, чтобы приказать Стальному защитнику совершить действие Силовой разрыв.

УРОВЕНЬ 9: МАГИЧЕСКОЕ ПОТЯСЕНИЕ

Когда вы попадаете по цели атакой магическим оружием или по цели попадает Стальной защитник, вы можете провести магическую энергию через этот удар и создать один из следующих эффектов:

Разрушительная энергия. Цель получает дополнительные 2к6 урона Чистой силой.

Восстанавливающая энергия. Выберите одно существо или предмет, которых вы видите в пределах 30 футов от цели. В выбранную цель втекает исцеляющая энергия, восстанавливая ей 2к6 Хитов.

Вы можете использовать эту энергию количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1 раз), и можете делать это не более одного раза за ход. Вы восстанавливаете все потраченные использования после завершения Долгого отдыха.

УРОВЕНЬ 15: УЛУЧШЕННЫЙ ЗАЩИТНИК

Ваши Магическое потрясение и Стальной защитник стали более могущественными и получили следующие преимущества.

Улучшенное потрясение. Дополнительный урон и лечение вашего Магического потрясения увеличиваются до 4к6.

Улучшенный защитник. Всякий раз, когда ваш Стальной защитник использует своё Отражение атаки, атакующий получает урон Чистой силой, равный 1к4 плюс ваш модификатор Интеллекта.

БРОННИК

Создавайте магические доспехи, чтобы усилить свои способности

Бронник изменяет доспехи, чтобы они ощущались почти как вторая кожа. Доспехи усилены так, чтобы отточить магию Бронника, наносить мощные удары и создавать грозную защиту.

УРОВЕНЬ 3: РАБОЧИЕ ИНСТРУМЕНТЫ

Вы получаете следующие преимущества.

Обращение с доспехами. Вы умеете обращаться с Тяжёлыми доспехами.

Владение инструментами. Вы получаете владение Инструментами кузнеца. Если вы уже владеете этим инструментом, то получаете владение другим Ремесленным инструментом по вашему выбору.

Изготовление доспехов. Когда вы изготавливаете немагические или магические доспехи, время, необходимое для изготовления, сокращается вдвое.

УРОВЕНЬ 3: ЗАКЛИНАНИЯ БРОННИКА

Когда вы достигаете уровня Изобретателя, указанного в таблице «Заклинания Бронника», у вас всегда будут подготовлены следующие заклинания.

ЗАКЛИНАНИЯ БРОННИКА

Уровень Изобретателя	Заклинания
3	Волшебная стрела [Magic Missile], Волна грома [Thunderwave]
5	Отражения [Mirror Image], Дребезги [Shatter]
9	Гипнотический узор [Hypnotic Pattern], Молния [Lightning Bolt]
13	Высшая невидимость [Greater Invisibility], Огненный щит [Fire Shield]
17	Силовая стена [Wall of Force], Создание прохода [Passwall]

УРОВЕНЬ 3: МАГИЧЕСКИЙ ДОСПЕХ

Пока у вас есть Инструменты кузнеца, действием Магия вы можете превратить доспехи, которые носите, в Магический доспех. Они остаются зачарованными, пока вы не наденете другой комплект доспехов или не умрёте.



Подкласс «Бронник»

Пока носите Магический доспех, вы получаете следующие преимущества.

Сила не требуется. Если обычно доспех имел требования к Силе, то Магический доспех не имеет такого требования.

Быстрое надевание и снятие. Вы можете надеть и снять доспехи действием Использование. Доспех не может быть снят против вашей воли.

Заклинательная фокусировка. Вы можете использовать ваш Магический доспех в качестве Заклинательной фокусировки для ваших заклинаний Изобретателя.

Уровень 3: Модель доспеха

Вы можете настроить ваш Магический доспех под себя. Когда вы делаете это, выберите одну из следующих моделей доспехов: Дредноут, Защитник или Лазутчик. Выбранная модель даёт вам особые преимущества, пока вы его носите.

В каждый доспех встроено особое оружие. Когда вы атакуете им, можете добавить к броску атаки и урона модификатор Интеллекта вместо модификатора Силы или Ловкости.

После завершения Короткого или Долгого отдыха вы можете изменить модель, если держите в руках Инструменты кузнеца.

Дредноут. Вы спроектировали свой доспех так, чтобы он стал неумолимой силой в бою. Он имеет следующие особенности:

Силовой разрушитель. Из вашего доспеха вырывается магический шар-молот или кувалда. Разрушитель считается Простым Рукопашным оружием со свойством Досягаемость и при попадании наносит 1к10 урона Чистой силой. Если вы попадаете разрушителем по существу, которое хотя бы на один размер меньше вас, вы можете оттолкнуть его от себя на расстояние вплоть до 10 футов по прямой или подтянуть его на расстояние вплоть до 10 футов к себе.

Гигантский размер. Бонусным действием вы можете на 1 минуту преобразиться и увеличить размер своего доспеха. На время действия умения ваша досягаемость увеличивается на 5 футов и, если ваш размер меньше Большого, то вы становитесь Большого размера вместе со всем, что носите. Если вам не хватает места для увеличения размера, то он не меняется. Вы можете использовать это Бонусное действие количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1 раз), и восстанавливаете все потраченные использования после завершения Долгого отдыха.

Страж. Вы спроектировали свой доспех так, чтобы находиться на передовой. Он имеет следующие особенности:

Громовой импульс. Вы можете высвобождать ударные волны через атаки вашим доспехом. Импульс считается Простым Рукопашным оружием и при попадании наносит 1к8 урона Звук. Существо, по которому попал импульс, совершает с Помехой броски атаки по целям, отличным от вас, до начала вашего следующего хода.

Защитное поле. Будучи Окровавленным, вы можете Бонусным действием получить Временные хиты, равные вашему уровню Изобретателя. Вы теряете эти Временные хиты, если снимаете доспех.

Лазутчик. Вы спроектировали свой доспех так, чтобы выполнять более тонкие задачи. Он имеет следующие особенности:

Метатель молний. На вашем доспехе появляется похожий на драгоценный камень элемент, из которого вы можете выпускать заряды молний. Метатель считается Простым Дальнобойным оружием с нормальной дистанцией в 90 футов и максимальной дистанцией в 300 футов и при попадании наносит 1к6 урона Электричеством. Один раз в свой ход, когда попадаете из метателя по существу, вы можете нанести цели дополнительные 1к6 урона Электричеством.

Заряженные шаги. Ваша Скорость увеличивается на 5 футов.

Заглушающее поле. Вы совершаете с Преимуществом проверки Ловкости (Скрытность). Если доспехи дают Помеху на эту проверку, это Преимущество и Помеха нивелируют друг друга, как обычно.

Уровень 5: ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

Каждый раз, когда вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить не одну, а две атаки.

Уровень 9: УЛУЧШЕННЫЙ БРОНИК

Вы получаете следующие преимущества.

Воссоздание доспеха. Вы изучаете новую схему для вашего умения Воссоздание магического предмета, и предмет должен принадлежать категории Доспехи. Если вы решите заменить эту схему, то новая схема также должна принадлежать категории Доспехи.

Кроме того, вы можете создать дополнительный предмет при помощи умения Воссоздание магического предмета; этот предмет должен быть Доспехом.

Улучшенный арсенал. Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым специальным оружием вашего Магического доспеха.

Уровень 15: УСОВЕРШЕНСТВОВАННЫЙ ДОСПЕХ

Ваш Магический доспех получает дополнительные преимущества в зависимости от его модели, как описано ниже.

Дредноут. Кость урона вашего Силового разрушителя увеличивается до 2к6 урона Чистой силой.

Кроме того, когда вы используете Гигантский размер, ваша досягаемость увеличивается на 10 футов, ваш размер может быть увеличен до Большого или Огромного (по вашему выбору) и вы получаете Преимущество на любые проверки и спасброски Силы.

Страж. Кость урона Громового импульса увеличивается до 1к10 урона Электричеством.

Кроме того, когда видимое вами существо Огромного размера или меньше заканчивает свой

ход в пределах 30 футов от вас, вы можете Реакцией магически заставить это существо совершить спасбросок Силы против Сл спасброска ваших заклинаний. При провале вы притягиваете существо в свободное пространство по прямой к себе на расстояние вплоть до 25 футов. Если вы притягиваете существо в пространство в пределах 5 футов от вас, частью этой Реакции вы можете совершить одну рукопашную атаку оружием.

Вы можете использовать эту реакцию количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1 раз), и восстанавливаете все потраченные использования после завершения Долгого отдыха.

Лазутчик. Кость урона вашего Метателя молний увеличивается до 2к6 урона Электричеством. Любое существо, которое получает урон Электричеством от вашего Метателя молний, начинает мерцать магическим светом до начала вашего следующего хода. Оно излучает Тусклый свет в радиусе 5 футов и совершает с Помехой броски атаки по вам, так как этот свет слепит при атаке.

Кроме того, Бонусным действием вы можете до конца текущего хода получать Скорость полёта, равную вашей удвоенной Скорости. Вы можете использовать это Бонусное действие количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1 раз), и восстанавливаете все потраченные использования после завершения Долгого отдыха.

КАРТОГРАФ

Прокладывайте выгодные пути через суматоху

Картографы — это лучшие навигаторы и разведчики. Используя свои творения, Картографы могут выявлять угрозы, защищать союзников и создавать порталы в отдалённые места.

Уровень 3: РАБОЧИЕ ИНСТРУМЕНТЫ

Вы получаете следующие преимущества.

Владение инструментами. Вы получаете владение Инструментами каллиграфа и Инструментами картографа. Если вы уже владеете одним из этих инструментов, то получаете владение другим Ремесленным инструментом по вашему выбору (или двумя другими инструментами, если владеете обоими).

Изготовление свитков. Когда вы изготавливаете Свиток заклинаний, используя правила изготовления из «Книги игрока», время, необходимое для изготовления, сокращается вдвое.

Уровень 3: ЗАКЛИНАНИЯ КАРТОГРАФА

Когда вы достигаете уровня Изобретателя, указанного в таблице «Заклинания Картографа», у вас всегда будут подготовлены следующие заклинания.

ЗАКЛИНАНИЯ КАРТОГРАФА

Уровень Изобретателя	Заклинания
3	Лечащее слово [Healing Word], Направляющий снаряд [Guiding Bolt], Огонь фей [Faerie Fire]
5	Поиск объекта [Locate Object], Пронзание разума [Mind Spike]



ПОДКЛАСС «КАРТОГРАФ»

Уровень Изобретателя **Заклинания**

9	<i>Подсматривание [Clairvoyance], Призыв молнии [Call Lightning]</i>
13	<i>Изгнание [Banishment], Поиск существа [Locate Creature]</i>
17	<i>Круг телепортации [Teleportation Circle], Наблюдение [Scrying]</i>

УРОВЕНЬ 3: АТЛАС АВАНТЮРИСТА

Когда завершаете Долгий отдых и держите в руках Инструменты картографа, вы можете использовать их для создания набора магических карт; для этого вы должны прикоснуться хотя бы к двум существам (одним из них можете быть вы сами), вплоть до максимального количества таких существ, равного 1 плюс ваш модификатор Интеллекта (минимум два существа). Каждая из целей получает магическую карту, которая в реальном времени отражает местоположение всех владельцев карт и является нечитаемой для остальных. Карты существуют до вашей смерти или пока вы не используете это умение снова, после чего карты, созданные этим умением ранее, исчезнут.

Пока цель носит с собой эту карту, она получает следующие преимущества.

Осведомлённость. Цель добавляет 1к4 к броскам Инициативы.

Позиционирование. Цель знает местоположение всех владельцев карт, которые находятся на одном с ней плане бытия. Когда владелец карты сотворит заклинание или создаёт эффект, для которого необходимо видеть цель, он может сделать целью другого владельца карты независимо от видимости или укрытия, пока другой владелец карты находится в пределах дистанции эффекта.

УРОВЕНЬ 3: КАРТОГРАФИЧЕСКАЯ МАГИЯ

Вы получаете следующие преимущества.

Светящаяся картография. Вы можете сотворить заклинание *Огонь фей* без траты ячейки заклинаний, будто обводя контуры поражённых существ чернилами. Вы можете сделать это количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1 раз), и восстанавливаете все потраченные использования после завершения Долгого отдыха.

Портальный прыжок. В свой ход вы можете потратить перемещение, равное половине вашей Скорости (округляя в меньшую сторону), чтобы телепортироваться в видимое вами незанятое пространство в пределах 10 футов от себя или в пределах 5 футов от существа, которое находится в пределах 30 футов от вас и держит одну из карт от умения Атлас авантюриста. Вы не можете использовать это умение, если ваша Скорость равна 0.

УРОВЕНЬ 5: НАПРАВЛЕННАЯ ТОЧНОСТЬ

Один раз в ход, когда вы сотворяете заклинание из списка заклинаний Картографа или попадаете броском атаки по существу, подверженному влиянию вашего *Огня фей*, вы можете добавить свой модификатор Интеллекта к одному броску урона или атаки заклинанием.

Кроме того, получение урона больше не может привести к потере вашей Концентрации на *Огне фей*.

УРОВЕНЬ 9: ИЗОБРЕТАТЕЛЬНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Когда вы используете Проблеск гениальности, частью этой же Реакции вы или согласное существо по вашему выбору, которое вы видите в пределах 30 футов, может телепортироваться на расстояние вплоть до 30 футов в видимое вами незанятое пространство.

УРОВЕНЬ 15: СОВЕРШЕННЫЙ АТЛАС

Ваш Атлас авантюриста усовершенствовался и получил следующие преимущества.

Безопасное убежище. Когда Хиты владельца карты опускаются до 0 и он не умирает мгновенно, владелец может уничтожить свою карту. Тогда вместо этого его Хиты становятся равны вашему удвоенному уровню Изобретателя и он может телепортироваться в незанятое пространство в пределах 5 футов от вас или другого владельца карты по его выбору.

Безошибочный путь. Если вы один из владельцев карт вашего умения Атлас авантюриста, вы можете сотворить *Поиск пути* без траты ячейки заклинания, подготовки заклинания и траты материальных компонентов. Используя это умение один раз, вы не сможете использовать его снова, пока не завершите Долгий отдых.

ЗАКЛИНАНИЕ

Ниже представлено новое заклинание в списке заклинаний Изобретателя.

ГОМУНКУЛ-СЛУГА [HOMUNCULUS SERVANT]

2 уровень, Призыв (Изобретатель)

Время сотворения: 1 час или Ритуал

Дистанция: 10 футов

Компоненты: В, С, М (драгоценный камень стоимостью не менее 100 ЗМ)

Длительность: Мгновенная

Вы призываете особого гомункула в свободное пространство в пределах дистанции. Это существо использует блок статистики **Гомункула-слуги**. Если у вас уже есть гомункул, созданный этим заклинанием, то его заменяет новый. Вы определяете, как он будет выглядеть, например, как механическая птица, крылатый флакон или миниатюрный оживлённый котёл.

Сражение. Гомункул считается союзником для вас и ваших союзников. В бою он разделяет вашу Инициативу и ходит сразу после вас. Он подчиняется вашим командам (не требует действия от вас). Если вы ничего не приказываете, гомункул совершает действие Уклонение и использует перемещение, чтобы избежать опасности.

Использование ячейки большего уровня. Используйте уровень ячейки заклинания там, где в блоке статистики ссылаются на уровень заклинания.

ГОМУНКУЛ-СЛУГА [HOMUNCULUS SERVANT]

Крошечный Конструкт, Нейтральный

КЗ 13

Хиты 5 + 5 за каждый уровень заклинания (количество Костей хитов [к4] гомункула-слуги равно вашему уровню Изобретателя)

Скорость 20 футов, Полёта 30 футов

	МОД			СПАС			МОД			СПАС		
Сил	4	-3	-3	Лов	15	+2	+2	Тел	12	+1	+1	
Инт	10	+0	+0	Мдр	10	+0	+0	Хар	7	-2	-2	

Иммунитеты Яд; Итошение, Отравленный

Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 10

Языки Телепатия 1 миля (только с вами)

ПО Нет (0 опыта; БВ равен вашему Бонусу владения)

ОСОБЕННОСТИ

Увёртливость. Если гомункул попадает под действие эффекта, который позволяет совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вместо этого он вовсе не получает урона при успехе или получает только половину урона при провале. Он не может использовать эту особенность, будучи Недееспособным.

Магические узы. Гомункул получает бонус к проверкам характеристики и спасброскам, равный уровню заклинания.

ДЕЙСТВИЯ

Силовой удар. Бросок рукопашной или дальнобойной атаки: Бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 футов или дистанция 30 футов. **Попадание:** 1к6 плюс уровень заклинания урона Чистой силой.

РЕАКЦИИ

Проведение магии. *Условие:* Вы сотворяете заклинание с дистанцией касания, пока гомункул находится в пределах 120 футов от вас. *Эффект:* гомункул передаёт заклинание через своё касание.





ИЗОБРЕТАТЕЛЬ И ЕГО ТВОРЕНИЕ ВПЕРВЫЕ ВСТРЕЧАЮТ ДРУГ ДРУГА

В ЭТОЙ ГЛАВЕ ПРЕДСТАВЛЕНЫ НОВЫЕ ПРЕДЫСТОРИИ, ВИДЫ И ЧЕРТЫ. Вид Кхоравар — это новая игровая опция, представляющая жителей Эберрона, которых иногда называют полуэльфами. Виды Подменьш, Калаштар, Шифтер и Кованый — новые версии видов, которые появлялись в других книгах; посоветуйтесь с вашим Мастером и выберите версию, которая вам больше нравится! Черты Драконьих меток в этой главе предлагают новые возможности того, как персонажи могут присоединиться к отмеченным драконом домам.

Драконьи метки

Драконьи метки — это загадочные и магические символы, которые проявляются на коже у некоторых существ по всему Кхорвайру. Двенадцать признанных драконьих меток связаны с определёнными родословными, а потомки этих семей усердно трудятся над укреплением власти меток,

Что нового в Драконьих метках?

Здесь описаны отличия драконьих меток из этой главы от правил, представленных в книге «Эберрон: Из пепла Последней войны».

- Преимущества каждой драконьей метки теперь связаны с чертами, а не с вариантами видов. Эти черты принадлежат к отдельной специальной категории — черты Драконьих меток.
- Магия драконьих меток работает немного иначе, чем раньше: теперь вы можете использовать любую доступную ячейку заклинаний для сотворения полученного от метки заклинания. В некоторых случаях это изменение потребовало корректировки умения «Заклинания метки»; см. раздел «Черты Драконьих меток» далее в этой главе.
- В дополнение к чертам Драконьих меток тринадцать Универсальных черт отражают большие драконьи метки, и ещё одна черта увеличивает мощь метки. Также один новый Эпический дар — Дар Сибериса — может представлять собой как могущественную аберрантную драконью метку, так и метку Сибериса.
- Персонаж любого вида может взять черту Драконьей метки и проявить её.
- В «Книге игрока» (2024) любой, у кого подготовлено Ритуальное заклинание, может сотворить это заклинание как Ритуал. Это правило означает, что Ритуальные заклинания, полученные от черт Драконьих меток, теперь могут быть сотворены как Ритуал любым существом, у которого есть эта черта.

расширяя получаемые от них выгоды и влияние. Метка исцеления, например, дала полуросликам из дома Джораско преимущество в оказании медицинской помощи; дом использовал его настолько, что остался практически единственным поставщиком услуг исцеления. Любого, кто не является членом дома и у кого проявилась Метка исцеления, быстро принуждают присоединиться, независимо от происхождения и вида.

Большие драконьи метки

Большинство драконьих меток небольшие — размером не больше ладони носителя — и обладают ограниченной магической силой. И даже такие меньшие метки встречаются довольно редко. Но на некоторых, как внутри отмеченных драконом домов, так и вне их, появляются более редкие и могущественные метки. Большие драконьи метки могут проявиться только у тех, кто уже обладает обычной меткой. Когда это происходит, метка разрастается и увеличивается в два — три раза по сравнению с первоначальным размером.

Отмеченные драконом дома считают большие метки более значимыми во всех смыслах: более важными для благополучия дома, более нужными для поддержания контроля над домом и потенциально более значимыми для исполнения Драконьего пророчества, которое, как верят некоторые, зашифровано в этих метках.

Драконьи метки Сибериса

Хотя жители Кхорвайра и имеют некоторое представление о драконьих метках, метки Сибериса остаются для них полной загадкой. Магия этих могущественных меток явно связана с другими метками домов — как визуально, так и тематически. Однако, наследник с драконьей меткой может годами совершенствоваться и осваивать её силу, но так никогда и не проявить метку Сибериса. В то же время потомок отмеченного драконом дома без метки может проявить её, внезапно и вопреки всем ожиданиям.

Метки Сибериса могущественные, непредсказуемые и редкие, и отмеченные драконом дома пристально следят за всеми, на ком она проявляется. Если эта сила может послужить дому — прекрасно, но если наследник Сибериса не скрывает способностей драконьей метки или не сохраняет крепкую связь с отмеченным драконом домом, то, скорее всего, он станет целью для наёмных убийц.

ДРАКОНЫ МЕТКИ



МЕТКА ОБНАРУЖЕНИЯ



МЕТКА ТВОРЕНИЯ



МЕТКА ТЕНИ

БОЛЬШИЕ ДРАКОНЫ МЕТКИ



Большая
МЕТКА ОБНАРУЖЕНИЯ



Большая
МЕТКА ТВОРЕНИЯ



Большая
МЕТКА ТЕНИ

ДРАКОНЫ МЕТКИ СИБЕРИСА



МЕТКА ОБНАРУЖЕНИЯ
СИБЕРИСА



МЕТКА ТВОРЕНИЯ
СИБЕРИСА



МЕТКА ТЕНИ
СИБЕРИСА

Дар Сибериса, описанный в разделе «Черты» далее в этой главе, может отражать как метку Сибериса, так и могущественную аберрантную метку. В качестве альтернативы, по усмотрению игрока и с согласия Мастера, проявлением метки Сибериса может считаться приобретение персонажем любого другого Эпического дара. Например, персонаж, связанный с Домом Лирандар, может выбрать Дар сопротивления энергии и получить Сопротивление урону Электричеством и Звук, тем самым проявив Метку шторма Сибериса. Персонаж, связанный с Домом Фиарлан или Домом Туранни, может представить Метку теней Сибериса, выбрав Дар ночного духа.

ЗАГАДОЧНЫЕ МЕТКИ

Столетия манипуляций и консолидации привели к тому, что признанные драконьи метки начали проявляться преимущественно у представителей определенных семейных линий. Однако исключения существовали всегда, и в наши дни они встречаются всё чаще.

В книге «Эберрон: Из пепла Последней войны» только персонаж определённого вида мог обладать драконьей меткой. Эти правила отражали распространённое мнение о том, что драконьи метки передаются только в семьях. Эта книга же, напротив, позволяет персонажу любого вида проявить любую драконью метку.

Если вы выбираете для своего персонажа драконью метку, рассмотрите следующие четыре варианта её происхождения.

НАСЛЕДНИК ДРАКОНЬЕЙ МЕТКИ

Вы — член отмеченного драконом дома и его семейной линии; например, если у вас есть Метка исцеления, вы можете быть Полуросликом из Дома Джораско, связанным родством с другими наследниками драконьей метки этого дома. В этом случае у вас будет много общего с НИПами-наследниками вашего дома. Действия вашего дома оказывают на вас влияние, но вы и ваш Мастер можете сами определить степень того, насколько сильно вы окажетесь втянуты в политику дома.

Выбор предыстории, связанной с вашим домом (например, Наследник Дома Джораско), — лучший способ создать персонажа как наследника драконьей метки. Кроме того, вы можете выбрать предысторию Агент Дома или любую другую, отражающую прошлое вашего персонажа, и выбрать черту Драконьей метки позже.

Поскольку обычно драконьи метки впервые проявляются в ситуациях стресса или опасности, когда сила метки может пригодиться, в юности наследники отмеченных драконом домов проходят обряд посвящения, известный как Испытание Сибериса. У каждого дома это испытание уникально, но все они включают в себя некую опасность, призванную пробудить силу метки дома. Обычно драконья метка появляется во время испытания, но иногда метки проявляются спустя годы после неудачного прохождения Испытания Сибериса.

ДАЛЬНИЙ РОДСТВЕННИК

Вы — дальний родственник отмеченной драконом семейной линии и принадлежите к видам, которые чаще всего проявляют эту метку, но не обременены связями с домом. Например, вы можете быть Полуросликом с Меткой исцеления, но не иметь связей с Домом Джораско. Вы — аномалия; если Дом Джораско узнает о вас, он попытается привлечь вас и вашу семью в дом. Чтобы создать такого персонажа, выберите черту Драконьей метки на 4-м уровне или позже.

МЕТКА ПРОРОЧЕСТВА

У вас может быть метка, не связанная с вашим видом. Например, вы можете выбрать Метку исцеления, даже если не являетесь Полуросликом. Ваша драконья метка не имеет никакого отношения к семейной линии дома. Она может быть прямым указанием на Драконье пророчество или аберрантной меткой, которая случайно совпала с одной из признанных. Вероятно, вы никогда не встретите НИПа, похожего на вас, и Дом Джораско может не признать вас.

Чтобы создать персонажа с такой меткой, выберите либо черту Драконьей метки на 4-м уровне или позже, либо предысторию дома (или предысторию Аберрантный наследник). С разрешения Мастера вы можете изменить некоторые владения от предыстории, чтобы лучше отразить происхождение вашего персонажа.

АБЕРРАНТНАЯ МЕТКА

У вас есть аберрантная драконья метка. Эти редкие метки появляются у представителей всех видов. Аберрантные драконьи метки вызывают у домов беспокойство — с вашей стороны было бы мудро избегать их внимания. Предыстория «Аберрантный наследник» — лучший способ создать персонажа с аберрантной меткой. Также вы можете выбрать другую предысторию и взять черту Аберрантная драконья метка на 4-м уровне или позже.

ПРЕДЫСТОРИИ

В этом разделе представлено семнадцать предысторий в формате, как в «Книге игрока». Четырнадцать из них представляют наследников отмеченных драконом домов и предлагают черты Драконьих меток, а не Черты происхождения; черты Драконьих меток описаны в конце этой главы. Выбор одной из этих предысторий — единственный способ получить черту Драконьей метки на 1-м уровне; персонажи, выбравшие другую предысторию, могут получить черты Драконьих меток в любое время, когда смогут свободно выбрать черту. Предыстория Агент Дома связывает вас с домом, но не даёт драконьей метки.

Кроме предысторий, связанных с драконьими метками и их домами, предыстории Археолог и Следователь служат опорой для представленных в этой книге кампаний (см. главы 4 и 6).



АБЕРРАНТНЫЙ НАСЛЕДНИК [ABERRANT HEIR]

Значения характеристик: Сила, Телосложение, Харизма

Черта: Аберрантная драконья метка (см. раздел «Черты Драконьих меток»)

Владение навыками: Запугивание и История

Владение инструментами: Набор для грима

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) Кинжал, Набор для грима, Костюм, Дорожная одежда, 16 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

С момента проявления аберрантной драконьей метки ваша жизнь заметно усложнилась. Возможно, большую часть времени вам удавалось успешно скрывать её или избегать лишнего внимания. Или

же вы могли сталкиваться с подозрительностью и страхом, а иногда и с открытой враждебностью со стороны одного или нескольких отмеченных драконом домов. Возможно, вы связаны с преступной организацией Дома Тарканан (названной в честь одного из самых известных лидеров носителей аберрантных меток в Войне Метки двадцать пять веков назад). Или, может быть, вы пытаетесь найти собственный путь в этом мире, полагаясь на собственную смекалку и силу своей метки.



АГЕНТ ДОМА [HOUSE AGENT]

Значения характеристик: Сила, Интеллект, Харизма

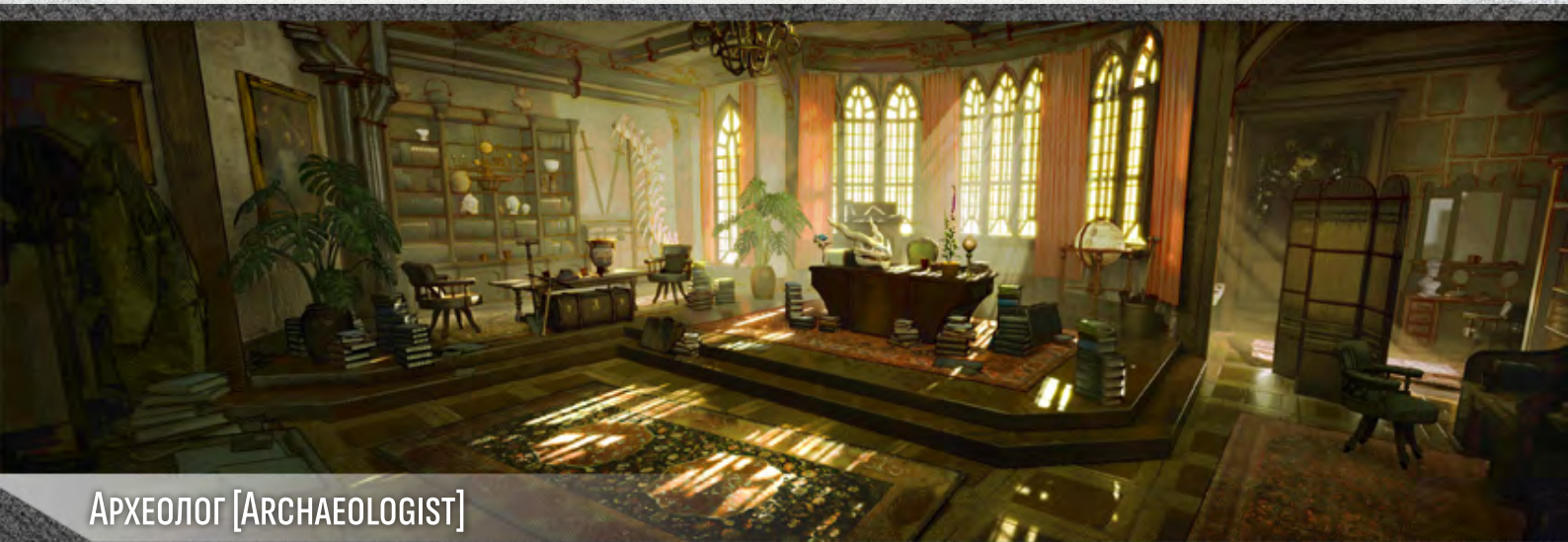
Черта: Везунчик

Владение навыками: Расследование и Убеждение

Владение инструментами: Выберите один вид Ремесленных инструментов

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) Ремесленные инструменты (выбранные выше), Отличная одежда, 20 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Вы связаны с одним из отмеченных драконом домов, но у вас (пока) не проявилась драконья метка. Вы можете быть членом семьи по рождению или работать на дом, не имея родственных связей. Вы зарабатывали на жизнь, занимаясь делами дома и выступая в роли рук, ног и глаз его руководства. У вас может быть много старых друзей, наставников и соперников в доме, которому вы служите, а также союзники или враги в других домах.



АРХЕОЛОГ [ARCHAEOLOGIST]

Значения характеристик: Интеллект, Ловкость, Мудрость

Черта: Одарённый

Владение навыками: Выживание и История

Владение инструментами: Инструменты картографа

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) Инструменты картографа, Фонарь направленный, Карта, Тубус для карт и свитков, Лопата, Палатка, Дорожная одежда, 17 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Вы посвятили жизнь изучению утерянных и исчезнувших культур прошлого, посещая их руины, расшифровывая записи и изучая сохранившиеся шедевры. Возможно, вы учились в университете Моргрейв или подобном учреждении, разбавляя время, проведённое в библиотеке, полевой работой среди древних руин в отдалённых областях. Некоторые археологи расчищают сокровища былых времён в поисках богатства или славы, но большинство считают своим призванием учиться на ошибках прошлого. В любом случае археологи Эберрона сочетают в себе качества учёных-историков и отвагу охотников за сокровищами.



НАСЛЕДНИК ДОМА ВАДАЛИС [HOUSE VADALIS HEIR]

Значения характеристик: Телосложение, Мудрость, Харизма

Черта: Метка ухода (см. раздел «Черты Драконых меток»)

Владение навыками: Природа и Уход за животными

Владение инструментами: Набор травника

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) Набор травника, Отличная одежда, Сеть, 29 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Вы выросли с уважением как к семье, так и к природе. Вы знакомы с культурой Пяти Наций, но обходите стороной игры амбиций и статусов, в которых участвуют другие. Вы знаете о присущих жизни красоте и силе, о тайнах рождения и смерти, а также о чудесах, происходящих между ними. Ваше понимание мира природы позволяет вам видеть сквозь ложь и обман городских жителей — и никогда не выдавать, насколько хорошо вы распознаете их уловки.



НАСЛЕДНИК ДОМА ГАЛЛАНДА [HOUSE GHALLANDA HEIR]

Значения характеристик: Ловкость, Мудрость, Харизма

Черта: Метка гостеприимства (см. раздел «Черты Драконых меток»)

Владение навыками: Проницательность и Убеждение

Владение инструментами: Инструменты повара

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) Отличная одежда, Железный горшок, Лампа, Масло (5 фляг), Духи, 26 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Благодаря связям с Домом Галланда вы с детства привыкли к домашнему уюту, оживлённым беседам, хорошим напиткам и вкусной еде. Вы можете быть очаровательным и остроумным отпрыском дома, больше всего любящим приятный вечер у тёплого очага. Или вы можете быть интриганом, который использует узы доверия и дружбы, чтобы подчинить других своей воле. Вы можете выбрать карьеру искателя приключений, чтобы овладеть кухнями других культур и эпох, расширить круг полезных знакомств или заработать достаточно денег, чтобы открыть собственную таверну.



НАСЛЕДНИК ДОМА ДЕНЕЙТ [HOUSE DENEITH HEIR]

Значения характеристик: Сила, Телосложение, Мудрость

Черта: Метка стража (см. раздел «Черты Драконьих меток»)

Владение навыками: Восприятие и Проницательность

Владение инструментами: Выберите один вид Игрового набора

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) Копьё, Короткий лук, 20 Стрел, Игровой набор (выбранный выше), Отличная одежда, Набор целителя, Колчан, 14 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Как наследник Дома Денеит, вы прошли боевую подготовку — не для того, чтобы специально искать сражений, но и не для того, чтобы избегать их. Вы познали важность долга и чести, а также законы, которые используют для управления обществом в моменты, когда долг и честь терпят неудачу. Утверждая собственное имя в доме, вы могли работать телохранителем какого-нибудь мелкого чиновника, наёмником или выслеживающим беглецов маршалом. Теперь вы готовы занять законное место в самом могущественном из отмеченных драконом домов.



НАСЛЕДНИК ДОМА ДЖОРАСКО [HOUSE JORASCO HEIR]

Значения характеристик: Ловкость, Телосложение, Мудрость

Черта: Метка исцеления (см. раздел «Черты Драконьих меток»)

Владение навыками: Медицина и Скрытность

Владение инструментами: Набор травника

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) Набор травника, Отличная одежда, Комплект целителя, 25 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Дом Джораско учит тому, что болезни и травмы, подобно призракам, преследуют живых и лишают их здоровья и долголетия. Вас обучили как магическим, так и медицинским способам борьбы с этими бедами, их использованию на благо других и уверенности в том, что за свои услуги вы всегда получаете соответствующую плату, обеспечивая здоровье и процветание Дома Джораско. Вы можете быть добрым лекарем, не переносящим битв, или беспристрастным специалистом, который точно знает, как обезвредить или убить врага точечными ударами.



НАСЛЕДНИК ДОМА КАННИТ [HOUSE CANNITH HEIR]

Значения характеристик: Сила, Ловкость, Интеллект

Черта: Метка творения (см. раздел «Черты Драконьих меток»)

Владение навыками: Ловкость рук и Расследование

Владение инструментами: Выберите один вид Ремесленных инструментов

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) Ремесленные инструменты (выбранные выше), Ломик, Отличная одежда, 2 Кошеля, 17 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Как отпрыск Дома Каннит, вы несёте гордое наследие. Каннит создаёт чудеса современного мира, и от вас ожидают вклада в дальнейшее процветание дома через изобретения, научные исследования, бизнес или дипломатию. Единственное, что может встать у вас на пути — это глубокий раскол в вашем собственном доме. Чем быстрее три барона разберутся, кто из них является истинным главой дома (и у вас, несомненно, есть свои предпочтения), тем быстрее Дом Каннит сможет заявить о своём законном лидерстве среди всех отмеченных драконом домов.



НАСЛЕДНИК ДОМА КУНДАРАК [HOUSE KUNDARAK HEIR]

Значения характеристик: Сила, Телосложение, Интеллект

Черта: Метка охраны (см. раздел «Черты Драконьих меток»)

Владение навыками: Расследование и Тайная магия

Владение инструментами: Воровские инструменты

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) Воровские инструменты, Отличная одежда, 10 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Как наследник Дома Кундарак, вы с гордостью относитесь к своей семье и её ремеслу — охране ценностей Кхорвайра. Ваш дом всегда был лидером среди кланов Твердынь Мрор. Пусть он никогда не обладал короной, дом прославился своими профессионализмом, честью и порядочностью. Вы можете стремиться поддерживать эту репутацию, поставить собственное чувство чести выше семейного или взбунтоваться против ожиданий дома и пренебречь требованиями чести.



НАСЛЕДНИК ДОМА ЛИРАНДАР [HOUSE LYRANDAR HEIR]

Значения характеристик: Сила, Ловкость, Харизма

Черта: Метка шторма (см. раздел «Черты Драконьих меток»)

Владение навыками: Акробатика и Природа

Владение инструментами: Инструменты навигатора

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) Инструменты навигатора, Отличная одежда, 10 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Вы — наследник Дома Лирандар, а значит ветер — ваш союзник, а море и небо — ваши владения. Несмотря на разорение, принесённое Последней войной, ваш дом находится на подъёме благодаря мастерству владения новой технологией воздуш-

ных кораблей. Вы могли начать карьеру на море в качестве матроса или штурмана, корабельного плотника или члена Гильдии призывающих дождь, управляя погодой и помогая с орошением и схожими общественными работами. Или вы могли быть среди первых в вашем доме, кто поднялся в небо в составе экипажа воздушного корабля. Служба дому может призвать вас охотиться на пиратов в Лазаарском море, исследовать древние руины в поисках магической технологии для подчинения стихий или спасти воздушный корабль, потерпевший крушение в Землях Скорби.



НАСЛЕДНИК ДОМА МЕДАНИ [HOUSE MEDANI HEIR]

Значения характеристик: Интеллект, Ловкость, Мудрость

Черта: Метка обнаружения (см. раздел «Черты Драконьих меток»)

Владение навыками: Проницательность и Расследование

Владение инструментами: Набор для грима

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) Набор для грима, Отличная одежда, 10 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Как для члена Дома Медани, ваша жизнь вращается вокруг козней — чтобы не плести их, но предотвращать со стороны других. Вы видите окружающий мир как сложную паутину интриг, заговоров и контрзаговоров. Оценивая спектр возможностей, вы используете инстинкты, чтобы предсказать угрозы для ваших клиентов и защититься от них задолго до того, как они перерастут в полноценную опасность. Защита от клинка наёмного убийцы — это работа, с которой справится любой наёмник Денеит или громила Тарашк, но сделать так, чтобы этот клинок никогда не обнажили — это путь Медани.



НАСЛЕДНИК ДОМА ОРИЕН [HOUSE ORIEN HEIR]

Значения характеристик: Ловкость, Телосложение, Интеллект

Черта: Метка пути (см. раздел «Черты Драконых меток»)

Владение навыками: Акробатика и Атлетика

Владение инструментами: Инструменты картографа

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) Инструменты картографа, Отличная одежда, Карта, Тубус для карт и свитков, 18 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

До Последней войны влияние дома Ориен распространялось на весь Кхорвайр, а их торговые пути и молниевые поезда являлись источником жизненной силы процветающего королевства. Но

война уничтожила этот источник, в результате чего Галифар погиб, а Дом Ориен был залит кровью. Пусть курьеры и поставщики дома по-прежнему доставляют грузы по обе стороны континента, поиск способа восстановить маршруты через Земли Скорби остаётся их главным приоритетом. В это же время искатели приключений Ориен могут служить своему дому, расследуя исчезновения курьеров, возвращая украденные из караванов товары и устраняя перебои в работе молниевой железной дороги.



НАСЛЕДНИК ДОМА СИВИС [HOUSE SIVIS HEIR]

Значения характеристик: Интеллект, Мудрость, Харизма

Черта: Метка письма (см. раздел «Черты Драконых меток»)

Владение навыками: Восприятие и История

Владение инструментами: Инструменты каллиграфа

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) Инструменты каллиграфа, Отличная одежда, Чернила, 5 Писчих перьев, Бумага (30 листов), Пергамент (9 листов), 8 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

На протяжении почти тридцати столетий ваша семья трудилась ради поддержания порядка. Общественное — это нить, связывающая цивилизацию воедино, и ваши предки улаживали споры правителей и помогли отмеченным драконом домам найти своё место в мире. Мало кто осознаёт, какое влияние Дом Сивис оказал на облик современной эпохи — и мало кто знает, как часто королевский советник обладает властью большей, чем сам монарх. Пока другие отмеченные драконом дома сражаются за славу и признание, Дом Сивис ведёт долгую игру, оказывая тонкое влияние из-за кулис и поддерживая порядок среди хаоса бесконечных интриг.



НАСЛЕДНИК ДОМА ТАРАШК [HOUSE THARASHK HEIR]

Значения характеристик: Телосложение, Интеллект, Мудрость

Черта: Метка поиска (см. раздел «Черты Драконьих меток»)

Владение навыками: Восприятие и Выживание

Владение инструментами: Выберите один вид Игрового набора

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) Игровой набор (выбранный выше), Комплект для лазания, Отличная одежда, Охотничий капкан, Кандалы, 2 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Наследники других домов живут в роскоши, но в Доме Тарашк вы с ранних лет учитесь полагаться только на себя. То, чего вашему молодому дому не хватает в плане ресурсов, он компенсирует силой духа и решимостью. Тарашк предстоит исполнить своё предназначение, и вы — часть этого. Будь то сражение или социальное взаимодействие, вы научились быть охотником: изучать врагов, использовать их слабости и делать всё необходимое для победы.душный корабль, потерпевший крушение в Землях Скорби.



НАСЛЕДНИК ДОМА ТУРАННИ [HOUSE THURANNI HEIR]

Значения характеристик: Ловкость, Интеллект, Харизма

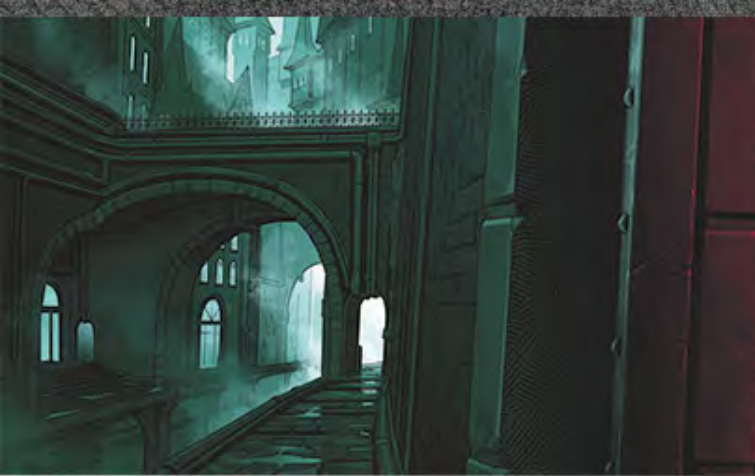
Черта: Метка тени (см. раздел «Черты Драконьих меток»)

Владение навыками: Выступление и Скрытность

Владение инструментами: Выберите один вид Музыкальных инструментов

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) Музыкальный инструмент (выбранный выше), Костюм, Отличная одежда, 13 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Учитывая недолгую историю Дома Туранни и его специализацию на шпионаже, лидеры ожидают, что вы будете отстаивать интересы дома при любой возможности. В годы становления дома как независимой сущности за каждым вашим шагом пристально следили. Это не значит, что каждый наследник Туранни обязан активно шпионить по воле старейшин дома. Но даже самые замкнутые художники и ремесленники дома должны следить за текущими политическими событиями и по запросу передавать или собирать информацию.



НАСЛЕДНИК ДОМА ФИАРЛАН [HOUSE PHARLAN HEIR]

Значения характеристик: Ловкость, Мудрость, Харизма

Черта: Метка тени (см. раздел «Черты Драконьих меток»)

Владение навыками: Обман и Скрытность

Владение инструментами: Набор для грима

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) Набор для грима, Отличная одежда, 10 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Не смотря на то, что будучи дитём Дома Фиарлан вы видели богатство, славу и красоту, вы считаете знания (и силу, которую они дают) величайшим из сокровищ. Вы можете стремиться к этой силе как художник или исполнитель, который всегда готов раскрыть тайны, даже когда развлекает мир рассказами, песнями, акробатикой или искусством. Или вы можете наладить связи с тайным шпионским отделением вашего дома — Змеиным столом.



СЛЕДОВАТЕЛЬ [INQUISITIVE]

Значения характеристик: Телосложение, Интеллект, Харизма

Черта: Бдительный

Владение навыками: Проницательность и Расследование

Владение инструментами: Воровские инструменты

Снаряжение: Выберите вариант А или Б: (А) Воровские инструменты, Направленный фонарь, Ломик, Масло (10 фляг), Дорожная одежда, 10 ЗМ; или (Б) 50 ЗМ

Движимые безграничным любопытством, вы отточили навыки расследования и дедукции, чтобы изучать тайны, находить пропавших людей, возвращать украденное, выявлять коррупцию и заговоры, а также раскрывать преступления. Как следователь, вы могли заниматься частной практикой, вступить в следственное агенство (возможно, лицензированное одним из отмеченных драконом домов, таким как Медани или Тарашк), работать репортёром в газете или служить в полиции.



ОПИСАНИЯ ВИДОВ

В этом разделе представлены новые версии четырёх видов, появившихся в книге «Эберрон: Из пепла Последней войны», а также вид Кхоравар. Все они были переработаны в соответствии с видами из «Книги игрока» (2024).

КАЛАШТАР [KALASHTAR]

Калаштар созданы в результате единения человечества и мятежных духов-отступников из плана снов, известных как куори. Внешне Калаштары похожи на людей, но их духовная связь влияет на них самым разным образом. У них симметричные, слегка угловатые черты лица, а их глаза часто светятся, когда они сосредоточены или испытывают сильные эмоции.

Калаштары не могут напрямую общаться со своими духами куори. Вместо этого они могут ощущать их как инстинкт и вдохновение, черпая воспоминания духов через сны. Эта связь дарует калаштарам незначительные псионические способности, а также защиту от псионических атак.

ОСОБЕННОСТИ КАЛАШТАРОВ

Тип существа: Аберрация
Размер: Средний (рост в пределах 6–7 футов)
Скорость: 30 футов

Калаштар обладает следующими особенностями вида:

Двойственное сознание. Вы совершаете с Преимуществом спасброски Мудрости и Харизмы.

Ментальная дисциплина. Вы получаете Соппротивление урону Психической энергией.

Ментальная связь. Вы обладаете телепатией в пределах дистанции, равной десятикратному значению вашего уровня. Когда вы используете эту особенность для телепатического общения с другим существом, действием Магия вы можете дать ему способность телепатически общаться с вами в течение 1 часа или пока действием Магия вы не закончите этот эффект.

Лишённый грёз. Вы не можете стать целью заклинания Грёзы [Dream]. Кроме того, когда вы завершите Долгий отдых, вы получаете владение одним навыком по вашему выбору. Это владение длится, пока вы не завершите следующий Долгий отдых.



КОВАНЫЙ [WARFORGED]

Кованые — механические существа, созданные быть оружием в сражениях в Последней войне. Неожиданный прорыв позволил создать разумных существ из дерева и металла, при этом способных чувствовать боль и эмоции.

Кованые представляют собой смесь органических и неорганических материалов. Мышцами им служат напоминающие корни шнуры, пропитанные алхимическими жидкостями и оплетающие каркас из стали, тёмного дерева или камня. Бронированные пластины образуют внешнюю защитную оболочку и усиливают суставы. Чем больше кованый развивает индивидуальность, тем с большей вероятностью он обратится к изобретателю, чтобы изменить своё тело и настроить внешний вид лица, конечностей и брони.

ОСОБЕННОСТИ КОВАНЫХ

Тип существа: Конструкт

Размер: Средний (рост около 6–8 футов) или Маленький (рост около 3–4 футов); выберите вместе с видом

Скорость: 30 футов

Кованый обладает следующими особенностями вида:

Устойчивость конструкта. Вы имеете Сопротивление урону Ядом. Вы также совершаете с Преимуществом спасброски, чтобы избежать или окончить состояние Отравленный.

Встроенная защита. Вы получаете бонус +1 к Классу Защиты. Кроме того, пока вы живы, надетые на вас доспехи нельзя снять против вашей воли.

Отдых стража. Вам не нужно спать и вас невозможно магически усыпить. Вы можете завершить Долгий отдых за 6 часов, если проведете это время в бездействующем, неподвижном состоянии. В это время вы выглядите безжизненным, но сохраняете сознание.

Специальный дизайн. Вы получаете владение одним навыком и одним инструментом по вашему выбору.

Неутомимый. Вы не получаете уровни Истощения от обезвоживания, недоедания или удушья.



КХОРАВАР [KHORAVAR]

На протяжении столетий потомки людей и эльфов формировали в Кхорвайре свои собственные сообщества и традиции. Возвышение Дома Лирандар и Дома Медани укрепило их идентичность. Члены этих сообществ называют себя Кхоравары, что с Эльфийского означает «дети Кхорвайра», потому что не любят термин «полуэльф».

Многие Кхоравары придерживаются идеи быть «связующим звеном», полагая, что их призвание — способствовать общению и сотрудничеству между представителями разных культур или видов. Следующие этой философии Кхоравары часто становятся бардами, дипломатами, посредниками или переводчиками. Другие же, очарованные своим отдалённым родством с Феями, стремятся наводить мосты между Материальным планом и Страной Фей Теланис. Такие Кхоравары часто становятся друидами или колдунами с покровителями архифеями.

ОСОБЕННОСТИ КХОРАВАРОВ

Тип существа: Гуманоид

Размер: Средний (рост около 4–6 футов) или Маленький (рост около 2–4 футов); выберите вместе с видом

Скорость: 30 футов

Кхоравар обладает следующими особенностями вида:

Тёмное зрение. У вас есть Тёмное зрение в пределах 60 футов.

Наследие фей. Вы совершаете с Преимуществом спасброски, чтобы избежать или окончить состояние Очарованный.

Дар фей. Вы знаете заговор *Дружба [Friends]*. Каждый раз, когда вы завершаете Долгий отдых, вы можете заменить этот заговор на другой заговор из списка заклинаний Жреца, Друида или Волшебника. Вашей заклинательной характеристикой для заклинаний, которые вы сотворите с помощью этой особенности, является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите характеристику во время выбора вида).

Устойчивость к летаргии. Когда вы проваливаете спасбросок, чтобы избежать или окончить состояние Бессознательный, вместо этого вы можете преуспеть. Вы не можете использовать эту особенность повторно, пока не закончите 1к4 Долгих отдыха.

Универсальность навыков. Вы получаете владение одним навыком или одним инструментом по вашему выбору. Каждый раз, когда вы завершаете Долгий отдых, вы можете заменить это владение на владение другим навыком или инструментами.



Подменыш [CHANGELING]

Благодаря постоянно изменяющейся внешности, подменыши незаметно обитают во многих обществах. Каждый подменыш может сверхъестественным образом принять любое обличье, которое пожелает. Для некоторых из них новое обличье может раскрыть аспект души.

Первые в мультивселенной подменыши появились в Стране Фей, и чудесная, изменчивая сущность этого плана сохранилась в них по сей день — даже в тех, чья нога никогда не ступала в фейское царство.

В своём истинном облике подменыши бледны, и их черты практически лишены деталей. Их редко можно увидеть в таком виде, поскольку типичный подменыш меняет свою форму так же легко, как другие меняют одежду. Тем не менее, многие подменыши обретают более глубокую идентичность, создавая для каждой формы личность с историей и убеждениями. Подменыш-приключенец может иметь личности для разных ситуаций, включая переговоры, расследование и бой.

Несколько подменшей могут делить одну личность. Они даже могут передаваться по наследству, позволяя молодому подменшу воспользоваться связями, которые установил предыдущий пользователь этой личности.

Особенности Подменшей

Тип существа: Фей

Размер: Средний (рост около 4–7 футов) или Маленький (рост около 2–4 футов); выберите вместе с видом

Скорость: 30 футов

Подменыш обладает следующими особенностями вида:

Инстинкты подменша. Благодаря вашей связи со царством фей вы получаете владение двумя из следующих навыков по вашему выбору: Выступление, Запугивание, Обман, Проницательность или Убеждение.

Смена формы. Действием вы можете сменить форму, изменив свою внешность и голос. Вы определяете специфику изменений, включая расцветку, длину волос и пол. Также вы можете регулировать свой рост и вес и менять размер между Средним и Маленьким. Вы можете выдать себя за представителя другого игрового вида, но ваши показатели не изменяются. Вы не можете скопировать внешность существа, которого никогда не видели, и должны принять форму с тем же набором конечностей, что и у вас. Эта особенность не меняет вашу одежду и снаряжение.

Пока ваша форма изменена благодаря этой особенности, вы совершаете проверки Харизмы с Преимуществом.

Вы остаетесь в новой форме до тех пор, пока действием не вернётесь в истинный облик.



ШИФТЕР [SHIFTER]

Шифтеры, которых иногда называют «тронутыми зверем», происходят от людей, заразившихся полной или частичной ликантропией. Как гуманоиды с звериными чертами, шифтеры не способны полностью изменять форму, но могут временно усилить свои животные особенности в процессе, который называют «обращением».

Шифтеры похожи на людей ростом и телосложением, но обычно более стройные и гибкие. Их черты лица напоминают звериные, часто с большими глазами и заострёнными ушами; у большинства шифтеров также выделяются клыки. На большей части их тела растут похожие на мех волосы. Пусть внешность шифтера и может напоминать животное, даже в зверином состоянии он безошибочно опознаётся как Гуманоид.

ОСОБЕННОСТИ ШИФТЕРОВ

Тип существа: Гуманоид

Размер: Средний (рост около 4–7 футов) или Маленький (рост около 2–4 футов); выберите вместе с видом

Скорость: 30 футов

Шифтер обладает следующими особенностями вида:

Звериные инстинкты. Раскрывая внутреннего зверя, вы получаете владение одним из следующих навыков по вашему выбору: Акробатика, Атлетика, Выживание или Запугивание.

Тёмное зрение. У вас есть Тёмное зрение в пределах 60 футов.

Обращение. Бонусным действием вы можете

обратиться и принять более звериный облик. Это преобразование длится 1 минуту или пока вы Бонусным действием не вернетесь в нормальный облик. Когда вы обращаетесь, вы получаете Временные хиты в количестве, равном вашему удвоенному Бонусу владения. Вы можете обращаться количество раз, равное вашему Бонусу владения, и восстанавливаете все потраченные использования после завершения Долгого отдыха.

Каждый раз при обращении вы получаете преимущества одного из следующих вариантов (определите во время выбора вида):

Зверошкур. Вы получаете дополнительно 1кб Временных хитов. Пока вы обращены, вы получаете бонус +1 к Классу Защиты.

Длиннозуб. Когда вы обращаетесь, а также Бонусным действием в другой свой ход, пока обращены, вы можете использовать свои удлинённые клыки, чтобы совершить Безоружный удар. Когда вы попадаете этим Безоружным ударом и наносите урон, вы можете вместо обычного урона Безоружного удара нанести 1кб плюс ваш модификатор Силы Колющего урона.

Быстроног. Пока вы обращены, ваша Скорость увеличивается на 10 футов. Кроме того, когда существо заканчивает свой ход в пределах 5 футов от вас, вы можете Реакцией переместиться на расстояние вплоть до 10 футов. Это перемещение не вызывает Провоцированную атаку.

Дикий охотник. Пока вы обращены, вы совершаете с Преимуществом проверки Мудрости. Кроме того, пока вы не являетесь Недееспособным, ни одно существо в пределах 30 футов не может совершать с Преимуществом броски атаки по вам.

ЧЕРТЫ

В этом разделе представлены двадцать восемь новых черт по категориям.

ЧЕРТЫ ДРАКОНЬИХ МЕТОК

Эти черты относятся к категории Драконья метка.

АБЕРРАНТНАЯ ДРАКОНЬЯ МЕТКА [ABERRANT DRAGONMARK]

Черта Драконьей метки (Требования: кампания в Эберроне, невозможно получить другую черту Драконьей метки)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Аберрантная стойкость. Когда вы проваливаете спасбросок Телосложения, вы можете Реакцией бросить 1к4 и добавить результат к этому спасброску, потенциально превратив провал в успех. Вы не можете воспользоваться этим преимуществом вновь, пока не завершите Долгий отдых.

Аберрантная магия. Вы знаете один заговор по вашему выбору из списка заклинаний Чародея. Также выберите одно заклинание 1-го уровня из этого списка заклинаний. У вас всегда подготовлено это заклинание. Вы можете сотворить его один раз без траты ячейки заклинаний и восстанавливаете способность сотворять его таким образом после завершения Короткого или Долгого отдыха. Вы также можете сотворять это заклинание с использованием любых имеющихся у вас ячеек заклинаний. Заклинательной характеристикой для этого заклинания является Телосложение.

Аберрантный всплеск. Когда вы сотворяете заклинание 1-го уровня, полученное от этой черты, вы можете потратить одну из ваших Костей хитов и бросить её. Если выпадет чётное число, вы получаете количество Временных хитов, равное результату броска. Если выпадет нечётное число, одно существо в пределах 30 футов от вас (не включая вас) получает урон Чистой силой, равный результату броска. Если в области нет других существ, урон получаете вы.

МЕТКА ГОСТЕПРИИМСТВА [MARK OF HOSPITALITY]

Черта Драконьей метки (Требования: кампания в Эберроне, невозможно получить другую черту Драконьей метки)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Всегда гостеприимный. Когда вы совершаете проверку Харизмы (Убеждение) или проверку характеристики с использованием Инструментов пивовара или Инструментов повара, вы можете бросить 1к4 и добавить результат броска к этой проверке характеристики.

Магия трактирщика. У вас всегда подготовлены заклинания *Очищение пищи и питья* [Purify Food and Drink] и *Невидимый слуга* [Unseen Servant]. Вы можете сотворить каждое из них один раз без траты ячейки заклинаний и восстанавливаете способность сотворять их таким образом после завершения Долгого отдыха. Вы также можете сотворять эти заклинания с использованием любых имеющихся у вас ячеек заклинаний подходящего уровня. Заклинательной характеристикой для этих заклинаний является

Интеллект, Мудрость или Харизма (определите при выборе черты).

Когда вы достигаете 3-го уровня персонажа, у вас всегда подготовлено заклинание *Умиротворение* [Calm Emotions], и вы можете сотворить его аналогичным образом.

Заклинания метки. Если у вас есть классовое умение Сотворение заклинаний или Магия договора, в список заклинаний этого умения добавляются заклинания из таблицы «Заклинания Метки гостеприимства».

ЗАКЛИНАНИЯ МЕТКИ ГОСТЕПРИИМСТВА

Уровень заклинания	Заклинания
1	<i>Добряника</i> [Goodberry], <i>Усыпление</i> [Sleep]
2	<i>Подмога</i> [Aid], <i>Улучшение характеристики</i> [Enhance Ability]
3	<i>Сотворение пищи и воды</i> [Create Food and Water], <i>Хижина Леомунда</i> [Leomund's Tiny Hut]
4	<i>Аура очищения</i> [Aura of Purity], <i>Кабинет Морденкайна</i> [Mordenkainen's Private Sanctum]
5	<i>Святилище</i> [Hallow]

МЕТКА ИСЦЕЛЕНИЯ [MARK OF HEALING]

Черта Драконьей метки (Требования: кампания в Эберроне, невозможно получить другую черту Драконьей метки)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Медицинская интуиция. Когда вы совершаете проверку Мудрости (Медицина) или проверку характеристики с использованием Набора травника, вы можете бросить 1к4 и добавить результат броска к этой проверке характеристики.

Целебное касание. У вас всегда подготовлено заклинание *Лечение ран* [Cure Wounds]. Вы можете сотворить его один раз без траты ячейки заклинаний и восстанавливаете способность сотворять его таким образом после завершения Долгого отдыха. Вы также можете сотворять это заклинание с использованием любых имеющихся у вас ячеек заклинаний подходящего уровня. Заклинательной характеристикой для этих заклинаний является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите при выборе черты).

Когда вы достигаете 3-го уровня персонажа, у вас всегда подготовлено заклинание *Малое восстановление* [Lesser Restoration], и вы можете сотворить его аналогичным образом.

Заклинания метки. Если у вас есть классовое умение Сотворение заклинаний или Магия договора, в список заклинаний этого умения добавляются заклинания из таблицы «Заклинания Метки исцеления».

ЗАКЛИНАНИЯ МЕТКИ ИСЦЕЛЕНИЯ

Уровень заклинания	Заклинания
1	<i>Лечащее слово</i> [Healing Word], <i>Псевдожизнь</i> [False Life]
2	<i>Мистическая бодрость</i> [Arcane Vigor], <i>Молебен лечения</i> [Prayer of Healing]
3	<i>Аура живучести</i> [Aura of Vitality], <i>Множественное лечащее слово</i> [Mass Healing Word]
4	<i>Аура жизни</i> [Aura of Life], <i>Аура очищения</i> [Aura of Purity]
5	<i>Высшее восстановление</i> [Greater Restoration]

МЕТКА ОБНАРУЖЕНИЯ [MARK OF DETECTION]

Черта Драконьей метки (Требования: кампания в Эберроне, невозможно получить другую черту Драконьей метки)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Дедуктивная интуиция. Когда вы совершаете проверку Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Проницательность), вы можете бросить 1к4 и добавить результат к этой проверке характеристики.

Магическое обнаружение. У вас всегда подготовлены заклинания *Обнаружение магии* [Detect Magic] и *Обнаружение болезней и яда* [Detect Poison and Disease]. Вы можете сотворить каждое из них один раз без траты ячейки заклинаний и восстанавливаете способность сотворять их таким образом после завершения Долгого отдыха. Вы также можете сотворять эти заклинания с использованием любых имеющихся у вас ячеек заклинаний подходящего уровня. Заклинательной характеристикой для этих заклинаний является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите при выборе черты).

Когда вы достигаете 3-го уровня персонажа, у вас всегда подготовлено заклинание *Видение невидимого* [See Invisibility], и вы можете сотворить его аналогичным образом.

Заклинания метки. Если у вас есть классовое умение Сотворение заклинаний или Магия договора, в список заклинаний этого умения добавляются заклинания из таблицы «Заклинания Метки обнаружения».

ЗАКЛИНАНИЯ МЕТКИ ОБНАРУЖЕНИЯ

Уровень заклинания	Заклинания
1	<i>Обнаружение добра и зла</i> [Detect Evil and Good], <i>Опознание</i> [Identify]
2	<i>Обнаружение мыслей</i> [Detect Thoughts], <i>Поиск ловушек</i> [Find Traps]
3	<i>Необнаружимость</i> [Nondetection], <i>Подсматривание</i> [Clairvoyance]
4	<i>Магический глаз</i> [Arcane Eye], <i>Предсказание</i> [Divination]
5	<i>Знание легенд</i> [Legend Lore]

МЕТКА ОХРАНЫ [MARK OF WARDING]

Черта Драконьей метки (Требования: кампания в Эберроне, невозможно получить другую черту Драконьей метки)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Интуиция охранника. Когда вы совершаете проверку Интеллекта (Расследование) или проверку характеристики с использованием Воровских инструментов, вы можете бросить 1к4 и добавить результат броска к этой проверке характеристики.

Обереги и печати. У вас всегда подготовлены заклинания *Сигнал тревоги* [Alarm] и *Доспехи мага* [Mage Armor]. Вы можете сотворить каждое из них один раз без траты ячейки заклинаний и восстанавливаете способность сотворять их таким образом после завершения Долгого отдыха. Вы также можете сотворять эти заклинания с использованием любых имеющихся у вас ячеек заклинаний подходящего уровня. Заклинательной характеристикой для этих заклинаний является Интеллект, Мудрость или

Харизма (определите при выборе черты).

Когда вы достигаете 3-го уровня персонажа, у вас всегда подготовлено заклинание *Волшебный замок* [Arcane Lock], и вы можете сотворить его аналогичным образом.

Заклинания метки. Если у вас есть классовое умение Сотворение заклинаний или Магия договора, в список заклинаний этого умения добавляются заклинания из таблицы «Заклинания Метки охраны».

ЗАКЛИНАНИЯ МЕТКИ ОХРАНЫ

Уровень заклинания	Заклинания
1	<i>Доспех Агатысы</i> [Armor of Agathys], <i>Убежище</i> [Sanctuary]
2	<i>Волшебная аура Нустулы</i> [Nystul's Magic Aura], <i>Открывание</i> [Knock]
3	<i>Магический круг</i> [Magic Circle], <i>Охранная руна</i> [Glyph of Warding]
4	<i>Верный пёс Морденкайна</i> [Mordenkainen's Faithful Hound], <i>Потайной сундук Леомунда</i> [Leomund's Secret Chest]
5	<i>Преграда жизни</i> [Antilife Shell]

МЕТКА ПИСЬМА [MARK OF SCRIBING]

Черта Драконьей метки (Требования: кампания в Эберроне, невозможно получить другую черту Драконьей метки)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Одаренный писарь. Когда вы совершаете проверку Интеллекта (История) или проверку характеристики с использованием Инструментов каллиграфа, вы можете бросить 1к4 и добавить результат броска к этой проверке характеристики.

Проницательность писаря. Вы знаете заговор *Сообщение* [Message]. Также у вас всегда подготовлено заклинание *Понимание языков* [Comprehend Languages]. Вы можете сотворить его один раз без траты ячейки заклинаний и восстанавливаете способность сотворять его таким образом после завершения Долгого отдыха. Вы также можете сотворять это заклинание с использованием любых имеющихся у вас ячеек заклинаний подходящего уровня. Заклинательной характеристикой для этих заклинаний является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите при выборе черты).

Когда вы достигаете 3-го уровня персонажа, у вас всегда подготовлено заклинание *Волшебные уста* [Magic Mouth], и вы можете сотворить его аналогичным образом.

Заклинания метки. Если у вас есть классовое умение Сотворение заклинаний или Магия договора, в список заклинаний этого умения добавляются заклинания из таблицы «Заклинания Метки письма».

ЗАКЛИНАНИЯ МЕТКИ ПИСЬМА

Уровень заклинания	Заклинания
1	<i>Иллюзорные письма</i> [Illusory Script], <i>Приказ</i> [Command]
2	<i>Почтовое животное</i> [Animal Messenger], <i>Тишина</i> [Silence]
3	<i>Послание</i> [Sending], <i>Языки</i> [Tongues]
4	<i>Магический глаз</i> [Arcane Eye], <i>Смятение</i> [Confusion]
5	<i>Грёзы</i> [Dream]

МЕТКА ПОИСКА [MARK OF FINDING]

Черта Драконьей метки (Требования: кампания в Эберроне, невозможно получить другую черту Драконьей метки)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Интуиция охотника. Когда вы совершаете проверку Мудрости (Восприятие или Выживание), вы можете бросить 1к4 и добавить результат броска к этой проверке характеристики.

Магия поиска. У вас всегда подготовлено заклинание *Метка охотника* [Hunter's Mark]. Вы можете сотворить его один раз без траты ячейки заклинаний и восстанавливаете способность сотворять его таким образом после завершения Долгого отдыха. Вы также можете сотворять это заклинание с использованием любых имеющихся у вас ячеек заклинаний подходящего уровня. Заклинательной характеристикой для этих заклинаний является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите при выборе черты).

Когда вы достигаете 3-го уровня персонажа, у вас всегда подготовлено заклинание *Поиск объекта* [Locate Object], и вы можете сотворить его аналогичным образом.

Заклинания метки. Если у вас есть классовое умение Сотворение заклинаний или Магия договора, в список заклинаний этого умения добавляются заклинания из таблицы «Заклинания Метки поиска».

ЗАКЛИНАНИЯ МЕТКИ ПОИСКА

Уровень заклинания	Заклинания
1	<i>Огонь фей</i> [Faerie Fire], <i>Скорострел</i> [Longstrider]
2	<i>Поиск животных или растений</i> [Locate Animals or Plants], <i>Прознание разума</i> [Mind Spike]
3	<i>Подсматривание</i> [Clairvoyance], <i>Разговор с растениями</i> [Speak with Plants]
4	<i>Поиск существа</i> [Locate Creature], <i>Прорицание</i> [Divination]
5	<i>Общение с природой</i> [Commune with Nature]

МЕТКА ПУТИ [MARK OF PASSAGE]

Черта Драконьей метки (Требования: кампания в Эберроне, невозможно получить другую черту Драконьей метки)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Скорость курьера. Ваша Скорость увеличивается на 5 футов.

Интуитивное движение. Когда вы совершаете проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика), вы можете бросить 1к4 и добавить результат броска к этой проверке характеристики.

Магический путь. У вас всегда подготовлено заклинание *Туманный шаг* [Misty Step]. Вы можете сотворить его один раз без траты ячейки заклинаний и восстанавливаете способность сотворять его таким образом после завершения Долгого отдыха. Вы также можете сотворять это заклинание с помощью любых имеющихся у вас ячеек заклинаний. Заклинательной характеристикой для этих заклинаний является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите при выборе черты).

Заклинания метки. Если у вас есть классовое умение Сотворение заклинаний или Магия догово-

ра, в список заклинаний этого умения добавляются заклинания из таблицы «Заклинания Метки пути».

ЗАКЛИНАНИЯ МЕТКИ ПУТИ

Уровень заклинания	Заклинания
1	<i>Поспешное отступление</i> [Expeditious Retreat], <i>Прыжок</i> [Jump]
2	<i>Бесследное передвижение</i> [Pass without Trace], <i>Обретение скакуна</i> [Find Steed]
3	<i>Мерцание</i> [Blink], <i>Призрачный скакун</i> [Phantom Steed]
4	<i>Переносящая дверь</i> [Dimension Door], <i>Свобода перемещения</i> [Freedom of Movement]
5	<i>Круг телепортации</i> [Teleportation Circle]

МЕТКА СТРАЖА [MARK OF WARDING]

Черта Драконьей метки (Требования: кампания в Эберроне, невозможно получить другую черту Драконьей метки)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Интуиция стража. Когда вы совершаете проверку Мудрости (Проницательность или Восприятие), вы можете бросить 1к4 и добавить результат броска к этой проверке характеристики.

Щит стража. У вас всегда подготовлено заклинание *Щит* [Shield]. Вы можете сотворить его один раз без траты ячейки заклинаний и восстанавливаете способность сотворять его таким образом после завершения Долгого отдыха. Вы также можете сотворять это заклинание с помощью любых имеющихся у вас ячеек заклинаний. Заклинательной характеристикой для этих заклинаний является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите при выборе черты).

Бдительный страж. Когда по существу, которое вы можете видеть в пределах 5 футов от себя, попадают броском атаки, вы можете Реакцией поменяться местами с этим существом, и атака попадает по вам вместо него. Вы можете использовать это преимущество количество раз, равное вашему Бонусу владения, и восстанавливаете все потраченные использования после завершения Долгого отдыха.

Заклинания метки. Если у вас есть классовое умение Сотворение заклинаний или Магия договора, в список заклинаний этого умения добавляются заклинания из таблицы «Заклинания Метки стража».

ЗАКЛИНАНИЯ МЕТКИ СТРАЖА

Уровень заклинания	Заклинания
1	<i>Вызов на дуэль</i> [Compelled Duel], <i>Щит веры</i> [Shield of Faith]
2	<i>Охраняющая связь</i> [Warding Bond], <i>Область истины</i> [Zone of Truth]
3	<i>Защита от энергии</i> [Protection from Energy], <i>Контрзаклинание</i> [Counterspell]
4	<i>Защита от смерти</i> [Death Ward], <i>Страж веры</i> [Guardian of Faith]
5	<i>Длань Бигби</i> [Bigby's Hand]

МЕТКА ТВОРЕНИЯ [MARK OF MAKING]

Черта Драконьей метки (Требования: кампания в Эберроне, невозможно получить другую черту Драконьей метки)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Ремесленная интуиция. Когда вы совершаете проверку Интеллекта (Тайная магия) или проверку характеристики с использованием Ремесленных инструментов, вы можете бросить 1к4 и добавить результат броска к этой проверке характеристики.

Кузнец-заклинатель. Вы знаете заговор *Починка* [Mending]. Также у вас всегда подготовлено заклинание *Магическое оружие* [Magic Weapon]. Вы можете сотворить его один раз без траты ячейки заклинаний и восстанавливаете способность сотворять его таким образом после завершения Долгого отдыха. Вы также можете сотворять это заклинание с помощью любых имеющихся у вас ячеек заклинаний. Заклинательной характеристикой для этих заклинаний является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите при выборе черты).

Заклинания метки. Если у вас есть классовое умение Сотворение заклинаний или Магия договора, в список заклинаний этого умения добавляются заклинания из таблицы «Заклинания Метки творения».

ЗАКЛИНАНИЯ МЕТКИ ТВОРЕНИЯ

Уровень заклинания	Заклинания
1	<i>Опознание</i> [Identify], <i>Парящий диск Тензера</i> [Tenser's Floating Disk]
2	<i>Вечный огонь</i> [Continual Flame], <i>Духовное оружие</i> [Spiritual Weapon]
3	<i>Призыв шквала снарядов</i> [Conjure Barrage], <i>Стихийное оружие</i> [Elemental Weapon]
4	<i>Изготовление</i> [Fabricate], <i>Изменение формы камня</i> [Stone Shape]
5	<i>Сотворение</i> [Creation]

МЕТКА ТЕНИ [MARK OF SHADOW]

Черта Драконьей метки (Требования: кампания в Эберроне, невозможно получить другую черту Драконьей метки)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Интуиция хитреца. Когда вы совершаете проверку Ловкости (Скрытность) или Харизмы (Выступление), вы можете бросить 1к4 и добавить результат броска к этой проверке характеристики.

Формирование теней. Вы знаете заговор *Малая иллюзия* [Minor Illusion]. Также у вас всегда подготовлено заклинание *Невидимость* [Invisibility]. Вы можете сотворить его один раз без траты ячейки заклинаний и восстанавливаете способность сотворять его таким образом после завершения Долгого отдыха. Вы также можете сотворять это заклинание с использованием любых имеющихся у вас ячеек заклинаний подходящего уровня. Заклинательной характеристикой для этих заклинаний является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите при выборе черты).

Заклинания метки. Если у вас есть классовое умение Сотворение заклинаний или Магия договора, в список заклинаний этого умения добавляются заклинания из таблицы «Заклинания Метки тени».

ЗАКЛИНАНИЯ МЕТКИ ТЕНИ

Уровень заклинания	Заклинания
1	<i>Безмолвный образ</i> [Silent Image], <i>Маскировка</i> [Disguise Self]

Уровень заклинания

Уровень заклинания	Заклинания
2	<i>Бесследное передвижение</i> [Pass without Trace], <i>Тьма</i> [Darkness]
3	<i>Образ</i> [Major Image], <i>Подсматривание</i> [Clairvoyance]
4	<i>Высшая невидимость</i> [Greater Invisibility], <i>Мираж</i> [Hallucinatory Terrain]
5	<i>Фальшивый двойник</i> [Mislead]

МЕТКА УХОДА [MARK OF HANDLING]

Черта Драконьей метки (Требования: кампания в Эберроне, невозможно получить другую черту Драконьей метки)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Дикая интуиция. Когда вы совершаете проверку Интеллекта (Природа) или Мудрости (Уход за животными), вы можете бросить 1к4 и добавить результат броска к этой проверке характеристики.

Первобытная связь. У вас всегда подготовлены заклинания *Дружба с животными* [Animal Friendship] и *Разговор с животными* [Speak with Animals]. Вы можете сотворить каждое из них один раз без траты ячейки заклинаний и восстанавливаете способность сотворять их таким образом после завершения Долгого отдыха. Вы также можете сотворять эти заклинания с использованием любых ячеек заклинаний. Заклинательной характеристикой для этих заклинаний является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите при выборе черты).

Связь с чудовищами. Когда вы достигаете 3-го уровня персонажа, при сотворении заклинаний *Дружба с животными* или *Разговор с животными* вы можете выбрать в качестве цели заклинания Монстра, если значение его Интеллекта 3 или меньше.

Заклинания метки. Если у вас есть классовое умение Сотворение заклинаний или Магия договора, в список заклинаний этого умения добавляются заклинания из таблицы «Заклинания Метки ухода».

ЗАКЛИНАНИЯ МЕТКИ УХОДА

Уровень заклинания	Заклинания
1	<i>Обретение фамильяра</i> [Find Familiar], <i>Приказ</i> [Command]
2	<i>Животные чувства</i> [Beast Sense], <i>Умиротворение</i> [Calm Emotions]
3	<i>Маяк надежды</i> [Beacon of Hope], <i>Призыв животных</i> [Conjure Animals]
4	<i>Аура жизни</i> [Aura of Life], <i>Подчинение зверя</i> [Dominate Beast]
5	<i>Пробуждение разума</i> [Awaken]

МЕТКА ШТОРМА [MARK OF STORM]

Черта Драконьей метки (Требования: кампания в Эберроне, невозможно получить другую черту Драконьей метки)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Интуиция ветролова. Когда вы совершаете проверку Ловкости (Акробатика) или проверку характеристики с использованием Инструментов навигатора, вы можете бросить 1к4 и добавить результат броска к этой проверке характеристики.

Дар шторма. Вы имеете Сопротивление урону Электричеством.

Магия шторма. Вы знаете заговор *Раскат грома* [Thunderclap]. Когда вы достигаете 3-го уровня персонажа, у вас всегда подготовлено заклинание *Порыв ветра* [Gust of Wind]. Вы можете сотворить его один раз без траты ячейки заклинаний и восстанавливаете способность сотворять его таким образом после завершения Долгого отдыха. Вы также можете сотворять это заклинание с использованием любых имеющихся у вас ячеек заклинаний подходящего уровня. Заклинательной характеристикой для этих заклинаний является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите при выборе черты).

Заклинания метки. Если у вас есть классовое умение Сотворение заклинаний или Магия договора, в список заклинаний этого умения добавляются заклинания из таблицы «Заклинания Метки шторма».

ЗАКЛИНАНИЯ МЕТКИ ШТОРМА

Уровень заклинания	Заклинания
1	<i>Падение пёрышком</i> [Feather Fall], <i>Туманное облако</i> [Fog Cloud]
2	<i>Дребезгу</i> [Shatter], <i>Левитация</i> [Levitate]
3	<i>Метель</i> [Sleet Storm], <i>Стена ветров</i> [Wind Wall]
4	<i>Власть над водами</i> [Control Water], <i>Призыв малых элементалей</i> [Conjure Minor Elementals]
5	<i>Призыв Элементалей</i> [Conjure Elemental]

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

Эти черты относятся к категории Универсальные.

БОЛЬШАЯ АБЕРРАНТНАЯ МЕТКА [GREATER ABERRANT MARK]

Универсальная черта (Требования: уровень 4+, черта Аберрантная драконья метка)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение вашего Телосложения на 1, но не выше 20.

Улучшенная стойкость. Когда вы используете преимущество Аберрантная стойкость, полученное от черты Аберрантная драконья метка, вы можете бросить 1к6 вместо 1к4. Также теперь вы восстанавливаете использование вашей Аберрантной стойкости когда завершаете Короткий или Долгий отдых.

Метка вдохновения. Когда вы сотворяете заговор, вы можете бросить одну или две из ваших не потраченных Костей хитов. Вы получаете количество Временных хитов, равное результату броска плюс ваш модификатор Телосложения, и одно существо по вашему выбору в пределах 30 футов (кроме вас) получает урон Чистой силой, равный результату броска. Эти Кости хитов считаются потраченными.

Вы можете использовать это преимущество количество раз, равное вашему Бонусу владения, и восстанавливаете все потраченные использования после завершения Долгого отдыха.

БОЛЬШАЯ МЕТКА ГОСТЕПРИИМСТВА [GREATER MARK OF HOSPITALITY]

Универсальная черта (Требования: Уровень 4+, черта Метка гостеприимства)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 20.

Улучшенная интуиция. Когда вы используете преимущество Всегда гостеприимный, полученное от черты Метка гостеприимства, вы можете бросить 1к6 вместо 1к4.

Вдохновенное гостеприимство. Когда вы сотворяете *Очищение пищи и питья*, вы можете изменить заклинание так, чтобы вместо обычного эффекта оно освежило каждое существо в пределах 30 футов по вашему выбору. Уровень Источения каждого затронутого существа снижается на 1, и существо получает Временные хиты в количестве, равном вашему Бонусу владения плюс ваш модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы (определите при выборе черты). После того, как вы изменили заклинание при помощи этого преимущества, вы не сможете сделать это снова, пока не завершите Долгий отдых.

БОЛЬШАЯ МЕТКА ИСЦЕЛЕНИЯ [GREATER MARK OF HEALING]

Универсальная черта (Требования: Уровень 4+, черта Метка исцеления)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 20.

Улучшенная интуиция. Когда вы используете преимущество Медицинская интуиция, полученное от черты Метка исцеления, вы можете бросить 1к6 вместо 1к4.

Улучшенное исцеление. Теперь вы можете использовать преимущество Целебное касание, полученное от черты Метка исцеления, чтобы сотворить *Лечение ран* без использования ячейки заклинаний количество раз, равное вашему Бонусу владения, и восстанавливаете все потраченные использования после завершения Долгого отдыха.

Кроме того, когда вы сотворяете *Лечение ран* и бросаете кости для определения количества восстановленных Хитов, при результате броска 1 или 2 можете считать, что выпало 3.

БОЛЬШАЯ МЕТКА ОБНАРУЖЕНИЯ [GREATER MARK OF DETECTION]

Универсальная черта (Требования: 4 уровень+, черта Метка обнаружения)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 20.

Улучшенная интуиция. Когда вы используете преимущество Дедуктивная интуиция, полученное от черты Метка обнаружения, вы можете бросить 1к6 вместо 1к4.

Совместное обнаружение. Когда вы используете преимущество Магическое обнаружение, полученное от черты Метка обнаружения, чтобы сотворить *Видение невидимого* без использования ячейки заклинаний, вы можете выбрать одно существо, которое видите в пределах 30 футов от себя. Это существо также получает преимущества этого заклинания на время длительности.

БОЛЬШАЯ МЕТКА ОХРАНЫ [GREATER MARK OF WARDING]

Универсальная черта (Требования: 4 уровень+, черта Метка охраны)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 20.

Улучшенная интуиция. Когда вы используете преимущество Интуиция охранника, полученное от черты Метка охраны, вы можете бросить 1к6 вместо 1к4.

Улучшенная охрана. Когда существо совершает бросок атаки по вам или по существу, которое вы можете видеть в пределах 30 футов, вы можете Реакцией наложить на этот бросок Помеху. Вы можете использовать это преимущество количество раз, равное вашему Бонусу владения, и восстанавливаете все потраченные использования после завершения Долгого отдыха.

БОЛЬШАЯ МЕТКА ПИСЬМА [GREATER MARK OF SCRIBING]

Универсальная черта (Требования: 4 уровень+, черта Метка письма)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 20.

Улучшенная интуиция. Когда вы используете преимущество Одаренный писарь, полученную от черты Метка письма, вы можете бросить 1к6 вместо 1к4.

Вдохновенное письмо. Когда вы сотворяете Понимание языков, вы можете изменить заклинание так, чтобы оно охватывало не более трёх согласных существ, которых вы можете видеть в пределах 30 футов. Выбранные существа также получают преимущества заклинания на время длительности. Кроме того, на время длительности заклинания вы и выбранные существа можете общаться друг с другом телепатически, пока находитесь в пределах 1 мили друг от друга. После того, как вы изменили заклинание при помощи этого преимущества, вы не сможете сделать это снова, пока не завершите Долгий отдых.

БОЛЬШАЯ МЕТКА ПОИСКА [GREATER MARK OF FINDING]

Универсальная черта (Требования: 4 уровень+, черта Метка поиска)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 20.

Улучшенная интуиция. Когда вы используете преимущество Интуиция охотника, полученное от черты Метка поиска, вы можете бросить 1к6 вместо 1к4.

Улучшенный поиск. Когда вы используете преимущество Магия поиска, полученное от черты Метка поиска, чтобы сотворить Метку охотника без использования ячейки заклинаний, дистанция этого заклинания удваивается, и вы можете изменить его так, что цель не сможет получить преимущества

от состояния Невидимый на время длительности.

БОЛЬШАЯ МЕТКА ПУТИ [GREATER MARK OF PASSAGE]

Универсальная черта (Требования: Уровень 4+, черта Метка пути)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 20.

Улучшенная интуиция. Когда вы используете преимущество Интуитивное движение, полученное от черты Метка пути, вы можете бросить 1к6 вместо 1к4.

Вдохновенный путь. Когда вы используете преимущество Магический путь, полученное от черты Метка пути, чтобы сотворить Туманный шаг без использования ячейки заклинаний, до телепортации вы также можете выбрать не более двух существ, которых вы можете видеть в пределах 30 футов. Каждое из этих существ также может Реакцией телепортироваться в видимое ими незанятое пространство в пределах 30 футов.

БОЛЬШАЯ МЕТКА СТРАЖА [GREATER MARK OF SENTINEL]

Универсальная черта (Требования: 4 уровень+, черта Метка стража)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 20.

Улучшенная интуиция. Когда вы используете преимущество Интуиция стража, полученное от черты Метка стража, вы можете бросить 1к6 вместо 1к4.

Улучшенный страж. Когда вы используете преимущество Бдительный страж, полученное от черты Метка стража, частью этой же Реакции вы также можете совершить одну атаку оружием или Безоружный удар.

БОЛЬШАЯ МЕТКА ТВОРЕНИЯ [GREATER MARK OF MAKING]

Универсальная черта (Требования: Уровень 4+, черта Метка творения)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 20.

Улучшенная интуиция. Когда вы используете преимущество Ремесленная интуиция, полученное от черты Метка творения, вы можете бросить 1к6 вместо 1к4.

Улучшенное творение. Когда вы используете преимущество Кузнец-заклинатель, полученное от черты Метка творения, чтобы сотворить Магическое оружие без использования ячейки заклинаний, вы сотворяете его как заклинание 3-го уровня.

БОЛЬШАЯ МЕТКА ТЕНИ [GREATER MARK OF SHADOW]

Универсальная черта (Требования: 4 уровень+, черта Метка тени)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 20.

Улучшенная интуиция. Когда вы используете преимущество Интуиция хитреца, полученное от черты Метка тени, вы можете бросить к6 вместо к4.

Улучшенная тень. Когда вы используете преимущество Формирование теней, полученное от черты Метка тени, чтобы сотворить *Невидимость* без использования ячейки заклинаний, вы сотворяете её как заклинание 3-го уровня.

БОЛЬШАЯ МЕТКА УХОДА [GREATER MARK OF HANDLING]

Универсальная черта (Требования: Уровень 4+, черта Метка ухода)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 20.

Улучшенная интуиция. Когда вы используете преимущество Дикая интуиция, полученное от черты Метка ухода, вы можете бросить 1к6 вместо 1к4.

Улучшенный уход. Пока вы верхом, сразу после того, как вы попадаете броском рукопашной атаки по цели в пределах 5 футов от вашего скакуна, он может Реакцией переместиться на расстояние вплоть до своей Скорости или действием Атака совершить одну атаку (по вашему выбору).

Укромление животного. Действием Магия вы отдаёте приказ одному Зверю или Монстру, которого вы можете видеть в пределах 30 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости (Сл 8 плюс ваш модификатор Мудрости плюс ваш Бонус владения), иначе станет Испуганной до начала вашего следующего хода. Вы можете использовать это преимущество количество раз, равное вашему Бонусу владения, и восстанавливаете все потраченные использования после завершения Долгого отдыха.

БОЛЬШАЯ МЕТКА ШТОРМА [GREATER MARK OF STORM]

Универсальная черта (Требования: 4 уровень+, черта Метка шторма)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 20.

Улучшенная интуиция. Когда вы используете преимущество Интуиция ветролова, полученное от черты Метка шторма, вы можете бросить 1к6 вместо 1к4.

Улучшенный шторм. Когда вы используете преимущество Магия шторма, полученное от черты Метка шторма, чтобы сотворить *Порыв ветра* без использования ячейки заклинаний, вы также получаете Скорость полета 60 футов на время длительности заклинания.

МОГУЩЕСТВЕННАЯ ДРАКОНЬЯ МЕТКА [POTENT DRAGONMARK]

Универсальная черта (Требования: 4 уровень+, любая черта Драконьей метки)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение заклинательной характеристики вашей черты Драконьей метки на 1, но не выше 20.

Подготовка драконьей метки. У вас всегда под-

готовлены заклинания из вашего списка Заклинаний метки (если они есть).

Сотворение заклинаний драконьей меткой. Вы получаете одну дополнительную ячейку заклинаний для сотворения заклинаний, полученных от вашей черты Драконьей метки. Уровень этой ячейки заклинаний равен половине вашего уровня (округляя в большую сторону), но не выше 5-го уровня. Вы восстанавливаете эту потраченную ячейку после завершения Долгого отдыха. Вы можете использовать эту ячейку заклинаний только для сотворения заклинаний, подготовленных от черты Драконьей метки или преимущества Подготовка драконьей метки этой черты.

ЧЕРТЫ ЭПИЧЕСКИХ ДАРОВ

Эта черта, описанная ранее в разделе «Драконьи метки Сибериса», относится к категории Эпических даров.

ДАР СИБЕРИСА [BOON OF SIBERYS]

Черта Эпического дара (Требования: 19-й уровень+, кампания в Эберроне)

Вы получаете перечисленные ниже преимущества.

Повышение характеристики. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1, но не выше 30.

Аберрантная магия. Выберите заклинание 8-го уровня или ниже из списка заклинаний Чародея или заклинание из таблицы «Заклинания драконьей метки Сибериса» (таблица содержит варианты драконьих меток, если вы хотите связать заклинание с одной из меток). У вас всегда подготовлено это заклинание. Вы можете сотворить его один раз без траты ячейки заклинаний, и вы восстанавливаете способность сотворять его таким образом после завершения Долгого отдыха. Вы также можете сотворять это заклинание с использованием любых имеющихся у вас ячеек заклинаний подходящего уровня. Заклинательной характеристикой для этого заклинания является Интеллект, Мудрость или Харизма (определите при выборе черты).

ЗАКЛИНАНИЯ ДРАКОНЬЕЙ МЕТКИ СИБЕРИСА

Заклинание	Рекомендуемая драконья метка
<i>Власть над погодой</i> [Control Weather]	Шторма
<i>Демиплан</i> [Demiplane]	Творения
<i>Знак</i> [Symbol]	Письма
<i>Истинный взор</i> [True Seeing]	Обнаружения
<i>Лабиринт</i> [Maze]	Охраны
<i>Пир героев</i> [Heroes' Feast]	Гостеприимства
<i>Планарный переход</i> [Plane Shift]	Пути
<i>Превращение в животных</i> [Animal Shapes]	Ухода
<i>Проекция</i> [Project Image]	Тени
<i>Регенерация</i> [Regenerate]	Исцеления
<i>Сокрытие разума</i> [Mind Blank]	Стража
<i>Телепортация</i> [Teleport]	Поиска



Искатели приключений возвращают таинственный артефакт, найденный в Ксен'дрике, в свой передвижной Бастион на корабле Лирандар

В «РУКОВОДСТВЕ МАСТЕРА» СОДЕРЖАТСЯ правила для Бастионов, которые позволяют персонажам создать оперативную базу для своих приключений. В этой главе персонажам предлагаются дополнительные опции по созданию Бастионов с использованием особенностей и ресурсов Эберрона.

ПЕРЕДВИЖНЫЕ БАСТИОНЫ

Правила Бастионов в «Руководстве Мастера» предполагают, что персонажи создают Бастионы в определённом месте и что приключения могут потребовать покинуть Бастион, возможно, даже на длительные периоды. Но в Эберроне (возможно, как и в других сеттингах) персонажи могут создать постоянную оперативную базу, не привязанную к определённому месту — например, на парусном корабле, в вагоне молниевоза или даже на воздушном судне. Мастер принимает решение, разрешать ли персонажам создать передвижной Бастион, который использует следующие изменения стандартных правил Бастионов.

У передвижного Бастиона есть два основных требования: он должен иметь форму транспорта, и одно из его особых сооружений должно обеспечивать возможность передвижения. Описанные в этой главе Штурвал Лирандар, Штурвал навигатора и Штурвал Ориен удовлетворяют этому требованию. Если несколько персонажей объединяют свои Бастионы в одном транспорте, каждый Бастион должен включать одинаковый тип особого сооружения, которое обеспечивает движение, и для того,

ОСОБЫЕ СООРУЖЕНИЯ

Уровень	Особое сооружение	Требования	Приказ
5	Аванпост драконьей метки	Слава 10 и выше у любого отмеченного драконом дома*	Торговля
9	Хранилище Кундарак	Слава 15 и выше у Дома Кундарак	Торговля
9	Штурвал навигатора	Нет	Усиление
9	Штурвал Ориен	Слава 15 и выше у Дома Ориен	Усиление
13	Кузница Изобретателя	Умение использовать Ремесленные инструменты как Заклинательную фокусировку	Изготовление
13	Следственное агентство	Нет	Исследование
13	Штурвал Лирандар	Слава 25 и выше у Дома Лирандар	Усиление
13	Зона проявления	Умение использовать Заклинательную фокусировку	Усиление
13	Музей	Нет	Исследование
17	Кузница Конструктов	Умение использовать Ремесленные инструменты как Заклинательную фокусировку	Вербовка

* Некоторые преимущества этого сооружения имеют дополнительные требования.

чтобы транспорт мог двигаться, все персонажи должны одновременно отдать этим помещениям приказ Усиление. В этом случае объединенный Бастион может путешествовать более 8 часов в день, потому что наёмники сооружения могут управлять транспортом посменно. Таким образом, объединенный Бастион с хотя бы тремя сооружениями Штурвал навигатора может находиться в пути 24 часа в сутки, так как трое наёмников сменяют друг друга в навигации каждые 8 часов.

Если персонажи путешествуют со своими Бастионами, у них также могут происходить столкновения и возникать препятствия, как если бы они путешествовали вдаль от них. Когда Мастер планирует препятствия для такого путешествия (как описано в «Руководстве Мастера»), потенциальным последствием столкновения может стать временная потеря доступа к одному или нескольким сооружениям Бастиона, включая сооружение, обеспечивающее движение.

Для того, чтобы создать карту Бастиона, которая помещается внутри выбранного транспорта, Игроки и Мастер должны работать вместе. На усмотрение Мастера сооружения могут быть немного больше или меньше, чем указано в «Руководстве Мастера», чтобы поместиться в Бастион. Передвижной Бастион не может иметь оборонительных стен.

ОСОБЫЕ СООРУЖЕНИЯ

Особые сооружения представлены в алфавитном порядке. В таблице «Особые сооружения» перечислены особые сооружения, их требования и приказы в порядке повышения уровня.

Аванпост драконьей метки [Dragonmark Outpost]

Сооружение Бастиона 5-го уровня

Требования: Слава 10 и выше у любого отмеченного драконом дома

Размер: Вместительное

Наёмники: 1

Приказ: Усиление

Аванпост драконьей метки — это область, отведённая для использования вашим отмеченным драконом домом. Наёмник является агентом дома и служит связующим звеном между вами и вашим руководством в доме.

Когда вы добавляете это сооружение в свой Бастион, ваши очки Славы у дома увеличиваются на 1.

Усиление драконьей метки (требуется любая черта Драконьей метки). Когда вы завершаете Долгий отдых в своём Бастионе, вы получаете одну дополнительную ячейку заклинаний 2-го уровня. Вы можете использовать эту ячейку заклинаний только для сотворения заклинаний, подготовленных от черты Драконьей метки

Усиление: Услуга дома. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Усиление, вы поручаете его наёмнику запросить помощь у вашего отмеченного драконом дома. Вы можете использовать любое преимущество дома, доступное благодаря очкам Славы (как описано в главе 5), и эта услуга не учитывается в общем количестве доступных вам услуг. Вы не можете использовать это умение снова, пока значение ваших очков Славы у дома не увеличится.

Зона проявления [Manifest Zone]

Сооружение Бастиона 13-го уровня

Требования: Умение использовать Заклинательную фокусировку

Размер: Просторное

Наёмники: 1

Приказ: Усиление

Бастион с Зоной проявления пропитан планарной энергией одного из планов бытия Эберрона. Выберите план при постройке этого сооружения.

Усиление: Чары проявления. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Усиление, его наёмник проводит магические обряды в течение следующих 7 дней. По истечении этого периода вы получаете особые Чары (см. раздел «Сверхъестественные дары» в «Руководстве Мастера»), называемые Чары проявления, которые сохраняются, пока вы их не используете. Для получения преимущества от обрядов вам не обязательно находиться в Бастионе во время их проведения. Эффекты Чар зависят от плана, с которым связано это сооружение:

Даанви, Совершенный Порядок. Вы можете использовать Чары (действие не требуется), чтобы окончить на себе состояние Слеплённый, Оглушённый, Парализованный или Отравленный.

Долурр, Королевство Мёртвых. Когда вы используете ячейку заклинаний для сотворения заклинания школы Некромантии, вы можете использовать Чары (действие не требуется), чтобы считать заклинание сотворённым с использова-

нием ячейки заклинаний на один уровень выше потраченной.

Ириан, Вечный Рассвет. Когда вы используете ячейку заклинаний для сотворения заклинания, восстанавливающего Хиты или наносящего урон Излучением, вы можете использовать Чары (действие не требуется), чтобы считать заклинание сотворённым с использованием ячейки заклинаний на один уровень выше потраченной.

Ксориат, Царство Бреда. Когда вы используете ячейку заклинаний для сотворения заклинания, вы можете использовать Чары (действие не требуется), чтобы совершить бросок по таблице «Волна дикой магии» из «Книги игрока».

Ламания, Сумеречный Лес. Когда вы используете ячейку заклинаний для сотворения заклинания, которое призывает или вызывает Зверя, Элементаля или Фею (включая Призыв животных [Conjure Animals], Призыв элементаля [Conjure Elemental], Призыв феи [Conjure Fey], Призыв малых элементалей [Conjure Minor Elementals], Призыв лесных обитателей [Conjure Woodland Beings], Обречение скакуна [Find Steed], Вызов зверя [Summon Beast], Вызов Элементаля [Summon Elemental] или Вызов феи [Summon Fey]), вы можете использовать Чары (действие не требуется), чтобы считать заклинание сотворённым с использованием ячейки заклинаний на один уровень выше потраченной.

Мабар, Бесконечная Ночь. Когда вы используете ячейку заклинаний для сотворения заклинания, которое оживляет или вызывает Нежить (включая Поднятие мертвеца [Animate Dead], Сотворение нежити [Create Undead] или Вызов нежити [Summon Undead]), вы можете использовать Чары (действие не требуется), чтобы считать заклинание сотворённым с использованием ячейки заклинаний на один уровень выше потраченной.

Рисия, Равнина Льда. Когда вы используете ячейку заклинаний для сотворения заклинания, наносящего урон Холодом, вы можете использовать Чары (действие не требуется), чтобы считать заклинание сотворённым с использованием ячейки заклинаний на один уровень выше потраченной.

Сирания, Лазурное Небо. Бонусным действием вы можете использовать Чары, чтобы получить Скорость полёта, равную вашей Скорости, на 1 минуту.

Теланис, Двор Фей. Когда вы сотворяете заклинание школы Очарования или Иллюзии, вы можете использовать Чары (действие не требуется), чтобы создать для одной цели заклинания Помеху на спасбросок против этого заклинания.

Ферния, Море Огня. Когда вы используете ячейку заклинаний для сотворения заклинания, наносящего урон Огнём, вы можете использовать Чары (действие не требуется), чтобы считать заклинание сотворённым с использованием ячейки заклинаний на один уровень выше потраченной.

Шаварат, Поле Брани. Когда вы совершаете Критическое попадание, вы можете использовать Чары (действие не требуется), чтобы нанести дополнительные 10 единиц урона одного из типов, которые наносит эта атака.

Если ваш Бастион передвижной, его связь с выбранным планом бытия приостанавливается на время перемещения Бастиона, и вы не можете отдавать этому сооружению приказ Усиление, пока он находится в пути. Когда Бастион достигает пункта назначения, вы можете отдать приказ Усиление, чтобы установить новую планарную связь, соединив Бастион либо с тем же планом бытия, либо с другим по вашему выбору. Установление новой связи занимает 7 дней, после чего вы можете отдавать приказ Усиление как обычно.

КУЗНИЦА ИЗОБРЕТАТЕЛЯ [ARTIFICER'S FORGE]

Сооружение Бастиона 13-го уровня

Требование: Умение использовать Ремесленные инструменты как Заклинательную фокусировку

Размер: Вместительное

Наёмники: 2

Приказ: Изготовление

В Кузнице Изобретателя работают два мага-техника, обученные созданию магических предметов.

Помощники в изготовлении. Если вы создаете в своем Бастионе магический предмет, используя правила из «Руководства Мастера», один или оба наёмника этого сооружения могут помочь вам, тем самым сократив время, необходимое для изготовления.

Изготовление: Магический предмет. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Изготовление, вы поручаете наёмникам создать Обычный или Необычный магический предмет из «Руководства Мастера» по вашему выбору. В сооружении есть инструмент, необходимый для создания предмета, а у наёмников есть владение им и навыком Тайная магия. Двое наёмников помогают друг другу, сокращая время, необходимое для создания предмета. Если предмет позволяет владельцу сотворить с его помощью заклинания, то у наёмников подготовлены эти заклинания.

Восстановление зарядов. Каждый раз, когда магический предмет в вашем Бастионе восстанавливает заряды, он восстанавливает 1 дополнительный потраченный заряд.

КУЗНИЦА КОНСТРУКТОВ [CONSTRUCT FORGE]

Сооружение Бастиона 17-го уровня

Требование: Умение использовать Ремесленные инструменты как Заклинательную фокусировку

Размер: Просторное

Наёмники: 2

Приказ: Вербовка

Кузница Конструктов используется для создания Конструктов.

Вербовка: Конструкт. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Вербовка, вы поручаете его наёмникам создать Конструкта из таблицы «Ковка конструктов». Создание занимает время и обходится вам в сумму, указанную в таблице.

Конструкты, созданные в этом сооружении, считаются Защитниками Бастиона. Вычтите любых потерянных существ из вашего списка Защитников Бастиона. Вы можете выбрать не считать одно или несколько из этих существ Защитниками Бастиона,

что делает невозможным их призыв для защиты Бастиона. Вместо этого они будут действовать в соответствии со своей природой и использовать свои блоки статистики из «Бестиария».

КОВКА КОНСТРУКТОВ

Существо	Время	Стоимость
Оживлённый доспех [Animated Armor]	14 дней	1 000 ЗМ
Оживлённая метла [Animated Broom]	7 дней	250 ЗМ
Оживлённый летающий меч [Animated Flying Sword]	7 дней	250 ЗМ
Оживлённый ковёр удушения [Animated Rug of Smothering]	21 день	2 000 ЗМ
Шлемоносный ужас [Helmed Horror]	42 дня	5 000 ЗМ
Пугало [Scarecrow]	14 дней	1 000 ЗМ
Щитохранитель [Shield Guardian]	63 дня	25 000 ЗМ
Кованный титан [Warforged Titan]*	250 дней	200 000 ЗМ

*Блок статистики **Кованого титана [Warforged Titan]** представлен в книге «Эберрон: Из пепла Последней войны». Создание новых Кованых титанов является незаконным в соответствии с условиями Тронхолдского договора, положившего конец Последней войне. Нарушение этого договора грозит возобновлением открытой войны по всему Хорвайру.

МУЗЕЙ [MUSEUM]

Сооружение Бастиона 13-го уровня

Требования: Нет

Размер: Вместительное

Наёмники: 1

Приказ: Исследование

В Музее тщательно каталогизированы и выставлены на всеобщее обозрение реликвии и сокровища из экспедиций, в которых вы участвовали или которые спонсировали.

Исследование: Специализированное знание. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Исследование, вы поручаете его наёмнику изучить определённые сокровища в музее. Эта работа занимает 7 дней. Наёмник получает знания, связанные с каким-либо вопросом о древней истории, как если бы сотворил заклинание *Знание легенд [Legend Lore]*, а затем делится этими знаниями с вами при следующем разговоре.

Тайны прошлого. В вашем Музее есть одно сокровище, которое дарует вам магические Чары (см. раздел «Сверхъестественные дары» в «Руководстве Мастера»), если вы тратите 7 дней на его изучение и затем завершаете Долгий отдых в своём Бастионе. Чары сохраняются в течение 7 дней или пока вы их не используете. Вы не можете получить от этого сооружения другие Чары, пока у вас есть старые. Эффект Чар зависит от происхождения сокровища в вашем Музее. Вы можете выбрать один из следующих вариантов (в зависимости от ваших прошлых экспедиций, ваш Мастер может предложить дополнительные варианты или ограничить существующие):

Чары Аргонессена. Пока у вас есть эти Чары, вы знаете Драконий. Вы можете использовать Чары, чтобы сотворить на себя *Дыхание дракона [Dragon's Breath]* (версией 4-го уровня).



Чары Аштакалы. Пока у вас есть эти Чары, вы знаете Инфернальный и язык Бездны. Вы можете использовать Чары, чтобы сотворить *Луч болезни [Ray of Sickness]* (версией 4-го уровня).

Чары Дакаана. Пока у вас есть эти Чары, вы знаете Гоблинский. Вы можете использовать Чары, чтобы сотворить *Оглушающую кару [Staggering Smite]*.

Чары Хайбера. Пока у вас есть эти Чары, вы обладаете Тёмным зрением в пределах 120 футов. Вы можете использовать Чары, чтобы получить Истинное зрение в пределах 60 футов на 1 минуту.

Чары Ксен'дрика. Пока у вас есть эти Чары, вы знаете Великаний. Бонусным действием вы можете использовать Чары, чтобы на 1 час изменить значение вашей Силы на 25.

Увеличение размера сооружения. Вы можете увеличить размер своего Музея до Просторного, потратив 2 000 ЗМ. В таком случае Музей может содержать два сокровища разного происхождения. В Просторном Музее появляются два дополнительных наёмника, всего их становится три. Дайте им имена и черты характера на своё усмотрение.

СЛЕДСТВЕННОЕ АГЕНТСТВО [INQUISITIVE AGENCY]

Сооружение Бастиона 13-го уровня

Требования: Нет

Размер: Вместительное

Наёмники: 1

Приказ: Исследование

Это сооружение является офисом следственного агентства — либо штаб-квартирой агентства, находящегося под вашим контролем, либо фили-

алом более крупного агентства (например, «Сбор информации» или «Расследования Карр'Аашта», о которых говорится в главе 4). Его единственный наёмник — это секретарь, который ведёт обширный справочник полезных контактов и агентов.

Исследование: Сбор информации. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Исследование, вы поручаете секретарю собрать информацию у контактов и агентов о конкретной цели и составить полную картину её деятельности в пределах 10 миль от вашего Бастиона за предыдущие 7 дней и на следующие 7 дней. Если Мастер не решит, что определенная информация не может быть раздобыта этими агентами, вы узнаете следующую информацию:

- Где цель находится сейчас и проживала ранее
- На что она тратила деньги
- С кем она встречалась
- Где она предьявляла властям удостоверяющие личность документы

Если ваш Бастион является передвижным, то для создания агентской сети в новом месте требуется время. Когда ваш Бастион находится в пути, вы не можете отдавать этому сооружению приказ Исследование. После прибытия в место назначения, когда вы впервые отдаёте приказ Исследование, наёмник сооружения тратит 7 дней на создание новой сети, после чего вы можете использовать приказ Исследование как обычно.

ХРАНИЛИЩЕ КУНДАРАК [KUNDARAK VAULT]

Сооружение Бастиона 9-го уровня

Требования: Слава 15 и выше у Дома Кундарак

Размер: Тесное

Наёмники: 1

Приказ: Торговля

Как и любое другое особое сооружение, Хранилище Кундарак занимает место в вашем Бастионе, однако является внепространственным измерением, к которому можно получить доступ из других мест. Как сооружение Кундарак, оно обеспечивает исключительно надёжное хранение ваших товаров и других ценностей. Только вы и наёмники вашего Бастиона могут открывать дверь этого хранилища.

Доступ Кундарак. Поскольку хранилище является внепространственным измерением, вы (и только вы) можете получить доступ к его содержимому из любого отделения банка Кундарак в мире. Эти банки находятся в больших городах по всему Кхорвайру (а также в Штормовом Пределе, в Ксен’дрик е).

Торговля: Товары. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Торговля, его наёмник в течение следующих 7 дней либо закупает немагические предметы общей стоимостью не больше 2 000 ЗМ и ставляет их на хранение в Хранилище Кундарак, либо продаёт имеющиеся там товары. Вы полностью оплачиваете расходы на покупку, а когда вы достигаете 13-го уровня, максимальная стоимость приобретаемых товаров увеличивается до 5 000 ЗМ.

Когда вы продаете товары из Хранилища Кундарак, покупатель платит на 20% больше стандартной цены. Эта прибыль увеличивается до 50% при достижении вами 13-го уровня и до 100% при достижении 17-го уровня.

ШТУРВАЛ ЛИРАНДАР [LYRANDAR HELM]

Сооружение Бастиона 13-го уровня

Требования: Слава 25 и выше у Дома Лирандар

Размер: Тесное

Наёмники: 1

Приказ: Усиление

Штурвал Лирандар позволяет путешествовать передвижному Бастиону, построенному внутри стихийного воздушного корабля или стихийного галеона. Наёмник этого сооружения — отмеченный драконом наследник Дома Лирандар. Пост рулевого экипажа на стихийном воздушном корабле является частью этого сооружения (см. главу 7).

Усиление: Путешествие. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Усиление, вы поручаете его наёмнику направить Бастион в указанный вами пункт назначения. Бастион перемещается со скоростью транспорта в течение 8 часов в день на протяжении Хода Бастиона. Бастион останавливается раньше, если достигает пункта назначения или если что-то прерывает ваше путешествие.

Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Усиление, Мастер совершает бросок по таблице «События Бастиона», как если бы вы отдали вашему Бастиону приказ Поддержание.

ШТУРВАЛ НАВИГАТОРА [NAVIGATOR’S HELM]

Сооружение Бастиона 9-го уровня

Требования: Нет

Размер: Тесное

Наёмники: 1

Приказ: Усиление

Штурвал навигатора позволяет путешествовать передвижному Бастиону, построенному внутри обычного водного транспорта.

Усиление: Путешествие. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Усиление, вы поручаете его наёмнику направить Бастион в указанный вами пункт назначения. Бастион плывёт со скоростью транспорта в течение 8 часов в день на протяжении Хода Бастиона. Бастион останавливается раньше, если достигает пункта назначения или если что-то прерывает ваше путешествие.

Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Усиление, Мастер совершает бросок по таблице «События Бастиона», как если бы вы отдали вашему Бастиону приказ Поддержание.

ШТУРВАЛ ОРИЕН [ORIEN HELM]

Сооружение Бастиона 9-го уровня

Требования: Слава 15 и выше у Дома Ориен

Размер: Тесное

Наёмники: 1

Приказ: Усиление

Штурвал Ориен позволяет путешествовать передвижному Бастиону, построенному внутри вагона молниевое поезда. Наёмник этого сооружения — отмеченный драконом наследник Дома Ориен.

Усиление: Путешествие. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Усиление, вы поручаете его наёмнику направить Бастион в указанный вами пункт назначения. Бастион движется со скоростью 30 миль в час в течении 8 часов в день по существующим путям камней-проводников на протяжении Хода Бастиона. Бастион останавливается раньше, если достигает пункта назначения или если что-то прерывает ваше путешествие.

Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Усиление, Мастер совершает бросок по таблице «События Бастиона», как если бы вы отдали вашему Бастиону приказ Поддержание.



Следователь-Боевой Кузнец выслеживает добычу на улицах и башнях Шарна

Жанр приключения: Нуар

Поп-культура: Филип Марлоу, Сэм Спейд, Майкл Хаммер, Дик Трейси

СЛЕДОВАТЕЛИ ШАРНА — ЭТО ОСОБЫЙ тип искателей приключений: немного частные сыщики, немного полицейские детективы, немного шпионы. Для них приключения означают расследование преступлений и обеспечение заслуженного наказания для виновных. Следователи расследуют убийства, находят пропавших людей, останавливают шантажистов и разоблачают группировки контрабандистов. При этом им совсем не обязательно ограничивать свои расследования только обыденными проблемами. Они могут разоблачить раکشаса, выдающего себя за городского советника, найти одержимую древнюю маску, которая заставила профессора совершить жестокие убийства, или развеять магию, удерживающую дворянского отпрыска в коматозном сне.

Проведите кампанию «Следователи Шарна», если хотите в фэнтезийном окружении воссоздать приключения нуарных детективов, таких как Филип Марлоу, Сэм Спейд, Майкл Хаммер и Дик Трейси. Если вы решите провести подобную кампанию, стоит обсудить с игроками, насколько серьёзной вы хотите сделать вашу игру. Есть тонкая грань между отыгрышем архетипа и его пародией; нуарный «крутой детектив» высмеивался так часто, что кампания, основанная на этом архетипе, может легко склониться в комедийное русло. Заранее и почаще обсуждайте с игроками желаемый тон и их ожидания от кампании.

Персонажи-следователи

Кампания «Следователи Шарна» строится вокруг того, что персонажи предстают в роли сыщиков, которые могут на момент начала кампании работать в следственном агентстве, но со временем открыть собственное дело. В любом случае, следственное агентство выступает в роли покровителя группы и становится источником как заданий, так и наград. Вы можете использовать правила покровителей группы из книг *«Эберрон: Из непа Последней войны»* или *«Котёл Таши со всякой всячиной»*, чтобы предоставить персонажам преимущества такого покровительства.

Предыстория Следователь из главы 2 — хороший вариант для персонажей этой кампании, наряду с такими предысториями из *«Книги игрока»*, как Бродяга, Преступник, Стражник и Шарлатан.

Следственные агентства Шарна

Следственные агентства варьируются от горстки частных сыщиков, работающих вместе, до детективных сетей, поддерживаемых отмеченными драконом домами. Если персонажи хотят основать собственное агентство, им следует учесть два ключевых фактора: где расположить агентство и стоит ли вступать в уже существующие гильдии.

Расположение агентства

В зависимости от того, на каких уровнях Города Башен сосредоточена деятельность следственного агентства, его участники могут быть вовлечены в самые разные расследования. Нижний Шарн — это бедные клиенты и улицы, на которых царит беззаконие. Средний Шарн — это соперничество торговцев и более высокая оплата. Верхний Шарн — это раскрытие тайн, скрытых за фасадом респектабельности. Более подробная информация о местах, где персонажи могут разместить свои штаб-квартиры, приведена в разделе «Районы Шарна» далее в этой главе.

Принадлежность к гильдии

Независимо от наличия у персонажей драконьей метки, их агентство может присоединиться как к «Гильдии искателей» Дома Тарашк, так и к «Гильдии предупреждения» Дома Медани. Этот выбор

«Гильдия искателей» и «Гильдия предупреждения»

Четверо следователей Тарашк, каждый с Меткой поиска, возглавляют агентство «Гильдия искателей» в разных частях города. Отмеченные драконом руководители обычно берутся только за самые важные и сложные дела, но их сотрудники известны как лучшие в своём деле. Эти агентства описаны в разделе «Районы Шарна».

«Гильдия предупреждения» пользуется в Шарне меньшим авторитетом, чем «Гильдия искателей» Тарашк. Лишь одно их известное агентство с готовностью принимает случайных клиентов — «Зоркий глаз», расположенный в Краснокамне (в Верхней Дьюре). Глава этого агентства — Кхоравар по имени Бриана д'Медани, которая обосновалась в Шарне после того, как во время миссии в Каррнате столкнулась с Изумрудным когтем. Другие члены «Гильдии предупреждения» в основном полагаются на состоятельных клиентов, которых им напрямую направляет Дом Медани.



Следователи в Шарне ведут постоянное наблюдение за преступной деятельностью, где бы она ни происходила

может повлиять на то, какие дела будут расследовать персонажи, и на отношение Дозора Шарна к их деятельности.

Одобрение отмеченного драконом дома, будь то «Гильдия искателей» Дома Тарашк или «Гильдия предупреждения» Дома Медани, гарантирует определённый уровень качества и профессиональной этики. Однако за такие гарантии приходится платить: большинство спонсируемых гильдией следователей берут не менее 2 ЗМ в день плюс расходы, а использование магии может значительно увеличить эту стоимость.

Следователи, которые лучше всех справляются с поиском пропавших людей и вещей, принадлежат «Гильдии искателей» Дома Тарашк. Агентства «Гильдии искателей» часто конкурируют с Дозором Шарна и редко могут рассчитывать на их поддержку.

Следователи «Гильдии предупреждения» Дома Медани выявляют и предотвращают кражи товаров и информации у своих клиентов. Они часто сотрудничают с правоохранительными органами по всему Кхорвайру, используя навыки внимательного наблюдения и логического мышления. Хотя члены Дозора Шарна и обращаются в эти агентства за консультацией по сложным делам, они находят игры разума Медани возмутительными, а их идеализм — наивным. Следователи Медани также служат телохранителями и стражами, уделяя особое внимание защите от непосредственных угроз.

Агентству персонажей не обязано вступать в гильдию; всегда остаётся вариант заниматься неза-

висимой деятельностью. Для множества тех, кто не может позволить себе оплату агентств, спонсируемых гильдией, независимые следователи предлагают более дешёвую альтернативу.

Другие подробности

Игроки могут использовать информацию о следственных агентствах из книги *«Эберрон: Из непа Последней войны»*, чтобы подробнее изучить их деятельность, включая союзников, врагов, контакты, роли каждого персонажа в агентстве, вид работы, фирменное дело и клиентуру.

Конфликты следователей Шарна

В кампании Следователи Шарна вы можете выбрать конфликты из множества преступных организаций, которые господствуют в мрачном подпольном мире Города Башен. Пока следователи имеют дело с бесчисленными мелкими головорезами и преступниками-одиночками, рано или поздно их расследования приведут к столкновению с главарями преступного мира Шарна.

Как описано в книге *«Эберрон: Из непа Последней войны»*, ответственность за большую часть незаконной и теневой деятельности в Городе Башен несут четыре преступные группировки. Этот раздел посвящён двум из них: клану Боромар и Дааск. Кроме того, во многие властные структуры города проникли зловещие силы Дремлющей Тьмы.

Вы можете заменить одну или несколько из этих угроз другими группами из книги *«Эберрон: Из*



непла *Последней войны*», такими как Тираны, Дом Тарканан, Аурум или Дозор Шарна, или придумать свои собственные. Если следственное агентство персонажей связано с отмеченным драконом домом, чья деятельность включает работу следователей («Гильдия искателей» Дома Тарашк или «Гильдия предупреждения» Дома Медани), вы также можете включить конфликты с конкурирующими домами, как описано в главе 5.

В этом разделе описаны три упомянутых выше конфликта, цели участвующих групп и возможные сюжетные арки, связанные с ними.

Клан БОРМАР

Клан Боромар — самая могущественная преступная организация в Шарне, чье влияние распространяется на городской совет, Дозор Шарна, Дом Джораско, элитные круги Небесного Пути, судоходную отрасль, а также на широкий спектр незаконной деятельности — в частности вымогательство, азартные игры, контрабанду и воровство. Он начался с семьи полурасликов-иммигрантов родом с равнин Талента, а его штаб-квартира и основные владения находятся в районе Малые Равнины Среднего Ментиса, где проживает множество таких мигрантов.

Цели клана БОРМАР

На протяжении поколений цели клана Боромар были просты: поддерживать железный контроль над теневой и незаконной деятельностью в Шарне. Боромары расширяют влияние на властные структуры и подкупают представителей Дозора, стре-

мясь максимизировать прибыль и власть. В связи с этим появляются краткосрочные цели — где-то шантаж советника, где-то покупка судоходной компании. Но с подъёмом Дааск у Боромаров появилась новая и неотложная цель — раз и навсегда покончить с дерзким соперником.

Жестокая вражда между кланом Боромар и Дааск создаёт интересные возможности для персонажей-следователей, которые (по крайней мере, номинально) стоят на стороне закона против обеих преступных организаций. Примут ли они помощь от Боромаров против очевидно более опасных Дааск? Или же они проигнорируют операции Дааск, явно направленные на подрыв влияния Боромаров? Возможно, следователи даже найдут способ сделать так, чтобы конфликт между двумя преступными группировками ослабил обе стороны, что сделает Шарн безопаснее.

АРКА КЛАНА БОРМАР

Конфликт между следователями и Кланом Боромар может развиваться следующим образом.

Уровни 1–4. Персонажи расследуют мелкие преступления — карманные кражи, взломы, шантаж и тому подобное — и помогают привлечь к ответственности нескольких членов клана Боромар. Однако следователи обнаруживают, что Дозор Шарна не содействует в борьбе с преступностью, а некоторые законопослушные предприятия и граждане начинают избегать или оскорблять персонажей, разгневанные их вмешательством в дела «городских героев» из клана Боромар.



Уровни 5–10. Якобы пытаюсь наладить натянутые отношения между Дозором и следователями, офицер Дозора вербует персонажей, чтобы привлечь к ответственности банду Дааск. Дозор помогает, и персонажи захватывают нескольких преступников из Дааск. Однако союзников из Дозора, похоже, не беспокоят о том, будет ли кто-нибудь из членов Дааск ранен или убит в финальном противостоянии. В действительности оказывается, что клан Боромар организовал эту операцию, чтобы устранить опасную группу конкурентов.

Уровни 11–16. Лидеры Боромаров пытаются завербовать персонажей, предлагая баснословные гонорары и роскошные дары в качестве оплаты за простые задания. Если подкуп не срабатывает, группировка пытается принудить персонажей к сотрудничеству, используя в качестве рычага давления друзей, членов семьи или знакомых. Попутно герои узнают, что один из доверенных НИПов-союзников находится под полным контролем клана Боромар.

Уровни 17–20. Если персонажи не присоединились к Боромарам, лидеры клана пытаются избавиться от них. Боромары не могут представлять физическую угрозу для персонажей такого уровня, поэтому они используют свою политическую власть. Под давлением лидеров Боромаров городской совет объявляет авантюристов угрозой безопасности Шарна. Чиновники аннулируют лицензию их агентства и просят персонажей покинуть Шарн.

ОПЕРАТИВНИКИ БОРОМАРОВ

Клан Боромар начинался с одной семьи полуросликов. Несмотря на то, что влияние клана значительно расширилось, его ключевыми фигурами по-прежнему остаются члены семьи. Оперативники Боромаров предпочитают обман и подкуп прямому насилию, хотя при необходимости защищают свои интересы. Помимо тех, что описаны ниже, к оперативникам Боромаров относятся разбойники, обыватели, шпионы, громилы и воины (см. «Бестиарий»).

Контрабандист Боромар. Контрабандистов, нанятых кланом Боромар (в основном полуросликов), невероятно трудно поймать. Эти быстрые преступники перевозят по Шарну всё: от наркотиков до незаконного магического вооружения.

Младший босс Боромар. Младшие боссы контролируют более масштабные операции клана, такие как игорные дома и склады с ожидающими транспортировки контрабандными товарами. Привыкшие к криминальному образу жизни, эти закалённые личности (в основном полурослики) с расчётливой лёгкостью отмахиваются от угроз.

ДААСК

Дааск — это жестокая банда грабителей, вымогателей, мародёров, культивистов и наркоторговцев, которую поддерживают такие чудовища, как гарпии, медузы, минотавры, огры и тролли. Они кажутся обычной криминальной бандой, воюющей за территорию и власть против клана Боромар и сил правопорядка, но на самом деле всё куда сложнее. Члены Дааск получают приказы от Соры Катры, одной из трёх карг (Дочерей Соры Келл), правящих нацией Дроаам. Операции Дааск в Шарне — лишь малая часть гораздо более масштабного плана.

ЦЕЛИ ДААСК

Цели Дааск, как и цели Дочерей Соры Келл, окутаны тайной. Как описано в книге «Эберрон: Из пепла Последней войны», причина существования Дааск зависит от пути, который вы выберете для Дочерей Соры Келл — стремятся ли они к миру и стабильности для своей молодой нации чуждых многим чудовищ, желают ли покончить с господством человечества над Кхорвайром и позволить чудовищам править, или просто следуют видениям Соры Теразы, куда бы они ни вели. Какой бы ни была глобальная цель Дааск, одно стремление остаётся неизменным: уничтожить клан Боромар или хотя бы ослабить его влияние на преступный мир Шарна. Их методы варьируются от уличного насилия — грабежей, вооружённых нападений и даже мародёрства — до вымогательства и торговли наркотиками.

КОНТРАБАНДИСТ БОРОМАР [BOROMAR SMUGGLER]

Маленький Гуманоид (Полурослик), Нейтрально-злой

КЗ 13 Инициатива: +4 (14)

Хиты 27 (6к6 + 6)

Скорость 40 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС			
Сил	11	+0	+0	Лов	15	+2	+4	Тел	12	+1	+1
Инт	11	+0	+0	Мдр	10	+0	+0	Хар	14	+2	+2

Навыки Восприятие +5, Ловкость рук +6, Скрытность +6

Снаряжение Кожаный доспех, Пистоль, Короткий меч

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Полуросликов, Воровской жаргон

ПО 1/2 (100 опыта; БВ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Давка. Контрабандист может перемещаться через пространство любого существа большего размера, но не может остановиться в этом пространстве.

ДЕЙСТВИЯ

Короткий меч. Бросок рукопашной атаки: +4, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) Колющего урона плюс 2 (1к4) урона Ядом.

Пистоль. Бросок дальнобойной атаки: +4, дистанция 30/90 футов. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) Колющего урона.

АРКА ДААСК

Конфликт между следователями и Дааск может развиваться следующим образом.

Уровни 1–4. Персонажи расследуют преступления, совершённые Дааск против предприятий, которые оказываются связаны с кланом Боромар. Дозор Шарна может нанять персонажей для помощи в привлечении Дааск к ответственности, но следователи в конечном итоге узнают, что клан Боромар намерен использовать Дозор и персонажей, чтобы нанести Дааск ответный удар.

Уровни 5–10. Обычное дело о том, как богатый дворянин искал острых ощущений и исчез в приюте, выводит персонажей на след торговли Дааск драконьей кровью — новым таинственным и опасным наркотиком. Расследование втягивает героев в конфликт с всё более могущественными чудовищами, связанными с бандой.

МЛАДШИЙ БОСС БОРОМАР [BOROMAR UNDERBOSS]

Маленький Гуманоид (Полурослик), Нейтрально-злой

КЗ 16

Инициатива: +7 (17)

Хиты 104 (19к6 + 38)

Скорость 30 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС			
Сил	10	+0	+0	Лов	18	+4	+7	Тел	15	+2	+5
Инт	12	+1	+1	Мдр	14	+2	+5	Хар	17	+3	+3

Навыки Проницательность +5, Восприятие +8, Ловкость рук +10

Сопrotивления Яд

Снаряжение Проклёпанный кожаный доспех

Чувства пассивное Восприятие 18

Языки Общий, Полуросликов, Воровской жаргон

ПО 8 (опыт 3 900; БВ +3)

ОСОБЕННОСТИ

Давка. Младший босс может перемещаться через пространство любого существа большего размера, но не может остановиться в этом пространстве.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Младший босс совершает три атаки Отравленным клинком или Магическим огнестрелом в любой комбинации.

Отравленный клинок. Бросок рукопашной атаки: +7, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) Рубящего урона плюс 7 (2к6) урона Ядом, и цель становится Отравленной до начала следующего хода младшего босса. Если цель уже была Отравленной, вместо этого она получает дополнительные 7 (2к6) урона Ядом.

Магический огнестрел. Бросок дальнобойной атаки: +7, дистанция 30/90 футов. *Попадание:* 26 (4к10 + 4) урона Чистой силой.

РЕАКЦИИ

Невероятное уклонение. Условие: По младшему боссу попадают броском атаки. *Эффект:* Младший босс уменьшает урон от этой атаки вдвое (округляя в меньшую сторону).

Уровни 11–16. Оперативники Дааск похищают видную фигуру в Шарне, но освобождённая «жертва» оказывается допельгангером. Персонажей нанимают, чтобы найти настоящую жертву, над которой проводится ритуал превращения в каргу.

Уровни 17–20. Пока Дааск устраивают беспорядки в Шестернях и Вратах Маллеона, персонажи обнаруживают, что банда также заложила магическую взрывчатку по всему городу. Герои должны найти её прежде, чем Шарн погрузится в полный хаос.

ГОЛОВОРЕЗЫ ДААСК

В число агентов Дааск в Шарне входят подменыши, гоблины, люди и шифтеры, а также чудовища, прибывшие из Дроаама: гноллы, гарпии, медузы, минотавры, огры, тролли и они-предводитель по имени Каваллах. Гноллы Дроаама не затронуты демоническим влиянием Йеногу; многие из них используют блоки статистики, представленные здесь.

Здоровяк Дааск. Внушительные и сильные, здоровяки возглавляют операции Дааск, когда требуется более жестокая и решительная демонстрация силы. Эти здоровяки наслаждаются свирепостью своей работы.

ЗДОРОВЯК ДААСК [DAASK BRUISER]

Средний Гуманоид (Гнолл), Нейтрально-злой

КЗ 17

Инициатива: +5 (15)

Хиты 150 (20к8 + 60)

Скорость 30 футов

	МОД СПАС			МОД СПАС			МОД СПАС				
Сил	20	+5	+9	Лов	13	+1	+1	Тел	16	+3	+7
Инт	10	+0	+0	Мдр	12	+1	+5	Хар	14	+2	+2

Навыки Атлетика +9, Восприятие +6, Запугивание +5

Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное

Восприятие 15

Языки Общий, Гноллий

ПО 9 (опыт 5,000; БВ +4)

ОСОБЕННОСТИ

Кровавое бешенство. Здоровяк совершает с Преимуществом броски атаки по существам, у которых Хиты меньше максимума.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Здоровяк совершает три атаки Тумаком и использует Свирепый взгляд.

Тумак. Бросок рукопашной атаки: +9, досягаемость 5 футов. Попадание: 12 (2к6 + 5) Дробящего урона.

Свирепый взгляд. Спасбросок Мудрости: Сл 14, одно существо, которое здоровяк может видеть в пределах 30 футов. Провал: Цель становится Испуганной до начала следующего хода здоровяка.

РЕАКЦИИ

Ответный удар. Условие: Здоровяк получает урон от существа в пределах 5 футов. Эффект: Здоровяк совершает одну атаку Тумаком по существу, которое спровоцировало Реакцию.

Налётчик Дааск. Налётчики используют партизанские тактики, чтобы устраивать засады на склады и расправляться с противниками. Эти умелые кулачные бойцы работают сообща, чтобы захватывать товары и территории для Дааск.

ДРЕМЛЮЩАЯ ТЬМА

Зловещая и таинственная Дремлющая Тьма — это метафизическая сила, что стремится расширить своё влияние в Кхорвайре и продлить нынешний век насилия и отчаяния. Более столетия назад она скомпрометировала анклав Дома Денейт в Верхнем Причале Тавика. Хотя для посторонних и даже многих членов Дома Денейт этот анклав и кажется обычным, сейчас он превратился в пристанище теней. Под руководством Дремлющей Тьмы Денейт из Шарна стали мастерами интриг и притворства. Они тщательно скрывают свою псионическую силу от посторонних, используя её для сбора информации от богатых граждан, которых якобы охраняют.

Пусть анклав и служит Дремлющей Тьме, большинство его членов не догадываются о сговоре с Вдохновлёнными. За столетие идеологической обработки Вдохновлённая владычица Тирашана научила Денейт из Шарна считать себя выше других отмеченных драконом домов из-за псионических способностей. Даже члены дома, работающие непосредственно с Вдохновлёнными, верят, что они равные партнёры, но на самом деле Вдохновлённые видят их лишь как полезных пешек. Сейчас духи куори вселились в пятнадцать членов дома.

НАЛЁТЧИК ДААСК [DAASK RIDER]

Средний Гуманоид (Гнолл), Нейтрально-злой

КЗ 15

Инициатива: +1 (11)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 30 футов

	МОД СПАС			МОД СПАС			МОД СПАС				
Сил	16	+3	+5	Лов	12	+1	+1	Тел	13	+1	+1
Инт	10	+0	+0	Мдр	11	+0	+0	Хар	8	-1	-1

Навыки Атлетика +5, Восприятие +2

Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное

Восприятие 12

Языки Общий, Гноллий

ПО 1 (200 опыта; БВ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Тактика стаи. Налётчик совершает с Преимуществом броски атаки по цели, если как минимум один его не Недееспособный союзник находится в пределах 5 футов от этой цели.

ДЕЙСТВИЯ

Тумак. Бросок рукопашной атаки: +5, досягаемость 5 футов. Попадание: 5 (1к4 + 3) Дробящего урона.

РЕАКЦИИ

Ответный удар. Условие: Налётчик получает урон от существа в пределах 5 футов. Эффект: Налётчик совершает одну атаку Тумаком по существу, которое спровоцировало Реакцию.

Помимо лидеров Дома Денеит в Шарне, Дремлющая Тьма имеет стратегических агентов, размещённых по всему Городу Башен. В их число входят член Совета Шарна (Бестан ир'Тонн, также тесно связанный с кланом Боромар) и один из лидеров Дозора Шарна (Смотритель Майра ир'Талан из Очернённой Книги). Также Дремлющую Тьму поддерживают послы Ридрана в Шарне.

Цели Дремлющей Тьмы

Согласно описанию из книги «Эберрон: Из непа Последней войны», Дремлющая Тьма преследует в Городе Башен три цели:

- Внушать хаос и раздор, подрывая и без того слабое доверие к правоохранительным органам, стравливая силы закона друг с другом, разжигая вражду между преступными организациями и сея страх среди населения.
- Продвигать своих избранных чемпионов, которыми являются мятежные и одержимые агенты Дома Денеит.
- Подрывать авторитет калаштаров по всему городу, особенно в Смотровом районе Верхней Дьбюры и его храме Пути Света.

Арка Дремлющей Тьмы

Дремлющая Тьма представляет серьёзную угрозу, которая не проявляется в полной мере до тех пор, пока персонажи не станут достаточно сильными, чтобы справиться с такой опасностью. Конфликт может развиваться следующим образом.

Уровни 1–4. В начале приключений следователи видят яркие сны, раскрывающие ключевые детали дел, над которыми они работают, — это легко можно истолковать как подсознательное озарение, выявляющее ранее упущенную информацию. В разделе о Дремлющей Тьме в книге «Эберрон: Из непа Последней войны» описаны варианты того, как можно включить в вашу игру сны

Уровни 5–10. Страж-маршал Дома Денеит (см. блок статистики в главе 5) помогает персонажам в расследовании череды жестоких преступлений. Задержанный преступник настаивает, что к нарушению закона его сподвигли повторяющиеся сны. Страж-маршал отвергает это утверждение. Если следователи продолжают расследование, они окажутся втянуты в кошмарный сценарий с участием куори. По ходу приключения они узнают, что Страж-маршал сыграл в событиях более зловещую роль, чем предполагалось ранее.

Уровни 11–16. Как отдельные персонажи, так и группа в целом начинают всё чаще видеть кошмары. Тем временем Стражи-маршалы и другие члены Дома Денеит вмешиваются в их расследования.

Уровни 17–20. Следователи узнают о разращении в самом сердце анклава Дома Денеит в Шарне, которое тянется вплоть до его лорда, Садрана д'Денеита — человека, одержимого могущественным духом куори. Расследование приводит к столкнове-

ниям с лидерами Денеит в мире яви, но в конечном итоге следователям приходится сразиться с куори в мире снов Дал Куора.

Агенты Дремлющей Тьмы

Любой может быть совращён на службу Дремлющей Тьме, и обычный человек одержимый куори (см. блоки статистики куори в книге «Эберрон: Из непа Последней войны») использует свой обычный блок статистики. Два представленных ниже агента — это Вдохновлённые агенты Тьмы, обладающие ужасающей психической силой.

Лазутчик Дремлющей Тьмы [DREAMING DARK INFILTRATOR]

Средний или Маленький Гуманоид, Принципиально-злой

КЗ 15

Инициатива: +3 (13)

Хиты 104 (16к8 + 32)

Скорость 30 футов

	МОД		СПАС			МОД		СПАС			МОД		СПАС	
Сил	14	+2	+2		Лов	17	+3	+3		Тел	15	+2	+2	
Инт	18	+4	+7		Мдр	16	+3	+6		Хар	17	+3	+6	

Навыки Обман +6, Проницательность +6, Скрытность +6

Сопrotивления Психическая энергия

Снаряжение Кольчужная рубаха

Чувства Истинное зрение 30 футов, пассивное

Восприятие 13

Языки Общий, Куори; телепатия 120 футов

ПО 7 (2 900 опыта; БВ +3)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Лазутчик совершает три атаки Клинком разума.

Клинок разума. Бросок рукопашной или дальнобойной атаки: +7, досягаемость 5 футов или дистанция 30 футов. Попадание: 14 (Зкб + 4) урона Психической энергией.

Сотворение заклинаний. Лазутчик сотворяет одно из следующих заклинаний, используя Интеллект в качестве заклинательной характеристики (Сл спасброска заклинаний 15):

3/день: Обнаружение мыслей [Detect thoughts]

1/день: Синаптический разряд [Synaptic Static]

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Проклятие разума. Спасбросок Мудрости: Сл 15, одно существо, по которому лазутчик в этом ходу попал атакой Клинком разума. **Провал:** Цель получает 14 (4к6) урона Психической энергией и становится проклятой. Проклятая таким образом цель совершает с Помехой броски атаки по лазутчику, и лазутчик всегда знает её местонахождение, пока они находятся на одном плане бытия. Проклятое существо повторяет спасбросок всякий раз, когда завершает Короткий или Долгий отдых, заканчивая эффект при успехе. **Успех:** Только половина урона.

Лазутчик Дремлющей Тьмы. Лазутчики Дремлющей Тьмы — это шпионы, посланные для сбора информации. Они влияют на умы противников и благодаря этому усиливают свои боевые навыки.

Убийца разума Дремлющей Тьмы. Убийцы разума — это наёмники Дремлющей Тьмы, посланные запугать врагов прежде чем нанести смертельный удар. Чтобы усилить могущество Дремлющей Тьмы, они заставляют противников атаковать собственных союзников, вызывая физическое и душевное опустошение.

РАЙОНЫ ШАРНА

Шарн разделён на географические кварталы — Центральное плато, Дьюра, плато Ментис, Северный Край и Причал Тавика — каждый из которых имеет три уровня. Сочетание квартала и уровня определяет округ: Верхняя Дьюра, Средний Центральный,

УБИЙЦА РАЗУМА ДРЕМЛЮЩЕЙ ТЬМЫ [DREAMING DARK MINDKILLER]

Средний или Маленький Гуманоид, Принципиально-злой

КЗ 19 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 180 (24к8 + 72)

Скорость 30 футов

	МОД СПАС			МОД СПАС			МОД СПАС				
Сил	15	+2	+2	Лов	19	+4	+8	Тел	16	+3	+3
Инт	21	+5	+9	Мдр	18	+4	+8	Хар	17	+3	+7

Навыки Обман +7, Проницательность +8, Восприятие +8, Скрытность +8

Сопrotивления Психическая энергия

Иммунитеты Испуганный, Очарованный

Чувства Истинное зрение 30 футов пассивное
Восприятие 18

Языки Общий, Куори; телепатия 120 футов

ПО 11 (7 200 опыта; БВ +4)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Убийца разума совершает две атаки Кошмарным шёпотом.

Кошмарный шёпот. Бросок рукопашной или дальнобойной атаки: +9, досягаемость 5 футов или дистанция 30 футов. **Попадание:** 27 (5к8 + 5) урона Психической энергией, и цель становится Испуганной до начала следующего хода убийцы разума. Если цель уже Испугана, она получает дополнительно 10 (3к6) урона Психической энергией.

Первобытный ужас (1/день). Спасбросок *Мудрости*: Сл 17, каждое существо в Сфере радиусом 30 футов с центром в точке, которую убийца разума может видеть в пределах 120 футов. **Провал:** 35 (10к6) урона Психической энергией, и цель становится Испуганной до начала следующего хода убийцы разума. Будучи Испуганной таким образом цель в каждый свой ход может либо переместиться, либо совершить действие, либо совершить Бонусное действие. **Успех:** Только половина урона.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Марионетка убийцы (1/день). Убийца разума сотворяет *Подчинение личности [Dominate Person]*, не нуждаясь в компонентах и используя Интеллект в качестве заклинательной характеристики (Сл спасброска заклинаний 17).

Нижний Северный Край и так далее. Каждый округ включает в себя несколько районов или микрорайонов, каждый со своим неповторимым колоритом. Некоторые области расположены за пределами основных географических кварталов Шарна, так как Небесный Путь, Утёс, Шестерни и Город мёртвых. Подробнее см. в книге «Эберрон: Из непа Последней войны».

В каждом районе своя особая специфика преступности. В этом разделе вы найдёте информацию о тайнах, интригах и приключениях в округах Шарна. Также здесь представлено краткое описание следственных агентств, связанных с «Гильдией искателей» Дома Тарашк.

ВЕРХНИЙ ЦЕНТРАЛЬНЫЙ

Верхний Центральный район отличается богатством и престижем, его тщательно патрулируют как Дозор Шарна, так и частные службы безопасности, поэтому преступления здесь больше склонны к изощрённым ограблениям, чем к грабёжам в подворотнях. Такие выгодные цели, как Шарнский Банк Кундарак (с неприступными сооружениями, известными как Хранилища) и Галерея Авроры (аукционный дом магических предметов), остаются далеко за пределами возможностей обычных грабителей и взломщиков, но привлекают внимательных блестящих интриганов, нередко разрабатывающих сложные планы с помощью сообщников внутри. Когда что-то пропадает из Дома Кундарак, из любого особняка или бутика этого округа, жертвы обращаются к лучшим следователям, чтобы вернуть украденное.

Одна из возможностей для менее известных следователей — это шанс привлечь к ответственности элиту Шарна за аморальное поведение, которое остаётся полностью законным: грабёж бедных. У жителей нижних округов мало надежды на возмещение ущерба от действий эксплуататорской знати, недобросовестных предприятий и правительственной бюрократии — если только настойчивые и одарённые следователи не предоставят им рычаги давления.

СРЕДНИЙ ЦЕНТРАЛЬНЫЙ

Международные интриги — самая распространённая форма преступной деятельности в Среднем Центральном, куда входят Башни Посла (с посольствами и консульствами со всего мира), штаб-квартира Королевской Цитадели и основные анклавы отмеченных драконом домов. Шпионы и прочие сомнительные личности остаются начеку, выискивают неосторожных в общении болтунов и возможности для шантажа дипломатов и отмеченных драконом наследников. Жертвы таких преступлений иногда нанимают менее известных следователей, которые могут решить их проблемы, не привлекая лишнего внимания.

Хотя Средний Центральный не может похвастаться богатством верхнего округа, здесь достаточно привлекательных целей для продуманных

ограблений, включая Брелишский музей изящных искусств (в Башнях Посла) и богато обставленные храмы в Верховных Башнях. Башни Дракона — это дом Торы Тавин и штаб-квартира её преступной группировки, известной как Дом Тарканан.

ИНФОРМАЦИОННОЕ АГЕНТСТВО «ГЛОБУС»

Кава Вельдеран, главный следователь Информационного агентства «Глобус», гордится своей способностью найти кого угодно и где угодно. Будучи человеком и отмеченным драконом наследником Дома Тарашк, она отказалась от приставки «д'», которую имеет право использовать перед фамилией, поскольку ценит свой клан больше, чем традиции дома. Её агентство расположено в районе Башен Дракона

НИЖНИЙ ЦЕНТРАЛЬНЫЙ

Кажется, что Нижний Центральный пребывает в блаженном неведении относительно бушующей над ним борьбы за власть, и в целом это мирное место. Единственным исключением является уличная банда под названием Разбитое зеркало, действующая в жилом районе Башен Валлии. Члены банды часто жестоко нападают на жителей с целью изуродовать их лица.

Нижний Центральный привлекает нонконформистов, художников и радикалов. Большинство из них придерживаются ненасильственных идеалов, которые способствуют мирной жизни округа, но как минимум один культ сияющего идола (описан в книге «Эберрон: Из непа Последней войны») собирается в гостиничном районе под названием Очаг Болдрея. Сияющий идол, лежащий в основе этого культа, соблазняет последователей на грабежи, похищения и даже ритуальные убийства, чтобы доказать преданность.

ГОРОД МЁРТВЫХ

Некрополь в северных утёсах Шарна, называемый Городом мёртвых, кажется мирным, потому что большинство его обитателей мертвы. Но некоторые из мёртвых не упокоены, а некоторые из живых проявляют к мертвецам нечестивый интерес. Осквернение могил является проблемой, но редко выходит за рамки подростковых шалостей, совершённых на спор. Более серьёзные проблемы возникают, когда некроманты создают Нежить-слуг, не упокоенные духи проклинают незваных гостей или Гат — Лич-жрец Хранителя — проводит ужасные ритуалы, приносящие в Шарн чуму.

УТЁС

Несмотря на присутствие Дозора Шарна в Утёсе, этот неблагополучный портовый район остаётся одним из самых криминальных в городе. Пока легальные предприятия обслуживают приезжих моряков, менее законные группы и личности стремятся нажиться на этих моряках путём воровства. Похищение здесь также является обычным делом; некоторые капитаны кораблей добровольно выку-

пают членов своего экипажа, другие же регулярно выкупают моряков, которые никому больше не нужны, в обмен на срок службы.

ШЕСТЕРНИ

Шестерни включают в себя промышленные районы Чернокостный и Чёрнопепельный, а также многоквартирные дома Врат Хайбера. Они расположены прямо над бесконтрольной городской канализацией и древними руинами Старого Шарна. Однако большинство жителей особо не различают места, лежащие глубоко под городом, и просто называют всё это «Шестернями». Дозор Шарна дежурит на водоочистных сооружениях в канализации и в некоторых других местах Шестерней, но, несмотря на это, уличные банды продолжают бесчинствовать — иногда сея хаос, а иногда поддерживая собственное подобие порядка и суровых законов. В канализации под Причалом Тавика орудует Тихий народец, группа вороватых гоблинов, пока Красные шакалы, более жестокая банда шифтеров и орков, яростно защищают свою территорию под плато Ментис. Также во Вратах Хайбера находится штаб-квартира Дааск.

В глубинах Шестерней работа следователя может плавно превратиться в приключения по исследованию подземелий. Расследуя странные происшествия среди беженцев из Сайра в Высоких Стенах (в Нижнем Причале Тавика), персонажи могут найти зацепки, которые приведут их в цитадель Замкнутого круга во Вратах Хайбера, где свежеватель разума исследует реликвии, оставленные древней группой волшебников, изучавших даэлькиров. Или, расследуя коррупцию в Соборе Очищающего Пламени в Верховных Башнях (в Среднем Центральном), следователи могут обнаружить связи архиерофанта с ракшаса, обитающим во Вратах Хайбера.

ВЕРХНЯЯ ДЬЮРА

Верхняя Дьюра, пусть и сильно отличается от грязных и бедных нижних округов, сохранила некоторые их черты. В Верхней Дьюре собираются искатели приключений, которые направляются в экспедиции в Ксен'дрик, и многие предприятия сосредоточены на их особых потребностях. Многочисленные отряды Дозора патрулируют район Дозорного Кинжала, а Цитадель Света (храм Дол Арры) остаётся для города маяком надежды. В Верхней Дьюре также обитает наибольшее количество калаштаров Шарна (в Смотровом районе), что может помочь следователям, борющимся с Дремлющей Тьмой.

Уличная банда под названием «Дебоширы Разрушенного Моста» стала настоящей бедой Верхней Дьюры. Эти разбойники, состоящие из брелишцев-ветеранов, завсегдатаев таверны «Золотое & Белое» в Дозорном Кинжале, унижают, грабят, а иногда и нападают на сайрцев и бывших солдат других наций.



В тени Города Башен всегда что-то происходит

Средняя Дьюра

Может быть Средняя Дьюра и безопаснее районов под ней, но это мало о чём говорит. Воздух этого округа пропитан запахом опасности. Базар, крупнейший коммерческий район Шарна, также отличается наивысшей концентрацией нелегальных дел — карманники, хулиганы, мошенники и даже незаконные услуги и торговля (многие из которых контролирует клан Боромар). Уличная банда под названием «Мизинцы», состоящая в основном из бедных детей и возглавляемая полуросликами из Боромаров, занимается карманными кражами на Базаре и в его окрестностях. Ломбарды на Базаре также известны тем, что скупают краденые товары. Район Низина с его грязными гостиницами и ресторанами является отличным местом для найма следователей, включая членов агентства «Сбор информации» Дома Тарашк и многих независимых сыщиков.

«СБОР ИНФОРМАЦИИ»

Калааш'арна, хитрый орк с Меткой поиска, руководит «Сбором информации» — следственным агентством, связанным с «Гильдией искателей» в Низине. «Сбор информации» (иногда сокращают до «СБИн») специализируется на слежке за людьми, получении доказательств незаконного или аморального поведения и разоблачении секретов, которые другие предпочли бы скрыть.

Нижняя Дьюра

Некогда бывшая сердцем Шарна, Нижняя Дьюра пришла в упадок, пока остальной город разрастался всё выше в небеса. Теперь это тёмное и опасное место, где регулярно сталкиваются Дааск и клан Боромар, банда багбиров занимается рэкетом, а уличное насилие стало обычным явлением. Дом Тарканан и Тираны владеют землями в Каллестане и других районах Нижней Дьюры. Контрабандисты прячут свои товары в Сомнительном районе и Складах, а Павший район — это руины прямо посреди города, населённые призраками.

Верхний Ментис

В Верхнем Ментисе сильно ощущается влияние университета Моргрейв (см. главу 6). Учёные, мудрецы, писари и студенты приезжают на учёбу со всего Кхорвайра и селятся в жилых районах округа, например, в Башнях Плюща или (если они разбогатели в Ксен'дрике) Платиновом районе. Учитывая специфику университета Моргрейв, когда из музеев или хранилищ колледжа пропадают ценные артефакты, сложно сказать кого винить: похитителей или недобросовестных преподавателей. В одной из башен в районе Седьмой Башни работают сразу шесть конкурирующих торговцев антиквариатом, и по меньшей мере один из них подозревается в найме взломщиков для кражи товаров у остальных.



СРЕДНИЙ МЕНТИС

Средний Ментис — самый разношёрстный район Шарна, славящийся смешением иммиграционных культур со всего Кхорвайра. Сообщество полуросликов из Малых Равнин является колыбелью и штаб-квартирой клана Боромар, который большинство жителей района почитает как защитников и «местных героев». Сайрские беженцы из Дымных Башен известны своим активизмом и протестами; Дозор Шарна внимательно следит за ними.

Банда подменшей-карманников, известная как «Пять лиц», в основном действует в Среднем Ментисе, без разбора охотясь на орков с Моста Кассан, полуросликов с Малых Равнин, сайрцев из Дымных Башен, лазаарских иммигрантов из Башен Смотрителя и студентов Моргрейва, которые добираются на учёбу в верхние районы из дешёвых общежитий Нижнего Ментиса.

СЛУЖБА РАССЛЕДОВАНИЙ ТУРАННА Д'ВЕЛЬДЕРАН

Человек-следователь Туанна д'Вельдеран руководит следственным агентством, входящим в состав «Гильдии искателей» дома Тарашк, в Башнях Смотрителя. Её главное преимущество — обширная сеть контактов в гарнизоне Дозора, который поддерживает порядок на всём плато Ментис. Туанна специализируется на расследовании преступлений и часто консультирует Дозорных в качестве благодарности за многочисленные услуги, которые ей оказали. Другие члены Дома Тарашк её недолюбливают, поскольку она предпочитает вести собственное дело, а не выполнять работу для них.

НИЖНИЙ МЕНТИС

Многим жителям Шарна нравятся доступные развлечения Нижнего Ментиса. Улицы округа переполнены днём и ночью, здания расположены вплотную друг к другу, а зловещие услуги способствуют развитию преступности. Переулки района Факелов известны опасностью, особенно для пьяных кутил.

Горящий ринг — подпольная организация, устраивающая гладиаторские бои в разных местах Нижнего Ментиса (чаще всего в районе Огнесвета), связана с Дааск. Однако ставки на их бои стали прибыльным бизнесом для многих преступных организаций Шарна, где договорные бои стали обычным делом. Банды также часто используют бои как прикрытие для убийств.

ВЕРХНИЙ СЕВЕРНЫЙ КРАЙ

Верхний Северный Край — тихий, преимущественно жилой округ с малым уровнем преступности. Некоторые из богатейших жителей Шарна считают его своим домом; многие из них посвятили жизнь тому, чтобы любой ценой увеличить личную власть. В их шкафах следователи могут найти скелеты — трупы тех, кто был уничтожен на пути к богатству. Или же они могут взять прибыльную, но скучную и тяготную работу по отслеживанию неверных супругов, обузданию или спасению расточительных наследников и решению аналогичных проблем богачей.

СРЕДНИЙ СЕВЕРНЫЙ КРАЙ

Средний Северный Край — тихий жилой район, населённый трудолюбивыми горожанами — может похвастаться чистыми и спокойными улицами; здесь преступность скрывается за закрытыми дверями состоятельных домов. В число, казалось бы, уважаемых жителей этого округа могут входить управляющий фабрикой, присваивающий средства работодателя из Шестерней; серийный убийца, охотящийся во время ночных вылазок за артистами в Нижнем Ментисе; и культист Дракона Глубин, поклоняющийся даэлькиру Белаширре, служащий тайному созерцателю и скрывающий под шляпой татуировку глаза.

НИЖНИЙ СЕВЕРНЫЙ КРАЙ

В Нижнем Северном Крае живут трудолюбивые рабочие Шарна — в большинстве своём порядочные люди, которые верят в честный труд и могут себе позволить не перебираться в Нижнюю Дьюру. Уровень преступности здесь ниже, чем в других нижних районах, и жители заботятся друг о друге. Это чувство сплочённости может усложнить работу следователей в Нижнем Северном Крае. Иногда оно также способствует появлению закрытых культов, посвящённых Дракону Глубин или сияющему идолу (описанному в книге *«Эберрон: Из непа Последней войны»*).

НЕБЕСНЫЙ ПУТЬ

Жители Небесного Пути — неприлично богатые и привилегированные аристократы, чьи ноги буквально не касаются земли и которые уверены, что в роскошных поместьях их не потревожит никакая преступность. Действительно, пусть такие изысканные дома и могут привлечь воров, кражи остаются редкостью; но если они случаются, то весьма заметно. Более того, эти самодовольные аристократы могут и не подозревать, что по соседству с ними обитают одни из самых могущественных криминальных авторитетов Шарна, которые использовали незаконно нажитые богатства для покупки поместий, конфискованных у иностранных владельцев во время Последней войны. Бал Тейнов, проводимый каждый месяц в особняке семьи ир'Тейн, всегда является очагом интриг.

ВЕРХНИЙ ПРИЧАЛ ТАВИКА

Благодаря ограничительным законам и аристократической гордости, Верхний Причал Тавика относится открыто враждебно не только к уличной преступности, но и к любым проявлениям насилия, громкому шуму и даже грубости, не говоря уже о бедности и грязи. И всё же, за фасадом благородства в этом округе скрывается одно из самых коварных зол. У Дом Денеит есть укрепленный анклав в районе Медной Арки, где элитные солдаты оттачивают шпионские способности, которым их обучили мастера-куори из Дремлющей Тьмы.

В старинном поместье в роскошном Океаническом районе обитает семья карнатских вампиров, которая служит как Ордену Изумрудного когтя, так и своим собственным кровожадным аппетитам. И здесь же члены Аурума стремятся к богатству любой ценой.

СРЕДНИЙ ПРИЧАЛ ТАВИКА

Средний Причал Тавика — перекрёсток для путешественников, торговцев и исследователей, но здесь также укрываются контрабандисты, беглецы и изгнанники. Буйные искатели приключений из «Гильдии Врат Смерти» затевают на улицах драки, преступные группировки контролируют ставки на спортивные мероприятия в Краеугольном Камне, а последователи Крови Вол среди каррантских семей Серой Стены помогают и укрывают шпионов Изумрудного когтя.

«РАССЛЕДОВАНИЯ КАРР'ААШТА»

Карр'Аашта, человек-следователь, связанный с «Гильдией искателей», руководит небольшим агентством в районе Врат Смерти, и его работники могут узнать практически всё, что пожелает клиент. Карр'Аашта берётся за дела, которыми не хотят заниматься другие следователи «Гильдии искателей»; он специализируется на работах, связанных с Шестернями глубоко под башнями Шарна. Эта готовность спуститься в недра земли, возможно, отражает принадлежность Карр'Аашты к Культам Дракона Глубин.

НИЖНИЙ ПРИЧАЛ ТАВИКА

Любой, кто прибывает в Шарн по суше, проходит через Нижний Причал Тавика — и большинство спешат как можно скорее подняться в верхние округа. В этом суровом округе обосновались рабочие из Шестерней, возчики и другие жители. В районе Врат Шестерней расположены склады клана Боромар, используемые для контрабанды и другой незаконной деятельности. Район Глаз Дракона, где проживает много подменьшей, является оперативной базой Тиранов. А в районе Высоких Стен, где во время Последней войны задерживали подозрительных путешественников и иностранцев, теперь проживает много Сайрских беженцев. Некоторые из них обратились к нигилистическому поклонению Дракону Глубин или сияющим идолам. Другие строят планы о том, как и где могли бы восстановить свою павшую нацию. В то же время уличная банда «Плакальщики», якобы народные мстители, защищающие собратьев сайрцев от притеснений, сама занимается травлей и вымогательством.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ СЛЕДОВАТЕЛЕЙ

В этом разделе представлен образец приключения в том же формате, что и в *«Руководстве Мастера»* — за исключением того, что оно открывается сенсационной выдержкой из газетной статьи.

ШАРНСКИЙ СЛЕДОВАТЕЛЬ

«ЗОЛОТОЙ ДРАКОН» ГОРИТ!

УЮТНАЯ ГОСТИНИЦА «ЗОЛОТОЙ ДРАКОН», РАСПОЛОЖЕННАЯ В НИЖНИХ БАШНЯХ СТАНЦИИ, ОХВАЧЕНА ПОЖАРОМ, А ЖЕСТОКИЕ МАРОДЁРЫ АТАКУЮТ ПОСЕТИТЕЛЕЙ, СПАСАЮЩИХСЯ ОТ ОГНЯ!

Будет ли Дозор Шарна расследовать это жестокое нападение не только на наш город, но и на сами отмеченные драконом дома? Или они продолжат игнорировать преступность, которая свирепствует в нижних округах? Или, как это чаще всего бывает, какие-нибудь сомнительные следователи из частного агентства добьются большего, чем Дозор за месяц, и снова заставят нас задаться вопросом: почему наши налоги тратятся на такую неэффективную организацию?

Зацепка: Гостиница «Золотой Дракон» может быть излюбленным местом сбора персонажей-следователей, если вы хотите начать приключение прямо с пожара. Либо можно начать с того, что хозяйка гостиницы, полурослик Ирида д'Галланда (Маленькая, Принципиально-злая Шпион [Spy]), нанимает персонажей для расследования ситуации.

Столкновения

Приключение состоит из следующих столкновений.

Пожар внутри. Дааск раздобыл двух Адских гончих [Hell Hound] и привёл их в гостиницу, чтобы устроить пожар и терроризировать тех, кто остался внутри. Если персонажи сосредоточатся на битве с чудовищами, другие посетители смогут потушить пламя.

Паника снаружи. Снаружи горящей гостиницы восемь Налётчиков Дааск (гноллы с блоками статистик, приведёнными в этой главе) атакуют испуганных жителей, спасающихся от огня, а также тех, кто пытается помочь потушить его. Каждый гнолл пытается сбежать, когда становится Окровавленным.

Никакой великой тайны. Определить, что гноллы являются агентами Дааск, несложно — к такому выводу приходит большинство, увидев их жестокость и ряд признаков, подтверждающих это предположение:

Допрос гноллов. Если кого-то из гноллов захватят в плен (или допросят с помощью заклинания *Разговор с мёртвыми [Speak with Dead]*), они открыто признают свою связь с Дааск и рычат лозунги о сбрасывании ига «чесоточных» — так они называют бесшёрстных Гуманоидов.

Свидетель Боромар. Полурослика по имени Гресси Горбен (Контрабандист Боромар; блок

статистики представлен в этой главе) атаковал гнолл, назвавший её «грязной Боромар». Гресси отрицает любые связи с кланом Боромар, но признаёт, что знает о многолетней вражде между ними и Дааск.

Опрос грузоперевозчиков. Опрос грузовых компаний в Нижнем Причале Тавика показывает, что за день до инцидента пара гноллов привезла из Серой Стены в Дроааме огромный железный ящик, достаточно большой, чтобы вместить адских гончих. В документах гноллов указано, что они проживают в многоквартирном доме во Вратах Маллеона, где Дааск очень активны.

Связь с Боромарами. Помимо показаний Гресси Горбен на связь между «Золотым драконом» и кланом Боромар указывают несколько улик:

Ирида д'Галланда. Хозяйка гостиницы, нанявшая персонажей для расследования атаки, отрицает какую-либо причастность к клану Боромар. Однако повсеместные слухи говорят, что она часто бывает в гостях у Бестана ир'Тонна, представителя Верхнего Причала Тавика в Совете Шарна — известного союзника клана Боромар.

Деловые записи. Более детальное изучение деятельности гостиницы показывает, что она получает множество поставок со склада в соседнем районе, Вратах Шестерней — склада, принадлежащего клану Боромар.

Контрабанда. Тщательный обыск гостиницы (без ведома Ириды) выявляет, что постояльцам предлагаются контрабандные товары, включая Аундаирское вино и скрытую доставку наркотика грезолилии.

Участие Дозора. Дозор Шарна проявляет необычное рвение к сотрудничеству со следователями, пока внимание персонажей сосредоточено на Дааск, а не на какой-либо связи между гостиницей и кланом Боромар. Если они спрашивают о связях с Боромарами, их контакты в Дозоре настоятельно рекомендуют героям сосредоточиться на Дааск.

Убежище Дааск. В ходе своих расспросов о Дааск персонажи обнаруживают убежище, где некоторые члены банды ждут дальнейших указаний. Среди них есть Огр [Ogre], две Гарпии [Harpy] и четыре Налётчика Дааск (включая любых уцелевших после инцидента в гостинице). Для этого укрытия используйте восточную половину уровня поверхности карты «Убежище в подземелье» в «Руководстве Мастера».

Вознаграждение. Если персонажи привлекут членов Дааск к ответственности за преступления, Ирида д'Галланда выплатит им 500 ЗМ (всего) и вежливо попросит прекратить расследование.



Представители разных отмеченных драконом домов отложили свои разногласия, чтобы расследовать убийство в Шарне, Городе Башен.

Жанр приключения: Интриги и борьба эпохи Возрождения

Поп-культура: «Клан Сопрано», «Наследники»

ПРОЦВЕТАНИЕ КХОРВАЙРА ОСНОВАНО НА магии, и отмеченные драконом дома служат фундаментом, на котором держится магическая экономика. Основные её отрасли в Кхорвайре — связь, транспорт, банковское дело, животноводство, безопасность и многое другое — находятся в собственности и под контролем домов.

На протяжении большей части истории, власть сильной централизованной монархии в королевстве Галифар уравнивала их могущество. Но Последняя война нарушила это равновесие, а враждующие лидеры народов Кхорвайра едва ли способны сдержать амбиции домов. Многие шепчутся, что если народы Кхорвайра когда-нибудь снова объединятся, ими будет править не король, а наследник отмеченного драконом дома.

Проведите кампанию «Интриги отмеченных драконом», если хотите воссоздать хитросплетения и борьбу за власть эпохи Возрождения — когда влияние торговых династий не уступало королевским семьям — или истории о борьбе за власть внутри семьи, как в «Клане Сопрано» или «Наследниках».

ОТМЕЧЕННЫЕ ДРАКОНОМ ПЕРСОНАЖИ

Кампания «Интриги отмеченных драконом» подразумевает, что у всех персонажей есть какая-либо связь с отмеченным драконом домом. Все они могут быть связаны с одним домом или же принадлежать к разным, но иметь общую цель. В разделе «Формирование группы» представлены рекомендации по объединению группы из представителей разных домов. Если персонажи работают на один дом или организацию, например, Двенадцать, которые объединяют их общей целью, используйте правила покровителей группы из книги «Эберрон: Из непа последней войны», чтобы обеспечить преимущества от их общей миссии.

Персонажам такой кампании подходят предистории Агент Дома и различные наследники домов из главы 2, которые предоставляют им преимущества и возможности, связанные с принадлежностью. Другие предистории могут отражать специализацию домов, например, Ремесленник для Дома Каннит, Моряк для Дома Лирандар, Артист для Дома Фиарлан или Дома Туранни, или Писарь для Дома Сивис.

СЛАВА У ОТМЕЧЕННОГО ДРАКОНОМ ДОМА

Вы можете использовать правила славы из «Руководства Мастера» для определения влияния и положения персонажа в отмеченном драконом доме. Если ваша кампания сосредоточена на домах, и персонажи присоединяются к одному из них, следует отслеживать очки Славы каждого персонажа у соответствующего дома. Некоторые предистории и черты могут увеличить Славу персонажа:

Агент Дома. Предистория Агент Дома даёт персонажу изначальные очки Славы у дома, равные 3.

Наследник дома. Предистория наследник дома (например, Наследник Дома Каннит) даёт персонажу изначальные очки Славы у дома, равные 5.

Черта Драконьей метки. Получение черты Драконьей метки (кроме черты Аберрантная драконья метка) после 1-го уровня увеличивает очки Славы персонажа у связанного с меткой дома на 1.

Большая драконья метка. Получение черты большой драконьей метки (например, Большая метка творения), увеличивает очки Славы персонажа у связанного с меткой дома на 2.

Драконья метка Сибериса. Получение черты Дар Сибериса или другой черты из категории Эпических даров, которые являются отражением драконьей метки Сибериса, увеличивает очки Славы персонажа у связанного с меткой дома на 3.

Аберрантная драконья метка. Получение любой аберрантной драконьей метки уменьшает очки Славы персонажа у любого отмеченного драконом дома на 2, когда руководство дома узнаёт об этой метке.

ПРИВИЛЕГИИ СЛАВЫ

Персонажи, обладающие славой у отмеченного драконом дома, могут претендовать на следующие привилегии, которые позволяют им обращаться за помощью к членам этого дома.

ПОДДЕРЖИВАЕМЫЙ В ДОМЕ

Требования: Слава 3 и выше у отмеченного драконом дома

Вы можете попросить дом об услуге, которая принимает одну из следующих форм:

- Член дома с драконьей меткой бесплатно сотворит для вас заговор или заклинание 1-го уровня, связанные с меткой дома (см. черты Драконьей метки в главе 2).

- Член дома сотворяет для вас другое заклинание 3-го уровня или ниже за половину обычной стоимости.
- Дом предоставляет связанные с его деятельностью товары и услуги бесплатно или со скидкой. Смотрите рекомендации в описании домов далее в этой главе.

Вы можете попросить о такой услуге столько раз, сколько составляют ваши очки Славы. Если ваши очки Славы опустятся ниже количества уже запрошенных услуг, высокопоставленный член дома может потребовать ответную услугу, отправив вас на задание по личным делам или делам дома.

Кроме того, дом выплачивает вам жалование, покрывающее затраты на Скромное существование (1 ЗМ в день).

Признанный в Доме

Требования: Слава 10 и выше у отмеченного драконом дома

Когда вы просите дом об услуге (как описано в разделе «Поддерживаемый в Доме»), она может принять одну из следующих дополнительных форм:

- Член дома с драконьей меткой бесплатно сотворяет для вас заклинание 2-го уровня, связанное с меткой дома.
- Член дома сотворяет для вас другое заклинание 4-го уровня или ниже за половину обычной стоимости.
- Каждый раз, когда вы совершаете ход Бастиона, вы можете отдать приказ дому, как если бы он был особым сооружением в вашем Бастионе. Тип такого особого сооружения определяется вашим домом, как указано в описании домов далее в этой главе.

Кроме того, жалование дома увеличивается и теперь покрывает затраты на Комфортное существование (2 ЗМ в день).

Прославленный в Доме

Требования: Слава 25 и выше у любого отмеченного драконом дома

Когда вы просите дом об услуге (как описано в разделе «Поддерживаемый в Доме»), она может принять одну из следующих дополнительных форм:

- Член дома с драконьей меткой бесплатно сотворяет для вас заклинание 3-го или 4-го уровня, связанное с меткой дома.
- Член дома сотворяет для вас другое заклинание 6-го уровня или ниже за половину обычной стоимости.
- Вы получаете телохранителя на время выполнения следующего задания дома (максимум 1 неделю). Телохранитель — существо с Показателем опасности не выше половины вашего уровня (округляя в большую сторону), принадлежащее к вашему дому.

Кроме того, жалование дома увеличивается и теперь покрывает затраты на Богатое существование (4 ЗМ в день).

Выдающийся в Доме

Требования: Слава 50 и выше у отмеченного драконом дома

Когда вы просите дом об услуге (как описано в разделе «Поддерживаемый в Доме»), она может принять одну из следующих дополнительных форм:

- Член дома с драконьей меткой бесплатно сотворяет для вас заклинание 5-го уровня, связанное с меткой дома.
- Член дома сотворяет для вас другое заклинание 8-го уровня или ниже за половину обычной стоимости.

Кроме того, жалование дома увеличивается и теперь покрывает затраты на Аристократическое существование (10 ЗМ в день).

Формирование группы

Вы можете собрать разношерстную группу D&D-персонажей из одного отмеченного драконом дома. И наоборот, в вашу группу могут войти представители разных домов, объединенные союзами или общими принципами. Или они могут быть друзьями детства, которые начали работать на разные дома, или просто случайной компанией тех, кого свели вместе непредвиденные обстоятельства. В таблице «Состав группы» предложены варианты обоснования сотрудничества персонажей.

Состав группы

1к8 Состав

- 1 **Группа из одного дома.** Выберите отмеченный драконом дом и свяжите с ним всех персонажей.
- 2 **Телохранители.** Воин Денеит, Жрец Джораско, Волшебник Медани и Монах Фиарлан назначены для защиты важных персон.
- 3 **Охотники за головами.** Бард Сивис, Варвар Тарашк, Следопыт Тарашк и Друид Вадалис отправляются в дикие края, чтобы преследовать беглецов.
- 4 **Искатели драконьих осколков.** Дом Тарашк возглавляет экспедицию по добыче драконьих осколков, отправляя Друида и Следопыта в сопровождении Чародея Лирандар и Барда Туранни.
- 5 **Блюстители закона.** Воин Денеит, Паладин Денеит, Чародей Лирандар и Плут Медани следят за соблюдением законов и положений Тронхолдского договора, регулирующего международное право.
- 6 **Группа медицинской эвакуации.** Изобретатель Каннит, Паладин Денеит, Жрец Джораско и Монах Туранни отправляются в зоны боевых действий и бедствий, чтобы защищать мирное население, лечить их и сопровождать в безопасное место.

1к8 Состав

- 7 **Исследователи.** Изобретатель Каннит, Паладин Денеит, Жрец Джораско и Плут Туранни наносят быстрые и сокрушительные удары по врагам отмеченных драконом домов или Пяти Наций в целом.
- 8 **Ударная группа.** Изобретатель Каннит, Воин Денеит, Жрец Джораско и Плут Туранни наносят быстрые и сокрушительные удары по врагам отмеченных драконом домов или Пяти Наций в целом.

Пусть конфликты между отмеченными драконом домами и являются движущей силой многих событий этой кампании, важно не позволять этому создавать чрезмерное напряжение внутри группы. Игра в D&D опирается на сотрудничество между игроками, поэтому персонажам будет полезно найти точки соприкосновения, которые объединят их, несмотря на принадлежность к разным домам и разные цели. У многих членов домов есть друзья и знакомые в других домах. Эти дружеские связи могут сплотить группу искателей приключений.

Конфликты отмеченных драконом

Кампания «Интриги отмеченных драконом» может включать в себя три значительных конфликта, связанных с природой драконьих меток:

Соперничающие дома. Самые существенные и устойчивые конфликты происходят между отмеченными драконом домами: «интриги» этой кампании могут определить давние соперничества, кратковременные споры и семейные обиды. Внутри некоторых домов также существует серьёзное соперничество.

Дом Тарканан. Пусть Дом Тарканан и кажется обычной преступной организацией, состоящей из обладателей аберрантных драконьих меток, он может угрожать всем отмеченным драконом персонажам и дальнейшему существованию их домов.

Палата. Поскольку драконьи метки считаются проявлением Драконьего пророчества, Палата — тайная община драконов, заинтересованных в изучении и управлении Пророчеством — может легко вмешаться в интриги между домами.

Вы можете заменить один или несколько из этих конфликтов другими, представленными в книге «Эберрон: Из непа Последней войны» или придуманными вами. Например, если ваша кампания затрагивает разногласия между Домом Денеит и Домом Тарашк из-за расширения последнего в сфере наёмничества, то силы Дроаам могут стать причиной серьёзного конфликта. Вы можете сделать акцент на соперничестве между экономической мощью отмеченных драконом домов и угасающей политической властью наций Кхорвайра, где один или несколько политических лидеров стремятся ограничить влияние домов, или амбициозный отмеченный драконом лидер стремится свергнуть правителя какой-либо из наций.

В этом разделе описаны три предложенных конфликта, цели вовлечённых злодейских группировок и возможные сюжетные линии, связанные с ними.

Соперничающие дома

Конфликты, соперничество и вражда между тринадцатью отмеченными драконом домами являются движущей силой кампании «Интриги отмеченных драконом». Будучи крайне могущественными магическими и торговыми силами, дома стремятся к экономическому доминированию, которое часто достигается за счёт других домов и нередко без особого внимания к этике. Силы амбиций внутри домов могут привести к тому, что они станут угрозой как для людей, так и для имущества.

Цели соперничающих домов

Ниже описаны соперничества между отмеченными драконом домами.

Каннит и Тарашк. В своих взаимоотношениях с другими домами, Дом Каннит имеет репутацию властного и открыто отстаивающего привилегированное положение. Никто не возмущён таким отношением больше, чем Дом Тарашк. Их столкновения связаны не с конкурирующими экономическими интересами, а с обретением политического влияния в Двенадцати и над Кхорвайром в целом. Ситуацию осложняет то, что Каннит полагаются на добываемые Тарашк драконьи осколки, а Тарашк не хотят потерять своего лучшего клиента.

Каннит и Вадалис. Несмотря на то, что они имеют много общего как производители товаров, Дом Каннит и Дом Вадалис остаются философски, темпераментно и морально противоположными. Члены Дома Вадалис не доверяют городским жителям Дома Каннит, чьи машины (включая кованых) угрожают полностью вытеснить магически выведенных животных.

Денеит и Медани. И Дом Денеит, и Дом Медани предлагают услуги личной охраны. Известны случаи, когда особо богатые личности нанимали телохранителей сразу из обоих домов, но даже тогда их агенты часто конкурируют, пытаясь доказать бóльшую ценность своих услуг.

Денеит и Тарашк. Дом Тарашк посягает на экономическую территорию Дома Денеит, вербует чудовищных обитателей Дроаама в качестве наёмников.

Галланда и все остальные. Многие недооценивают скрытое влияние Дома Галланда. Дом Гостеприимства веками налаживал связи во всех городах Пяти Наций. Консьерж Галланда знает, как раздобыть клиенту всё необходимое. Но этому дому также известно о соперничестве и интригах других домов. И он дёргает за эти ниточки больше, чем думают другие.



Кундарак и Туранни. Вражда между Домом Кундарак и Домом Туранни восходит ко временам Теневого раскола. Элар д'Туранни заявил, что семья Пэлион из Дома Фиарлан являются предателями, замешанными в дьявольском заговоре, и Туранни вместе с союзниками уничтожили весь их род. Барон Морриккан д'Кундарак и лорд Толар Пэлион были кровными братьями, и Морриккан отказывается верить обвинениям против Пэлионов. Он поклялся докопаться до истины и отомстить за своего друга. С этой целью он поручит Горад'дин, также известным как «Хвост мантикоры» — тайным убийцам Дома Кундарак — преследовать Туранни и их Теневую сеть.

Лирандар и Ориен. До изобретения воздушных кораблей, Дом Ориен обладал монополией на путешествия по Кхорвайру. Расширение Лирандар в сферу воздушных путешествий угрожает этому доминированию.

Медани и Тарашк. И Дом Медани, и Дом Тарашк управляют гильдиями следователей, соперничая за ограниченную сферу деятельности. У каждого дома есть свои специализации, но следователи обоих яростно конкурируют за клиентов.

Фиарлан и Туранни. Эти два дома с Меткой тени разделились менее тридцати лет назад, и напряжение между ними по-прежнему остаётся сильным. Обычно они избегают открытых конфликтов, работая на разных территориях. Но когда пути их агентов пересекаются, соперничество может привести к столкновению, которое проявляется в художественных соревнованиях или дуэлях между убийцами.

ВНУТРЕННИЕ КОНФЛИКТЫ

Раскол Дома Фиарлан и Дома Туранни знаменует первый случай раскола дома между семейными линиями, но может оказаться не последним. Источником конфликтов кампании могут стать трения внутри одного отмеченного драконом дома, особенно если все персонажи принадлежат к нему. Серьёзные внутренние конфликты имеются в следующих домах.

Каннит. Лидеры Дома Каннит погибли во время Скорби, и теперь за власть борются три могущественных барона. Каждый хочет объединить дом под своим началом, но вполне возможно, что он расколется, как это случилось с Домом Фиарлан.

Сивис. Дом Сивис известен своим нейтралитетом в конфликтах между нациями и отмеченными драконом домами — он часто помогает улаживать споры и поддерживать порядок, когда два дома расходятся во мнениях. Но внутри него самого царит огромная вражда между семьями. Двенадцать семей дома включают в себя Корралинов, Лирриманов, Санторов, Северинов, Сирраланов и Торралинов. Лишь благодаря своему мастерству в интригах Дойен Лисс Лирриман д'Сивис удаётся возглавлять дом на протяжении девяноста лет.

Тарашк. В самом фундаменте Дома Тарашк скрыт древний конфликт. Могущественный клан Торрн связан с друидами из Хранителей врат, в то время как клан Аашта связан с Культами Дракона Глубин. Большинство современных наследников лишь поверхностно знакомы с этими традициями, но фанатичные группы внутри кланов преследуют



НАПРЯЖЁННОСТЬ МЕЖДУ ОТМЕЧЕННЫМИ ДРАКОНОМ ДОМАМИ РЕДКО ПЕРЕРАСТАЮТ В ОТКРЫТЫЙ КОНФЛИКТ, НО ЕСЛИ ЭТО СЛУЧАЕТСЯ, ТО НИГДЕ УЖЕ НЕ БЕЗОПАСНО

эзотерические цели, которые иногда выливаются в открытые внутримдомовые конфликты.

АРКА СОПЕРНИЧАЮЩИХ ДОМОВ

В этом примере арки предполагается, что персонажи по большей части сохраняют нейтралитет в спорах между отмеченными драконом домами. Они могут действовать как агенты Двенадцати, Дома Сивис, какой-то другой группы или покровителя, который стремится наладить между домами мир. Или же персонажи могут представлять разные дома; их выстроенные взаимоотношения станут мотивацией поддерживать мир. Если они принадлежат к одному дому, вы можете адаптировать этот пример, используя их дом как одну из враждующих фракций.

Исходя из этих предположений, конфликт между соперничающими отмеченными драконом домами может разворачиваться следующим образом.

Уровни 1–4. Будучи заметными, но ещё не могущественными фигурами среди отмеченных драконом, персонажи становятся целями двух соперничающих домов. Оба дома пытаются подружиться с ними и повлиять на них, возможно, нанимая персонажей для выполнения различных заданий. Тем временем конфликт между домами расплывается на заднем плане.

Уровни 5–10. Конфликт между соперничающими домами перерастает в торговую войну, попытки захватить друг у друга бизнес или даже в насильственное столкновение. Поскольку теперь персонажи являются силой, с которой приходится считаться, оба дома обращаются к ним за помощью, вынуждая выбрать сторону.

Уровни 11–16. По мере того как разгорается конфликт, в дело вступает третья группа, которая надеется воспользоваться отвлечением или слабостью враждующих сторон. Личности как внутри, так и вне домов умоляют персонажей помочь положить конец конфликту, пока он не охватил другие дома или даже нации.

Уровни 17–20. Хаос распространяется, и персонажам предстоит сделать выбор. Они могут попытаться восстановить хрупкий баланс сил между домами, а также между домами и Пятью Нациями. Или же они могут попытаться изменить мировой порядок по новому образцу.

ДОМ ТАРКАНАН

Дом Тарканан — это преступная группировка в Шарне, которая была основана, когда Тора Тавин собрала выживших из отряда смертников Брешишских шпионов, носивших аберрантные драконьи метки. Она взяла фамилию лорда Халаса Тарканана, который использовал аберрантную драконью метку, чтобы вершить хаос в Шарне во время Войны Метки, и превратила группу воров и убийц в пародию на отмеченные драконом дома. Однако, пока группировке не хватает признания, власти и ресурсов, которыми обладают настоящие дома.

ЦЕЛИ ДОМА ТАРКАНАН

Дом Тарканан — это банда воров и убийц, действующая в Шарне, но их название указывает на стремление основателя превратить банду в нечто большее. Большинство членов не преследуют иных



МАРОДЁР ТАРКАНАН И
РАЗБОЙНИК ТАРКАНАН

целей, кроме использования аберрантных меток для получения выгоды от преступной жизни. Но их лидеры стремятся преумножить силу своих драконьих меток до уровня, способного сотрясти мир, как это когда-то сделали аберрантные чемпионы Войны Метки, Халас Тарканан и Леди Чумы. Обладая такой устрашающей силой, они планируют возродить древний конфликт из-за аберрантных меток и свергнуть отмеченные драконом дома с позиций власти.

Тора Тарканан (в городе всё ещё известная под настоящим именем — Тора Тавин), основавшая банду, недавно отошла от лидерства, передав власть загадочной фигуре, известной как Сын Хайбера. О нём мало что известно, но он обладает не только навыками военачальника, но и самой сильной аберрантной меткой современности. Некоторые называют его вновь возродившимся Халасом Таркананом, полагая, что он собирает аберрантную армию, чтобы повести её против отмеченных драконом домов. Тора остаётся заместителем Сына Хайбера и публичным лицом группировки.

АРКА ДОМА ТАРКАНАН

Конфликт между искателями приключений и Домом Тарканан может развиваться следующим образом.

Уровни 1–4. Покровитель просит персонажей принять участие в расследовании серии убийств в Шарне в связи с тем, что у все жертвы обладали драконьими метками. Дозор Шарна и один или

несколько частных следователей уже спорят из-за доступа к уликам и свидетелям — попытка персонажей вмешаться лишь усиливает напряжение. Преступниками оказываются члены Дома Тарканан, и героям предстоит привлечь их к ответственности.

Уровни 5–10. После успеха персонажей в деле об убийцах Тарканан, Дозор вновь обращается к ним за помощью. Мелкие воришки из банды предоставили информацию о планах Дома Тарканан в обмен на смягчение приговора. Эти воры не разделяют иллюзий лидеров о величии и их ненависти к отмеченным драконом домам. Информация указывает на скопление аберрантных наследников глубоко под Шарном.

Уровни 11–16. После того, как персонажи срывают планы Дома Тарканан в глубинах Шарна, группировка посылает за ними могущественных убийц с устрашающими аберрантными метками.

Уровни 17–20. Сын Хайбера ведёт небольшую армию воинов и убийц с аберрантными метками, чтобы бросить вызов правительству Шарна, и планирует призвать **Сгусток уничтожения [Blob of Annihilation]**, чтобы сровнять башни города с землёй.

АБЕРРАНТНЫЕ НАСЛЕДНИКИ

Дом Тарканан состоит из представителей с самыми разнообразными аберрантными метками. Любого гуманоид из «Бестиария» или другого источника может быть агентом Дома Тарканан и обладать меткой, которая не влияет на боевые умения существа или проявляется через его существующие способности. Например, уникальные способности **Фамильяра вампира [Vampire Familiar]** могут проистекать не от связи с вампиром, а от аберрантной метки, как и сотворение заклинаний

МАРОДЁР ТАРКАНАН [TARKANAN MARAUDER]

Средний или Маленький Гуманоид, Хаотично-злой

КЗ 16 **Инициатива:** +7 (17)

Хиты 247 (26к8 + 130)

Скорость 30 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС
Сил	15	+2 +2	Лов	17	+3 +7	Тел	20	+5 +9
Инт	16	+3 +3	Мдр	15	+2 +6	Хар	13	+1 +1

Навыки Обман +5, Восприятие +6, Скрытность +7

Снаряжение Кираса, Короткий меч

Чувства пассивное Восприятие 16

Языки Общий, Воровской жаргон

ПО 11 (7 200 опыта; БВ +4)

ОСОБЕННОСТИ

Увёртливость. Если мародёр подвергается эффекту, который позволяет ему совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, он вместо этого не получает урон, если преуспевает в спасброске, и получает лишь половину урона при провале. Он не может использовать эту особенность, если является Недееспособным.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Мародёр совершает три атаки Аберрантным ударом.

Аберрантный удар. Бросок рукопашной атаки: +7, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 13 (3к6 + 3) Колющего урона, плюс 21 (6к6) урона Чистой силой, если мародёр совершал бросок атаки с Преимуществом.

Сотворение заклинаний. Мародёр сотворяет одно из следующих заклинаний, не нуждаясь в Материальных компонентах, используя Телосложение в качестве заклинательной характеристик (Сл спасброска заклинаний 17):

Неограниченно: Сообщение [Message]

1/день: Распад [Disintegrate]

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Прорыв сквозь пространство. Мародёр телепортируется в свободное пространство, которое может видеть в пределах 30 футов, появляясь с ослепительной вспышкой. **Спасбросок Телосложения:** Сл 17, каждое существо в 5-футовой Эманации, исходящей от мародёра при его появлении. **Провал:** Цель становится Ослеплённой до конца следующего хода мародёра.

у **Разбойника-обманщика [Bandit Deceiver]**. С другой стороны, обычный **Разбойник [Bandit]** или **Громила [Tough]** могут иметь аберрантную метку, которая позволяет им сотворить **Маскировку [Disguise Self]**, **Безмолвный образ [Silent Image]** или подобное заклинание, незначительно влияющее на боевые способности.

Два представленных ниже блока статистики и **Наёмный убийца Тарканан [Tarkanen Assassin]** из книги «Эберрон: Из непа Последней войны» демонстрируют членов Дома Тарканан, которые используют в бою силу аберрантных меток.

Мародёр Тарканан. Этот могущественный наёмный убийца использует телепортацию, чтобы застать жертв врасплох и мгновенно убить.

Разбойник Тарканан. Этот рядовой член банды, завербованный на улицах Шарна, использует ороющую силу молний в дополнение к обычному оружию.

РАЗБОЙНИК ТАРКАНАН [TARKANAN RUFFIAN]

Средний или Маленький Гуманоид, Хаотично-злой

КЗ 13 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 40 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС
Сил	14	+2 +2	Лов	13	+1 +3	Тел	15	+2 +4
Инт	11	+0 +0	Мдр	10	+0 +0	Хар	13	+1 +1

Навыки Запугивание +3, Восприятие +2

Снаряжение Копьё, Проклёпанный кожаный доспех

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Воровской жаргон

ПО 1 (200 опыта; БВ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Аберрантный всплеск. Когда разбойник сотворяет заклинание **Ведьмин снаряд [Witch Bolt]**, бросьте к8. Если выпадет чётное число, он получает количество Временных хитов, равное результату броска. Если выпадет нечётное число, одно существо по выбору разбойника в пределах 30 футов получает урон Чистой силой, равный выпавшему значению; если в пределах дистанции нет других существ, он сам получает этот урон.

ДЕЙСТВИЯ

Копьё. Бросок рукопашной или дальнобойной атаки: +4, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов. **Попадание:** 6 (1к8 + 2) Колющего урона.

Сотворение заклинаний. Разбойник сотворяет одно из следующих заклинаний, не нуждаясь в Материальных компонентах, используя Телосложение в качестве заклинательной характеристик (Сл спасброска заклинаний 12, +4 к попаданию атакой заклинанием):

Неограниченно: Чудотворство [Thaumaturgy]

1/день: Ведьмин снаряд [Witch Bolt]

ПАЛАТА

Палата — это тайная сеть драконов, которые на протяжении тысячелетий наблюдают за жителями Кхорвайра. Эти драконы считают людей лишь пешками в древней игре, что вращается вокруг Драконьего пророчества. Каждый дракон Палаты наблюдает за небольшим уголком мира и поддерживает сеть агентов, которые могут свободно перемещаться по городам и нациям Кхорвайра.

Цели Палаты

Хотя большинство членов Палаты просто наблюдают за событиями в Кхорвайре и собирают информацию о новых аспектах Пророчества, многие драконы стремятся понять связь между драконьими метками и Пророчеством, а некоторые даже проводят магические эксперименты над людьми с драконьими метками. Драконы Палаты проявляют особый интерес к наиболее могущественным драконьим меткам, таким как метки Сибериса и мощные аберрантные метки (см. главу 2).

Эти цели не обязательно приведут к конфликту между Палатой и персонажами с метками или их домами. И даже если конфликт случится, он не обязательно должен быть жестоким. Однако, в конечном счете, драконы Палаты определяют ценность отмеченных драконом индивидов только с точки зрения меток и их места в Пророчестве. Это означает, что они считают таких персонажей расходным материалом, а их личные цели — незначительными по сравнению с долгосрочными планами Палаты.

Арка Палаты

Конфликт между персонажами и Палатой может развиваться следующим образом, начинаясь примерно с момента, когда герои достигнут 5-го уровня.

Уровни 5–10. Персонажи с драконьими метками привлекают внимание дракона из Палаты. Он отправляет агента встретиться с персонажами, стать их другом или покровителем и следить за их действиями. Время от времени этот агент может давать им необычные поручения, призванные определённым образом исполнить Пророчество. В других случаях агент предоставляет полезные советы, действенные заклинания или даже магические предметы, чтобы помочь персонажам в приключениях. Некоторые миссии, особенно на более высоких уровнях, могут показаться персонажам неприятными или напрямую противоречить их личным целям.

Уровни 11–16. Наблюдающий за персонажами дракон убеждается, что сторонняя деятельность персонажей нарушает Пророчество. Дружественный агент исчезает, после чего группа враждебных агентов начинает подрывать работу персонажей.

Уровни 17–20. Когда дракон предупреждает других членов Палаты о том, что персонажи представляют угрозу для Пророчества, несколько драконов пытаются уничтожить группу.

ОТМЕЧЕННЫЕ ДРАКОНОМ ДОМА

Книга «Эберрон: Из тепла Последней войны» содержит основную информацию об отмеченных драконом домах, и во 2-й главе этой книги описаны предьстории персонажей, которые являются их наследниками. В этом разделе представлен обзор каждого дома с акцентом на возможности для интриг внутри домов и между ними. Он также включает дополнительные услуги, к которым получают доступ персонажи, принадлежащие к дому, согласно правилам славы из раздела «Слава у отмеченного драконом дома», представленным ранее.

Дом Каннит

Со времён разрушения Сайра и штаб-квартиры Дома Каннит во время Последней войны, дом функционирует как три отдельные организации, пока три барона Каннит борются за контроль.

Восточные Каннит

Восточными Каннит, штаб-квартира которых находится в Корте (в Каррнате), руководит Зорлан д'Каннит, и они поддерживают тесные связи с правительством Каррната и верой в Кровь Вол. Эта ветвь дома специализируется на осадных сооружениях и обороне, хотя ее самые инновационные эксперименты посвящены созданию сконструированной нежити — гибрида кованых и зомби. Помимо Каррната, у Восточных Каннит есть анклав в Твердынях Мрор и Лазаарских княжествах.

Южные Каннит

Под руководством Меррикса д'Каннит владения Южных Каннит в Шарне стали конкурировать со старой штаб-квартирой дома в Белом Очаге за звание центра инноваций. Дополнительные ячейки в Бреландии, Зиларго, Даргууне и даже в Штормовом Пределе (в Ксен'дрике) воплощают планы Меррикса и создают пополняющие казну дома изобретения. Ходят слухи, что в анклав Шарна скрыта последняя кузница творения, способная создавать кованых, и что Меррикс планирует построить ещё одну в Штормовом Пределе, где Тронхолдский договор не имеет силы.

Западные Каннит

Расположенные недалеко от Прекрасной Гавани, столицы Аундаира, Западные Каннит следуют за Джорланной д'Каннит, чьи претензии на лидерство омрачает ошибка молодости. Примерно тридцать лет назад у Джорланны был неудачный роман с наследником Дома Денеит — связь, запрещённая протоколами отмеченных драконом домов, восходящими к временам Войны Метки. Хотя эти отношения быстро закончились, а слухи о ребёнке так и не были подтверждены, за Джорланной закрепилась репутация недалёковидного человека. Несмотря на это, её твёрдое видение единого дома, союзники среди Двенадцати и личное обаяние делают её серьёзным претендентом на контроль над домом. Под её руководством Западные Каннит

проводят расследования в анклагах и магических областях на территориях Аундаира, Трейна и Элдинских Пределов. Она поддерживает дружеские отношения с другими домами и со знатью Аундаира и из его окрестностей.

ПРИВИЛЕГИИ СЛАВЫ ДОМА КАННИТ

Когда вы просите свой дом об услуге, она может принять одну из следующих форм.

Поддерживаемый в Доме (Слава 3 и выше). Вы можете приобрести один Обычный или Необычный магический предмет за половину обычной стоимости.

Признанный в Доме (Слава 10 и выше). Когда совершаете ход Бастиона, вы можете отдать Дому Каннит приказ Изготовление, как если бы он был сооружением Кузница или Мастерская в вашем Бастионе. Если ваш уровень 9 или выше, вместо этого вы можете отдать дому приказ Изготовление, как если бы он был сооружением Лаборатория.

ДОМ ДЕНЕЙТ

В Башне Стража — штаб-квартире Дома Денеит в Каррклактоне (в Каррнате) — барон Бревен д'Денеит ведёт дом по курсу, которого тот придерживался веками: сохраняя абсолютный нейтралитет в политике Пяти Наций, при этом обладая крупнейшей военной и полицейской силой в Кхорвайре. Пока многие дворяне Каррната ждут, что Дом Денеит поможет им восстановить объединённый Галифар (разумеется, под руководством Каррна), а Дом Тарашк вербует чудовищных наёмников из числа обитателей Дроаама, барон ходит по лезвию ножа. В условиях столь шаткой ситуации, многие в Доме Денеит задаются вопросом, остаётся ли путь нейтралитета наилучшим выбором.

ПРИВИЛЕГИИ СЛАВЫ ДОМА ДЕНЕЙТ

Когда вы просите свой дом об услуге, она может принять одну из следующих форм.

Поддерживаемый в Доме (Слава 3 и выше). Вы можете запросить помощь 1к4 + 1 наёмников на срок до 1 дня. Наёмники — это Средние Стражники [Guard].

Признанный в Доме (Слава 10 и выше). Когда совершаете ход Бастиона и отдаёте приказ Вербовка сооружению Казармы в вашем Бастионе, вы можете нанять вплоть до двенадцати защитников Бастиона вместо четырёх. Если ваш уровень 9 или выше, вы и любые ваши союзники по вашему выбору можете тренироваться в сооружении Дома Денеит, как если бы оно было сооружением Тренировочная площадка в вашем Бастионе (используя приказ Усиление), под руководством тренера по вашему выбору.

ДОМ ГАЛЛАНДА

Йорен д'Галланда расширил владения дома далеко за пределы его истоков в Равнинах Талента и штаб-квартиры в Сборграде. По всему Кхорвайру, даже в таких удалённых уголках, как окраина Демонических Пустошей и болота Кью'Барры, раскину-

лись гостиницы, каждая из которых управляется непосредственно Домом Галланда и представляет собой небольшой анклав его власти, неподвластный местному правительству. Даже если в деревне нет гостиницы, которой Дом Галланда управляет напрямую, скорее всего там есть лицензированное им общежитие, которое гарантирует посетителям определённые стандарты комфорта, чистоты и безопасности. Ходят слухи, что недавнее расширение дома связано с возросшим интересом барона Йорена к Драконьему пророчеству, которое изучает его дочь Червина.

ПРИВИЛЕГИИ СЛАВЫ ДОМА ГАЛЛАНДА

Когда вы просите свой дом об услуге, она может принять одну из следующих форм.

Поддерживаемый в Доме (Слава 3 и выше). Вы и ваша группа можете бесплатно проживать в гостинице Дома Галланда в течение 30 дней, питание включено.

Признанный в Доме (Слава 10 и выше). Когда совершаете ход Бастиона, вы можете отдать Дому Галланда приказ Сбор, как если бы он был сооружением Сад (пищевой) в вашем Бастионе. Если ваш уровень 13 или выше, вместо этого вы можете отдать дому приказ Исследование, как если бы он был сооружением Трактир.

ДОМ ДЖОРАСКО

Оплот Покоя — это анклав Дома Джораско в Веди-каре (в Каррнате) и резиденция его лидера, нынешнего барона Улары д'Джораско. Жители Кхорвайра говорят: «Если вас не смогли вылечить в Оплоде Покоя, то вас уже ничего не спасёт». Помимо лечения болезней и ухода за ранеными, целители Дома Джораско обучают искусству исцеления, управляют санаториями для длительного восстановления и ухаживают за людьми с хроническими или затяжными заболеваниями, как физическими, так и ментальными. Помимо Ведикара, Дом Джораско поддерживает крупные лечебные анклавы в Прекрасной Гавани, Шарне и Сборграде на Равнинах Талента, а его владения и клиники можно найти в городах и поселках по всему Кхорвайру.

ПРИВИЛЕГИИ СЛАВЫ ДОМА ДЖОРАСКО

Когда вы просите свой дом об услуге, она может принять одну из следующих форм.

Поддерживаемый в Доме (Слава 3 и выше). Вы можете приобрести одно Зелье лечения (любого вида) за половину обычной стоимости.

Признанный в Доме (Слава 10 и выше). Когда совершаете ход Бастиона, вы можете отдать Дому Джораско приказ Сбор, как если бы он был сооружением Сад (лекарственный) в вашем Бастионе. Если ваш уровень 9 или выше, вместо этого вы можете отдать дому приказ Сбор, как если бы он был сооружением Теплица.

Дом Кундарак

Дом Кундарак — один из самых замкнутых отмеченных драконом домов, что обусловлено рядом факторов и прежде всего секретностью, необходимой для защиты своих огромных богатств. Дополнительные сложности связаны со статусом единственного дварфийского отмеченного драконом дома, а также с иногда напряжёнными отношениями с другими кланами и семьями дварфов из Твердынь Мрор. Лорд Моррикан д'Кундарак поддерживает с другими домами и нациями строго профессиональные отношения, основанные на прочном фундаменте доверия и репутации непоколебимой честности. Единственные, с кем Дом Кундарак тесно связан — это Дом Сивис и друиды из Хранителей врат, которые также являются экспертами в магических защитах. Штаб-квартира дома находится во Вратах Корунды (в Твердынях Мрор).

Привилегии славы Дома Кундарак

Когда вы просите свой дом об услуге, она может принять одну из следующих форм.

Поддерживаемый в Доме (Слава 3 и выше). Вы можете бесплатно хранить что-либо в хранилище Кундарак не более 1 месяца. Хранилище представляет собой внепространственное измерение, доступное (при наличии соответствующих ключей) из любого банка Кундарака в Кхорвайре, и обычно считается неприступным.

Признанный в Доме (Слава 10 и выше). Когда совершаете ход Бастиона, вы можете отдать Дому Кундарак приказ Торговля, как если бы он был сооружением Хранилище в вашем Бастионе, используя ваш уровень для определения максимальной стоимости приобретаемых товаров и прибыли, которую вы получите от их продажи.

Дом Лирандар

Говорят, что даже под самыми спокойными морями скрывается кракен, и никто не знает, как далеко простираются его щупальца. То же самое можно сказать и о Доме Лирандар, который использует кракена в качестве своей эмблемы. Любой, кто путешествует по суше или морю, или кто экономически заинтересован в погоде, имеет веские причины работать с Домом Лирандар. Но те, кто переходят им дорогу, обретают смертельного и непримиримого врага. По некоторым слухам, барон Эсраваш д'Лирандар — это не более чем марионетка, проводящая заседания в штаб-квартире дома в Обители Бурь (в Аундаире). Говорят, истинный контроль над домом находится в руках культа Пожирателя под названием «Ураганная Жатва», который учит отмеченных драконом наследников использовать свою силу для разрушения и подчинения.

Привилегии славы Дома Лирандар

Когда вы просите свой дом об услуге, она может принять одну из следующих форм.

Поддерживаемый в Доме (Слава 3 и выше). Вы можете обеспечить себе и своей группе бесплатные места на парусном корабле Дома Лирандар или ме-

ста на стихийном галлеоне или воздушном корабле за половину обычной стоимости.

Признанный в Доме (Слава 10 и выше). Когда вы совершаете ход Бастиона и отдаёте приказ Сбор сооружению Сад в вашем Бастионе, Дом Лирандар может манипулировать погодой, чтобы удвоить ваш урожай. Если ваш уровень 9 или выше, вы можете отдать дому приказ Вербовка, как если бы он был сооружением Круг телепортации в вашем Бастионе, с тем исключением, что заклинатель прибывает в ваш Бастион на воздушном корабле.

Дом Медани

Сила Дома Медани заключается в проницательности агентов и умении предсказывать действия других на основе имеющихся данных. Опираясь на это, дом занимается не сбором разведанных (это прерогатива Дома Фиарлан и Дома Туранни), а контрразведкой. Дом Медани не торгует секретами; он помогает сохранять их. Под руководством барона Трелиба д'Медани, чья тесная связь с королём Бреландии из штаб-квартиры дома во Вроте широко известна, агенты Медани выявляют и предотвращают кражи товаров и секретов.

Привилегии славы Дома Медани

Когда вы просите свой дом об услуге, она может принять одну из следующих форм.

Поддерживаемый в Доме (Слава 3 и выше). Вы можете обеспечить для себя и своей группы ночлег в безопасном доме Медани. Пока вы находитесь под защитой дома, вас практически невозможно обнаружить немагическими средствами.

Признанный в Доме (Слава 10 и выше). Когда совершаете ход Бастиона, вы можете отдать Дому Медани приказ Исследование, как если бы он был сооружением Библиотека в вашем Бастионе. Если ваш уровень 13 или выше, вместо этого вы можете отдать дому приказ Исследование, как если бы он был сооружением Трактир.

Дом Ориен

Караваны Дома Ориен — самый дешёвый и зачастую самый надёжный способ добраться до отдалённых мест и мелких поселений, а также самое лучшее решение для перевозки тяжёлых грузов из морских портов. Внимание дома полностью занимают логистические сложности безопасной транспортировки людей и грузов на тысячи километров, не оставляя времени для интриг. После Последней войны барон Кванти д'Ориен сосредоточился на восстановлении сухопутного сообщения через Земли Скорби и конкуренции с новоявленным Домом Лирандар и его воздушными кораблями. Штаб-квартира дома находится в Переправе (в Аундаире), но его анклавов расположены по всему Кхорвайру. Некоторые вагоны молниевых поездов даже служат передвижными анклавами для важных членов дома.

Привилегии славы Дома Ориен

Когда вы просите свой дом об услуге, она может принять одну из следующих форм.



АГЕНТЫ (СЛЕВА НАПРАВО) ДОМА ДЕНЕЙТ, ДОМА ГАЛЛАНДА, ДОМА ЛИРАНДАР, ДОМА КАННИТ, ДОМА ДЖОРАСКО И ДОМА КУНДАРАК

Поддерживаемый в Доме (Слава 3 и выше). Вы можете обеспечить для себя и своей группы транспортировку любым из способов, который предоставляет Дом Ориен (караван, молниевый поезд или телепортация) за половину обычной стоимости.

Признанный в Доме (Слава 10 и выше). Когда совершаете ход Бастиона, вы можете отдать Дому Ориен приказ Торговля, как если бы он был сооружением Хранилище в вашем Бастионе, используя ваш уровень для определения максимальной стоимости приобретаемых товаров и прибыли, которую вы получите от их продажи. Если ваш уровень 9 или выше, вместо этого вы можете отдать дому приказ Вербовка, как если бы он был сооружением Круг телепортации в вашем Бастионе.

ДОМ ФИАРЛАН

Каждое из пяти Владений Дома Фиарлан посвящено определённой художественной традиции:

Владение Памяти (в Прекрасной Гавани в Аундаире) охватывает письменное слово, включая прозу, поэзию и пропаганду.

Владение Движения (во Вроте в Бреландии) сосредоточено на искусстве тела, включая танцы, гимнастику, борьбу, акробатику и массаж.

Владение Музыка (в Цитадели Пламени в Трейне) обучает искусствам звуков, включая пение и игру на музыкальных инструментах.

Владение Формы (в Талиосте в Трейне) сосредоточено на материальных искусствах, включая практическое изготовление реквизита, костюмов, инструментов и подобного, а также скульптуру, живопись и керамику.

Владение Тени (в Шарне) обучает искусству обмана, которое включает в себя иллюзии, кукольный театр и игру теней, а также актёрское мастерство, ораторское искусство и навыки перевоплощения. Барон Эльвинор Элорренти д'Фиарлан разместила свою штаб-квартиру в анклав Тени.

Шестой головой гидры Фиарлан является «Змеиный стол» — шпионское подразделение дома и одна из лучших разведывательных сетей в Кхорвайре. Мало кто знает об их существовании, и ещё меньше тех, кто может воспользоваться их услугами — дом предоставляет доступ только главам гильдий, дворянам и участникам больших игр за власть.

ПРИВИЛЕГИИ СЛАВЫ ДОМА ФИАРЛАН

Когда вы просите свой дом об услуге, она может принять одну из следующих форм.

Поддерживаемый в Доме (Слава 3 и выше). Вы можете приобрести одну дозу яда (любого вида) или другой незаконный товар (например, краденые вещи) за половину стоимости.

Признанный в Доме (Слава 10 и выше). Когда совершаете ход Бастиона, вы можете отдать Дому Фиарлан приказ Изготовление, как если бы он был сооружением Мастерская в вашем Бастионе. Если ваш уровень 9 или выше, вместо этого вы можете отдать дому приказ Усиление, как если бы он был сооружением Театр, и если ваш уровень 13 или выше, вместо этого вы можете отдать дому приказ Исследование, как если бы он был сооружением Трактир.

ДОМ СИВИС

Под руководством Дойен Лисс Лирриман д'Сивис Дом Сивис делает всё возможное, чтобы стабилизировать мир, раздираемый войной. Некоторые недооценивают важность дома писцов, другие же задаются вопросом, не скрывает ли столь хвалёный нейтралитет Дома Сивис далеко идущие скрытые мотивы. Какими бы ни были истинные амбиции Дома Сивис, они остаются бесценной и неотъемлемой частью современной цивилизации. Их услуги обеспечивают связь через большие расстояния, а партнёрство с Домом Кундарак облегчает важнейшие финансовые операции Пяти Наций.

ПРИВИЛЕГИИ СЛАВЫ ДОМА СИВИС

Когда вы просите свой дом об услуге, она может принять одну из следующих форм.

Поддерживаемый в Доме (Слава 3 и выше). Вы можете бесплатно воспользоваться услугами перелога или передачи сообщений от Дома Сивис.

Признанный в Доме (Слава 10 и выше). Когда совершаете ход Бастиона, вы можете отдать Дому Сивис приказ Изготовление, как если бы он был сооружением Магического кабинета в вашем Бастионе. Если ваш уровень 9 или выше, вместо этого вы можете отдать дому приказ Изготовление, как если бы он был сооружением Скрипторий.

ДОМ ТАРАШК

Дом Тарашк — это альянс трёх великих семей (и мелких связанных с ними кланов), каждая из которых имеет собственное происхождение и цели. Альянс остаётся крепким настолько, насколько крепки личные связи, объединяющие глав семей. Три лидера, называемые Триумвиратом, совместно управляют домом из города Зараш'ак в Теневых топах.

ААШТА

Аашта и их союзники имеют древние связи как минимум с двумя Культами Дракона Глубин и силой Хайбера. Вождей Аашта (включая их Триумвира, Кандар'аашта) можно с натяжкой назвать оппортунистами, которые используют любую возможность для продвижения своих интересов и интересов своей семьи — независимо от того, кто встанет на пути.

ТОРРН

Торрн и союзные им семьи продолжают традиции Хранителей врат — друидической секты, посвящённой защите мира от аберраций и других неестественных существ. Это ставит Торрн в противоречие с наиболее ревностными последователями Дракона Глубин из Аашта. Триумвир Маагрим Торрн в тайне поддерживает стремления некоторых членов семьи направить ресурсы дома на традиционную миссию Хранителей врат.

ВЕЛЬДЕРАН

Вельдеран и их союзники не имеют особых связей с какими-либо духовными традициями, в целом альтруистичны и готовы к сотрудничеству с другими семьями и домами. В клане поговаривают, что Триумвир Дарик Вельдеран кажется слишком уступчивым и слишком охотно угождает другим лидерам дома.

ПРИВИЛЕГИИ СЛАВЫ ДОМА ТАРАШК

Когда вы просите свой дом об услуге, она может принять одну из следующих форм.

Поддерживаемый в Доме (Слава 3 и выше). Вы можете приобрести драконий осколок или один Обычный или Необычный магический предмет, содержащий драконьи осколки, за половину обычной стоимости. Либо вы можете запросить помощь наёмника из Дроаама (**Гарпии [Harpy]**, **Огра-огрилона [Ogrillon Ogre]**, **Шпиона [Spy]** или **Три-крин мародёра [Thri-kreen Marauder]**) на срок до 1 дня.

Признанный в Доме (Слава 10 и выше). Когда совершаете ход Бастиона и отдаёте приказ Вербовка сооружению Казармы в вашем Бастионе, вы можете нанять вплоть до двенадцати защитников Бастиона вместо четырёх. Кроме того, если ваш уровень 9 или выше, вы можете отдать дому приказ Исследование, как если бы он был сооружением Зал трофеев в вашем Бастионе.

ДОМ ТУРАННИ

История Теневого раскола, отделившего Дом Туранни от сородичей из Дома Фиарлан, представляет собой запутанный клубок тайн. На первый взгляд всё кажется довольно простым. Примерно двадцать лет назад барон Элар д'Туранни приказал уничтожить всю линию Пэлионов, одну из ветвей Дома Фиарлан. Предположительно, он пытался помешать Пэлионам осуществить зловещий заговор, который положил бы конец Последней войне и уничтожил бы лидеров других отмеченных драконом домов, сделав Пэлионов абсолютными правителями Кхорвайра.

Был ли этот заговор реален или его сфабриковал зловещий Орден Изумрудного когтя? Был ли раскол организован агентами Палаты для воплощения аспектов Драконьего пророчества, в которых говорится о тринадцати домах? Или бароны Дома Фиарлан и Дома Туранни спланировали всё это вместе, чтобы устранить общего врага? Какой бы ни была правда, скрытая за расколом, он стал наиболее значительным последствием Последней войны для тех, кто был отмечен драконом. Подобно тому, как королевство Галифар распалось на меньшие государства, Последняя война оставила отмеченные драконом дома сломленными, неуверенными в своей роли в новом мире и в связях с новой политической властью Кхорвайра, и разделение Туранни и Фиарлан стало воплощением этой новой реальности.



АГЕНТЫ (СЛЕВА НАПРАВО) ДОМА МЕДАНИ, ДОМА ОРИЕН, ДОМА ТАРАШК, ДОМА ФИАРЛАН, ДОМА ВАДАЛИС И ДОМА СИВИС

Из своего анклава в Королевском Порту (в Лазарских княжествах) барон Элар д'Туранни управляет домом, который является лишь тенью единого предшественника и во многом похож на Дом Фиарлан. Однако в то время, как шпионы и убийцы Дома Фиарлан входят в секретную шестую ветвь, отделённую от художественной деятельности дома, артисты и ремесленники Дома Туранни также являются его шпионами и убийцами — и убийц среди них больше, чем шпионов.

ПРИВИЛЕГИИ СЛАВЫ ДОМА ТУРАННИ

Когда вы просите свой дом об услуге, она может принять одну из следующих форм.

Поддерживаемый в Доме (Слава 3 и выше). Вы можете приобрести одну дозу яда (любого вида) или другой незаконный товар (например, краденые вещи) за половину стоимости.

Признанный в Доме (Слава 10 и выше). Когда совершаете ход Бастиона, вы можете отдать Дому Туранни приказ Изготовление, как если бы он был сооружением Мастерская в вашем Бастионе. Если ваш уровень 9 или выше, вы вместо этого можете отдать дому приказ Усиление, как если бы он был сооружением Театр, и если ваш уровень 13 или выше, вы можете отдать дому приказ Исследование, как если бы он был сооружением Трактир.

ДОМ ВАДАЛИС

Дом Вадалис тщательно поддерживает репутацию самого безобидного из отмеченных драконом домов. Его лидер, Далин д'Вадалис, пренебрегает титулом и управляет домом из удалённого поме-

стья под Варной в Элдинских Пределах, вдали от центров власти Пяти Наций. Вряд ли для большинства жителей Кхорвайра представляет угрозу выведение животных высшего класса для сельского хозяйства.

И тем не менее, Дом Вадалис вызвал больше споров, чем должен был. Поговаривают, что во времена Войны Метки Дом Вадалис выводил настолько чудовищных магических существ, что впоследствии их запретили и уничтожили. Во время Последней войны дом разводил свирепых медведей, которые служили скакунами для элитных Брелишских войск. Настойчивые слухи намекают, что дом может пытаться опробовать свои методы магического усиления на людях.

ПРИВИЛЕГИИ СЛАВЫ ДОМА ВАДАЛИС

Когда вы просите свой дом об услуге, она может принять одну из следующих форм.

Поддерживаемый в Доме (Слава 3 и выше). Вы можете купить любое животное за половину обычной стоимости или обеспечить себе и своей группе бесплатный корм и конюшню для животных на срок вплоть до 1 недели.

Признанный в Доме (Слава 10 и выше). Когда совершаете ход Бастиона, вы можете отдать Дому Вадалис приказ Исследование, как если бы он был сооружением Библиотека в вашем Бастионе, при условии, что предметом исследования является какое-либо живое существо. Кроме того, когда вы отдаёте приказ Вербовка сооружению Зверинец в вашем Бастионе, вы платите половину обычной стоимости за приобретаемое существо.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ИНТРИГ ОТМЕЧЕННЫХ ДРАКОНОМ

В книге «Эберрон: Из пепла Последней войны» есть предложения по созданию приключений, посвящённых отдельным отмеченным драконом домам, однако самые интересные приключения предполагают взаимодействие между несколькими домами. Используйте таблицу «Интриги домов» для вдохновения на создание сюжетов с участием двух или более домов.

ИНТРИГИ ДОМОВ

1кб Цель приключения

- Отмеченные драконом дома соперничают за влияние на важную персону (возможно, одного из персонажей).
- Отмеченные драконом дома конкурируют за контроль над ключевым местом.
- Между двумя соперничающими отмеченными драконом домами нарастает напряжение, что грозит перерасти в смертельную вражду.
- Злодеи из двух или более отмеченных драконом домов образуют опасный альянс.

ИЗОБРЕТАТЕЛЬ КАННИТ [CANNITH ARTIFICER]

Средний или Маленький Гуманоид (Человек),
Нейтральный

КЗ 16 Инициатива: +1 (11)

Хиты 71 (11к8 + 22)

Скорость 30 футов

	МОД		СПАС			МОД		СПАС			
Сил	13	+1	+1	Лов	13	+1	+1	Тел	14	+2	+4
Инт	18	+4	+6	Мдр	14	+2	+2	Хар	11	+0	+0

Навыки Восприятие +4, Ловкость рук +3, Тайная магия +6

Снаряжение Кольчуга, Булава, Инструменты ремонтника

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Общий плюс два других языка

ПО 4 (1 100 опыта; БВ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Изобретатель совершает две атаки Ударной булавой или Артиллерийским ударом в любой комбинации.

Ударная булава. Бросок рукопашной атаки: +6, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 14 (3к6 + 4) Дробящего урона, и если целью является существо Большого размера или меньше, оно становится Сбитым с ног.

Артиллерийский удар. Бросок дальнобойной атаки: +6, дистанция 120 футов. **Попадание:** 22 (4к8 + 4) урона Чистой силой.

Сотворение заклинаний. Изобретатель сотворяет одно из следующих заклинаний, используя Инструменты ремонтника в качестве Магической фокусировки и Интеллект в качестве заклинательной характеристик (Сл спасброска заклинаний 14):

Неограниченно: Волна грома [Thunderwave] (версия 3-го уровня), Огненные ладони [Burning Hands] (версия 3-го уровня), Починка [Mending]

1/день каждое: Лечение ран [Cure Wounds], Невидимость [Invisibility]

1кб Цель приключения

- Злодей пытается подорвать альянс между двумя или несколькими отмеченными драконом домами.
- Фракции, отделившиеся от двух отмеченных драконом домов, пытаются сформировать новый дом.

ОТМЕЧЕННЫЕ ДРАКОНОМ НИПЫ

Вы можете использовать блоки статистики из этого раздела для игры за отмеченных драконом наследников в ваших приключениях.

ИЗОБРЕТАТЕЛЬ КАННИТ

Отмеченные драконом изобретатели Дома Каннит (обычно люди) часто владеют компактными устройствами, похожими на мистические пушки, которые могут создавать различные разрушительные эффекты. Эти пушки и усиленные булавы изобретателей работают только в руках своих создателей.

ВЫШИБАЛА ГАЛЛАНДА [GNALLANDA TROUBLESHOOTER]

Маленький Гуманоид (Полурослик), Нейтральный

КЗ 14

Инициатива: +3 (13)

Хиты 78 (12к6 + 36)

Скорость 30 футов

	МОД		СПАС			МОД		СПАС			
Сил	10	+0	+0	Лов	16	+3	+5	Тел	17	+3	+5
Инт	13	+1	+1	Мдр	14	+2	+4	Хар	17	+3	+5

Навыки Восприятие +4, Проницательность +4, Скрытность +5

Иммунитеты Испуганный

Снаряжение Кинжалы (6), Кожаный доспех

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Общий, Полуросликов

ПО 3 (700 опыта; БВ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Давка. Вышибала может перемещаться через пространство любого существа большего размера, но не может остановиться в этом пространстве.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Вышибала совершает две атаки Отравленным кинжалом.

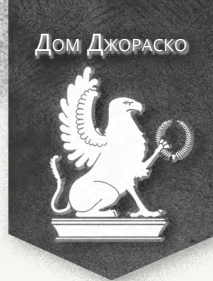
Отравленный кинжал. Бросок рукопашной или дальнобойной атаки: +5, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов. **Попадание:** 5 (1к4 + 3) Колющего урона, и цель получает состояние Отравленный до начала следующего хода вышибалы.

Сотворение заклинаний. Вышибала сотворяет одно из следующих заклинаний, не нуждаясь в Материальных компонентах, используя Харизму в качестве заклинательной характеристик (Сл спасброска заклинаний 13):

1/день каждое: Невидимый слуга [Unseen Servant], Усыпление [Sleep]

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Ловкий побег. Вышибала совершает действие Отход или Засада.



Вышибала Галланда

Гостиницы Дома Галланда призваны быть местами безопасного убежища и тихого отдыха, поэтому дом нанимает вышибал (в основном полуросликов), которые обеспечивают безопасность и спокойствие гостей.

Медик Джораско

Во время Последней войны отмеченные драконом наследники Дома Джораско служили бок о бок с армиями всех наций, оказывая раненым медицинскую помощь и магическое исцеление. Пусть воюющие нации и относились к медикам Джораско как к неприкосновенным, они также научились преобразовывать целительную силу в ослепительный свет, чтобы добираться до раненых и при необходимости скрываться из гущи боя.

Смотритель Кундарак

Некоторые отмеченные драконом наследники Дома Кундарак (в основном дварфы) служат

личными стражами хранилищ и складов дома, а также его печально известной тюрьмы — Твердыни Ужаса. Некоторые из них также служат агентами таинственной организации Горад’дин — секретной группы убийц и шпионов, малоизвестной за пределами дома. Смотрители Кундарак умеют не только обходить, но и усиливать меры безопасности.

Смотритель Кундарак [KUNDARAK WARDEN]

Средний Гуманоид (Дварф), Нейтральный

КЗ 14 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 82 (11к8 + 33)

Скорость 30 футов

	МОД		СПАС		МОД		СПАС		МОД		СПАС	
Сил	15	+2	+2	Лов	12	+1	+1	Тел	16	+3	+6	
Инт	17	+3	+3	Мдр	13	+1	+1	Хар	10	+0	+0	

Чувства Тёмное зрение 120 футов; пассивное

Восприятие 11

Языки Общий, Дварфийский

ПО 5 (1 800 опыта; БВ +3)

ОСОБЕННОСТИ

Сопротивление магии. Смотритель совершает с Преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Смотритель совершает две атаки Магическим кнутом. Он может заменить одну из атак на использование Сковывающей руны, если это возможно.

Магический кнут. Бросок рукопашной атаки: +6, досягаемость 10 футов. **Попадание:** 13 (3к6 + 3) урона Чистой силой, и если целью является существо Среднего размера или меньше, оно становится Сбитым с ног. Если цель уже Сбита с ног, эта атака наносит дополнительно 7 (2к6) урона Чистой силой.

Сковывающая руна (Перезарядка 6). Спасбросок Силы: Сл 14, одно существо, которое смотритель может видеть в пределах 60 футов. **Провал:** Существо становится Схваченным (Сл высвобождения 14). Пока существо Схвачено таким образом, оно Опутано.

Сотворение заклинаний. Смотритель сотворяет одно из следующих заклинаний, не нуждаясь в Материальных компонентах, используя Интеллект в качестве заклинательной характеристик (Сл спасброска заклинаний 14):

Неограниченно: Волшебный замок [Arcane Lock], Доспехи мага [Mage Armor] (учтено в КЗ), Сигнал тревоги [Alarm]

1/день: Рассеивание магии [Dispel Magic]

РЕАКЦИИ

Защитная магия (3/день). Смотритель сотворяет Контрзаклинание [Counterspell] или Щит [Shield] в ответ на условие заклинания, используя ту же заклинательную характеристику, что и для Сотворения заклинаний.

Медик Джораско [Jorasco Medic]

Маленький Гуманоид (Полурослик), Нейтральный

КЗ 16 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 58 (9к6 + 27)

Скорость 30 футов

	МОД		СПАС		МОД		СПАС				
Сил	12	+1	+1	Лов	15	+2	+2	Тел	16	+3	+5
Инт	14	+2	+2	Мдр	17	+3	+5	Хар	14	+2	+2

Навыки Восприятие +5, Медицина +5, Проницательность +5, Скрытность +4

Снаряжение Кираса

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки Общий, Полуросликов

ПО 4 (1 100 опыта; БВ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Везучий. Когда медик совершает Тест К20, при результате «1» на к20 он может перебросить кость и при этом должен использовать новый результат.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Медик совершает две атаки Сияющим взрывом.

Сияющий взрыв. Бросок рукопашной или дальнбойной атаки: +5, досягаемость 5 футов или дистанция 30 футов. **Попадание:** 7 (2к6) урона Излучением, и существо получает состояние Ослеплённый до начала следующего хода медика.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Метка исцеления (2/день). Медик сотворяет Лечение ран [Cure Wounds] или Малое восстановление [Lesser Restoration]; Заклинательной характеристикой является Мудрость.

ОТПРЫСК ЛИРАНДАР

Отмеченные драконом наследники-Кхоравары Дома Лирандар включают в себя лихих небесных капитанов, мореходных искателей приключений и зловещих культистов Ураганной Жатвы. Сила их драконьих меток проявляется в лёгком управлении ветром, громом и молнией, которые они с одинаковой лёгкостью используют как в бою, так и при навигации по морю и небу.

Члены Ураганной Жатвы верят, что Метка шторма — это не дар Верховных Владык, как учат в доме, а знак Пожирателя. Они утверждают, что величайшие из их предков живут на глубине в виде кракенов и через видения направляют культ, чтобы использовать их силу для разрушения и господства. Иногда они вступают в союз с куо-тоа, сахуагинами и другими чудовищами глубин.

ОТПРЫСК ЛИРАНДАР [LYRANDAR SCION]

Средний или Маленький Гуманоид (Кхоравар),
Нейтральный

КЗ 13 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 60 (11к8 + 11)

Скорость 30 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС			
Сил	12	+1	+3	Лов	16	+3	+5	Тел	13	+1	+1
Инт	12	+1	+1	Мдр	15	+2	+2	Хар	18	+4	+4

Навыки Акробатика +5, Восприятие +4

Сопrotивления Электричество, Звук

Снаряжение Магическая фокусировка (волшебная палочка)

Чувства Тёмное зрение 60 футов; пассивное Восприятие 14

Языки Общий, Эльфийский

ПО 4 (1 100 опыта; БВ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Отпрыск совершает две атаки Ударом молнии и использует Сотворение заклинаний.

Удар молнии. Бросок рукопашной или дальнoбойной атаки: +6, досягаемость 5 футов или дистанция 30 футов. Попадание: 11 (2к6 + 4) урона Электричеством плюс 9 (2к8) урона Звукoм. Критическое попадание: Существо также становится Оглушим на 1 минуту.

Сотворение заклинаний. Отпрыск сотворяет одно из следующих заклинаний, используя Харизму в качестве заклинательной характеристик (Сл спасброска заклинаний 14):

Неограниченно: Волна грома [Thunderwave], Порыв ветра [Gust of Wind], Стихийность [Elementalism]

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Прыжок (2/день). Отпрыск сотворяет Прыжок [Jump], не нуждаясь в компонентах и используя ту же заклинательную характеристику, что и для Сотворения заклинаний.

РЕАКЦИИ

Падение пёрышком (2/день). Отпрыск сотворяет Падение пёрышком [Feather Fall] в ответ на условие заклинания, используя ту же заклинательную характеристику, что и для Сотворения заклинаний.

СЛЕДОВАТЕЛЬ МЕДАНИ

Самые высокооценённые следователи Дома Медани (в основном Кхоравары) используют драконьи метки и острый ум, чтобы предвидеть любые угрозы. Некоторые из них состоят в тайном ордене под названием «Взор василиска», который посвящён поимке беглых военных преступников, совершивших зверства во время Последней войны.

СЛЕДОВАТЕЛЬ МЕДАНИ [MEDANI INQUISITIVE]

Средний или Маленький Гуманоид (Кхоравар),
Нейтральный

КЗ 14 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 45 (7к8 + 14)

Скорость 30 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС			
Сил	14	+2	+2	Лов	10	+0	+0	Тел	14	+2	+4
Инт	15	+2	+2	Мдр	16	+3	+5	Хар	14	+2	+2

Навыки Проницательность +5, Расследование +4

Снаряжение Кираса, Боевой посох

Чувства Тёмное зрение 60 футов; пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Эльфийский

ПО 3 (700 опыта; БВ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Следователь совершает три атаки Изогнутым посохом. Он может заменить одну из атак на использование Следящего ока.

Изогнутый посох. Бросок рукопашной атаки: +4, досягаемость 5 футов. Попадание: 6 (1к8) Дробящего урона. Если цель является существом Среднего размера или меньше, оно становится Сбитым с ног. Если цель уже Сбита с ног, эта атака наносит дополнительно 7 (2к6) урона Излучением.

Следящее око. Спасбросок Мудрости: Сл 13, одно существо, которое следователь может видеть в пределах 60 футов. Провал: 10 (3к6) урона Психической энергией, и цель становится отмеченной. Следователь совершает с Преимуществом броски атаки по целям, которые он отметил. Пока цель отмечена, она не может скрыться от следователя и не получает преимуществ от состояния Невидимый против него. Метка исчезает через 1 минуту или когда следователь использует это действие снова. Успех: Только половина урона.

Сотворение заклинаний. Следователь сотворяет одно из следующих заклинаний, не нуждаясь в Материальных компонентах, используя Мудрость в качестве заклинательной характеристик (Сл спасброска заклинаний 13):

Неограниченно: Наставление [Guidance]

1/день каждое: Видение невидимого [See Invisibility], Обнаружение мыслей [Detect Thoughts]

РЕАКЦИИ

Спонтанный барьер (Перезарядка 4–6). Условие: Следователь или союзник, которого он может видеть, попадает броском атаки. Эффект: Следователь или его союзник получает бонус +2 к КЗ против этой атаки, что может привести к её промаху.



Блюститель Ориен

Будь то поездка на повозке Ориен, охрана молниевозного поезда во время путешествия через континент или использование Кругов телепортации Ориен для мгновенной доставки ценных посылок, отмеченные драконом блюстители Дома Ориен (в основном люди) защищают интересы своего дома и поддерживают репутацию его надёжности.

Блюститель Ориен [ORIEN ENFORCER]

Средний или Маленький Гуманоид (Человек),
Нейтральный

КЗ 16

Инициатива: +6 (16)

Хиты 55 (10к8 + 10)

Скорость 35 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС			
Сил	12	+1	+1	Лов	18	+4	+6	Тел	13	+1	+1
Инт	16	+3	+3	Мдр	14	+2	+4	Хар	11	+0	+0

Навыки Восприятие +4, Акробатика +5

Снаряжение Кинжалы (6), Проклёпанный кожаный доспех

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Общий плюс два других языка

ПО 4 (1 100 опыта; БВ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Блюститель совершает три атаки Кинжалом. Он может заменить одну из атак на использование Молниевой клетки, если это возможно.

Кинжал. Бросок рукопашной или дальнобойной атаки: +6, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов. **Попадание:** 9 (2к4 + 4) Колющего урона плюс 7 (2к6) урона Ядом.

Молниевая клетка (Перезарядка 5-6). Спасбросок **Телосложения:** Сл 13, каждое существо в Сфере радиусом 20 футов с центром в точке, которую блюститель может видеть в пределах 60 футов. **Провал:** 13 (3к8) урона Электричеством, и существо не может использовать Реакции до конца следующего хода блюстителя. **Успех:** Только половина урона.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Туманный шаг (2/день). Блюститель сотворяет **Туманный шаг [Misty Step]**, заклинательной характеристикой является Интеллект.

РЕАКЦИИ

Искажение времени (1/день). **Условие:** Блюститель получает урон от рукопашной атаки. **Эффект:** Блюститель телепортируется в видимое им незанятое пространство в пределах 30 футов. Каждое существо в пределах 10 футов от места, которое покинул блюститель, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе его Скорость уменьшается вдвое до начала следующего хода блюстителя.

СТРАЖ-МАРШАЛ

Страж-маршалы Дома Денеит (обычно люди) несут честь дома на своих плечах. Тронхолдский договор утвердил их право преследовать преступников через границы государств, предоставляя уникальную привилегию и ответственность за соблюдение закона по всему Кхорвайру.

Только самые доверенные наследники дома удостаиваются должности Страж-маршалов, либо после нескольких лет службы в других гильдиях дома (в качестве телохранителей в «Гильдии защитников» и офицеров-наёмников в «Гильдии меченых клинков»), либо по особому распоряжению Дома Денеит.

Страж-маршалы не имеют права нарушать местные или международные законы, но в то же время они не подотчётны правоохранительным органам какой-либо из наций. Маршалы-нарушители могут быть наказаны только руководством Дома Денеит, но некоторые нации (например, Даргуун и Дроаам) игнорируют эти правила.

СТРАЖ-МАРШАЛ [SENTINEL MARSHAL]

Средний или Маленький Гуманоид (Человек),
Нейтральный

КЗ 16

Инициатива: +10 (20)

Хиты 110 (20к8 + 20)

Скорость 30 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС			
Сил	18	+4	+4	Лов	19	+4	+7	Тел	12	+1	+4
Инт	11	+0	+0	Мдр	15	+2	+2	Хар	10	+0	+0

Навыки Атлетика +7, Восприятие +8,

Проницательность +5

Снаряжение Длинный меч, Пистоль, Проклёпанный кожаный доспех

Чувства пассивное Восприятие 18

Языки Общий плюс два других языка

ПО 6 (2 300 опыта; БВ +3)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Маршал совершает три атаки Длинным мечом или Пистолем в любой комбинации.

Длинный меч. Бросок рукопашной атаки: +7, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 13 (2к8 + 4) Рубящего урона, и цель совершает со Помехой следующий бросок атаки до начала следующего хода маршала.

Пистоль. Бросок дальнобойной атаки: +7, дистанция 30/90 футов. **Попадание:** 15 (2к10 + 4) Колющего урона.

РЕАКЦИИ

Щит (3/день). Маршал сотворяет **Щит [Shield]** в ответ на условии заклинания, заклинательной характеристикой является Мудрость.



ОТМЕЧЕННЫЙ ТЕНЬЮ АГЕНТ

Агенты Дома Фиарлан и Дома Туранни (в основном эльфы) сочетают скрытность и шпионаж с мастерством исполнительских искусств, а отмеченные драконом наследники усиливают эти навыки магией теней. Этот блок статистики подойдет для агента любого из этих домов.

Хотя агенты Дома Фиарлан обычно не работают артистами или художниками в дополнение к шпионской деятельности, они проходят обширную подготовку в этих областях наряду с другими членами своего дома. Агенты Дома Туранни, напротив, всегда являются одновременно и артистами, и шпионами.

ОТМЕЧЕННЫЙ ТЕНЬЮ АГЕНТ [SHADOW-MARKED AGENT]

Средний Гуманоид (Эльф), Нейтральный

КЗ 17 **Инициатива:** +8 (18)

Хиты 132 (24к8 + 24)

Скорость 30 футов

МОД		СПАС		МОД		СПАС	
Сил	12	+1	+1	Лов	20	+5	+8
Инт	11	+0	+0	Мдр	16	+3	+6
				Тел	12	+1	+1
				Хар	17	+3	+3

Навыки Восприятие +6, Выступление +6, Ловкость рук +8, Скрытность +11

Снаряжение Проклёпаный кожаный доспех

Чувства Тёмное зрение 60 футов; пассивное Восприятие 16

Языки Общий, Эльфийский, Воровской жаргон
ПО 7 (2 900 опыта; БВ +3)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Агент совершает две атаки Теневым кинжалом.

Теневой кинжал. Бросок рукопашной или дальнобойной атаки: +8, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов. *Попадание:* 10 (2к4 + 5) Колющего урона плюс 14 (4к6) урона Некротической энергией, и Скорость цели уменьшается на 10 футов до конца её следующего хода.

Сотворение заклинаний. Агент сотворяет одно из следующих заклинаний, не нуждаясь в Материальных компонентах, используя Харизму в качестве заклинательной характеристик (Сл спасброска заклинаний 14):

Неограниченно: Малая иллюзия [Minor Illusion], Маскировка [Disguise Self]

1/день: Бесследное передвижение [Pass without Trace]

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Теневой плащ. Агент получает состояние Невидимый до начала своего следующего хода. Эта невидимость заканчивается сразу после того, как агент совершает бросок атаки.

ПИСАРЬ СИВИС

Отмеченными драконом наследниками Дома Сивис обычно являются гномы, искусные в познании магии. Помимо могущества своих меток, они предпочитают использовать магические знаки и слова силы.

ПИСАРЬ СИВИС [SIVIS SCRIBE]

Маленький Гуманоид (Гном), Нейтральный

КЗ 15 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 56 (16к6)

Скорость 30 футов

МОД		СПАС		МОД		СПАС	
Сил	11	+0	+0	Лов	15	+2	+2
Инт	16	+3	+3	Мдр	12	+1	+3
				Тел	10	+0	+0
				Хар	11	+0	+0

Навыки Ловкость рук +4, Тайная магия +5

Чувства Тёмное зрение 60 футов; пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Гномий плюс три других языка
ПО 3 (700 опыта; БВ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Слова разума. Союзники писаря в исходящей от него 10-футовой Эманиции совершают с Преимуществом спасброски для избегания или окончания эффекта состояния Очарованный или Испуганный. Эта особенность не действует, если писарь является Недееспособным.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Писарь совершает две атаки Взрывным знаком.

Взрывной знак. Бросок рукопашной или дальнобойной атаки: +5, досягаемость 5 футов или дистанция 60 футов. *Попадание:* 13 (3к6 + 3) урона Излучением.

Сотворение заклинаний. Писарь сотворяет одно из следующих заклинаний, не нуждаясь в Материальных компонентах, используя Интеллект в качестве заклинательной характеристик (Сл спасброска заклинаний 13):

Неограниченно: Доспехи мага [Mage Armor] (учтено в КЗ), Понимание языков [Comprehend Languages], Сообщение [Message]

1/день: Послание [Sending]

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Слово стазиса (Перезарядка 5–6). Спасбросок Телосложения: Сл 13, каждое существо в Сфере радиусом 20 футов с центром в точке, которую писарь может видеть в пределах 60 футов. *Провал:* Цель становится Недееспособной до начала следующего хода писаря. Пока цель Недееспособна, её скорость равна 0 и не может увеличиться.



ОХОТНИК ТАРАШК

Среди наследников Дома Тарашк есть следователи, искатели драконьих осколков и охотники за головами. Они чувствуют себя комфортнее в бездорожной дикой местности, чем в переполненных городских улицах, но вполне способны выследить и преследовать добычу в любой среде.

Охотники Тарашк (обычно люди или орки) часто работают с **Друидами [Druid]** из Хранителей врат, а иногда и с **Аберрантными культистами [Aberrant Cultists]** Дракона Глубин.

ОХОТНИК ТАРАШК [TARASHK HUNTER]

Средний или Маленький Гуманоид (Человек или Орк), Нейтральный

КЗ 16 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 97 (15к8 + 30)

Скорость 40 футов

МОД СПАС			МОД СПАС			МОД СПАС		
Сил	12	+1 +1	Лов	19	+4 +7	Тел	15	+2 +5
Инт	11	+0 +0	Мдр	16	+3 +3	Хар	10	+0 +0

Навыки Восприятие +6, Выживание +6, Скрытность +7

Снаряжение Длинный лук, Короткий меч, Проклёпанный кожаный доспех

Чувства Тёмное зрение 60 футов; пассивное Восприятие 16

Языки Общий, Орочий плюс один другой язык

ПО 6 (2 300 опыта; БВ +3)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Охотник совершает три атаки Коротким мечом или Длинным луком в любой комбинации.

Короткий меч. Бросок рукопашной атаки: +7, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 11 (2к6 + 4) Колющего урона, и цель совершает с Помехой броски атаки и проверки характеристик до конца своего следующего хода.

Длинный лук. Бросок дальнобойной атаки: +7, дистанция 150/600 футов. **Попадание:** 17 (3к8 + 4) Колющего урона, и Скорость цели уменьшена на 10 футов до конца её следующего хода.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Метка Тарашк. Охотник волшебным образом отмечает одно существо, которое может видеть в пределах 150 футов. Метка существует 1 час, либо пока цель не умрёт или пока охотник не использует это Бонусное действие снова. Пока цель отмечена таким образом, охотник совершает броски атаки по ней с Преимуществом, и цель не получает преимуществ от состояния Невидимый против него.

РЕАКЦИИ

Невероятное уклонение. Условие: По охотнику попадают броском атаки. **Эффект:** Охотник уменьшает урон от этой атаки вдвое (округляя в меньшую сторону).



НАСЛЕДНИК ВАДАЛИС

Сочетающие друидическую магию и умение обращаться с животными (как природными, так и чудовищными), отмеченные драконом наследники Дома Вадалис (в основном люди) куда более устрашающие, чем предполагает их безобидный на первый взгляд дом, особенно в сопровождении **Гигантского кабана [Giant Boar]**, **Белого медведя [Polar Bear]** или **Носорога [Rhinoceros]**.

НАСЛЕДНИК ВАДАЛИС [VADALIS HEIR]

Средний или Маленький Гуманоид (Человек), Нейтральный

КЗ 14 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 52 (8к8 + 16)

Скорость 30 футов

МОД СПАС			МОД СПАС			МОД СПАС		
Сил	12	+1 +1	Лов	16	+3 +5	Тел	15	+2 +4
Инт	10	+0 +0	Мдр	17	+3 +5	Хар	13	+1 +1

Навыки Природа +4, Скрытность +5, Уход за животными +7

Снаряжение Кожаный доспех, Скимитар

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Сильван

ПО 4 (1 100 опыта; БВ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Тактика стаи. Наследник совершает с Преимуществом броски атаки по цели, если как минимум один его не Недееспособный союзник находится в пределах 5 футов от этой цели.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Наследник совершает четыре атаки Скимитаром или Лунным огоньком в любой комбинации.

Скимитар. Бросок рукопашной атаки: +5, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 6 (1к6 +3) Рубящего урона плюс 3 (1к6) урона Ядом.

Лунный огонёк. Бросок дальнобойной атаки: +5, дистанция 60 футов. **Попадание:** 9 (2к8) урона Излучением, и цель испускает Тусклый свет в пределах 10 футов и не получает преимуществ от состояния Невидимый до конца следующего хода наследника.

Сотворение заклинаний. Наследник сотворяет одно из следующих заклинаний, используя Мудрость в качестве заклинательной характеристик (Сл спасброска заклинаний 13):

Неограниченно: *Искусство друидов [Druidcraft]*, *Разговор с животными [Speak with Animals]*, *Свет [Light]*

3/день каждое: *Дружба с животными [Animal Friendship]*, *Почтовое животное [Animal Messenger]*

1/день: *Град [Ice Storm]*

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Подшпоривание зверя. Наследник выбирает целью одного Зверя, которого видит в пределах 30 футов. Цель может Реакцией переместиться на расстояние вплоть до половины своей Скорости и совершить одну рукопашную атаку.



Бронник-исследователь отваживается спуститься в древние руины Ксен'дрика в поисках магических тайн

Жанр приключения: Pulr-экшен приключения

Поп-культура: «Профессор Челленджер», «Индиана Джонс», «Лара Крофт»

УНИВЕРСИТЕТ МОРГРЕЙВ В ШАРНЕ, ОДНО из крупнейших высших учебных заведений Кхорвайра, имеет весьма неоднозначную репутацию. С одной стороны, его основатель, лорд Ларет ир'Моргрейв, представлял университет как «маяк знаний, сияющий с самых высоких башен города и освещающий забытые тайны прошлого». На протяжении последних двух с половиной столетий поколения студентов и учёных стремились помочь университету соответствовать этому вдохновляющему образу.

С другой стороны, ир'Моргрейв прославился как охотник за сокровищами, сколотивший состояние на продаже артефактов и ценностей, украденных во время археологических раскопок в Даргууне, Ксен'дрике и других местах. А бесчисленные студенты, учёные и искатели приключений на протяжении веков способствовали укреплению репутации университета как прикрытия для контрабанды и грабителя истории.

Проведите кампанию «Экспедиции Моргрейва», если хотите воплотить в жизнь pulr-экшен приключения профессора Челленджера, Индианы Джонса, Лары Крофт и других учёных-исследователей.

Персонажи Моргрейва

Кампания «Экспедиции Моргрейва» подразумевает, что у всех персонажей есть связь с университетом Моргрейв, который является покровителем группы. Это позволяет университету поручать персонажам конкретные миссии и вознаграждать их за достижение определённых целей, при этом не контролируя каждый их шаг. В свою очередь, персонажи могут использовать ресурсы университета и получать другие преимущества от наличия покровителя. Если вы используете правила покровителей группы из книги *«Эберрон: Из пепла Последней войны»* или *«Котёл Таши со всякой всячиной»*, вы можете использовать указанные здесь преимущества вместо описанных в этих книгах; используйте информацию о покровителях Университет и Академия, чтобы подробнее раскрыть связи персонажей, области их исследований и так далее.

Персонажам такой кампании подойдут предыстория Археолог из главы 2 и предыстории Мудрец, Писарь и Проводник из *«Книги игрока»*.

Преимущества покровителя группы

Персонажи под покровительством университета Моргрейв получают следующие преимущества.

Помощь группе

Наличие покровителя даёт группе искателей приключений общую цель, а наставления и поощрение с его стороны способствуют повышению координации. Благодаря этому каждый член вашей группы может предоставить другому члену группы Преимущество в Тесте к20. Чтобы сделать это, вы и ваша цель должны видеть или слышать друг друга, и ни один из вас не должен быть Недееспособным. После предоставления этого Преимущества вы не сможете сделать это снова, пока не завершите Долгий отдых.

Вознаграждение

Университет оплачивает работу, которую вы выполняете от его имени. Характер вашей занятости влияет на то, как вам платят. В среднем университет платит каждому члену группы 1 ЗМ в день (этого достаточно для поддержания Скромного существования). Либо вам могут выплатить вознаграждение (не менее 250 ЗМ) за каждую древнюю реликвию, которую вы раздобудете во время приключений и передадите университету.

Документация

У каждого члена группы есть документы, удостоверяющие личность и подтверждающие принадлежность к университету Моргрейв, который пользуется авторитетом в академических кругах. Университет также занимается оформлением документов, рекомендательных писем и разрешений на командировки, если ваша работа требует этого. Наконец, если приключения приведут вас в Ксен'дрик, университет получит необходимые каперские свидетельства от короля Бреландии, которые дадут вам разрешение на исследование местных руин.

Исследование

Университет располагает обширными ресурсами для проведения любых исследований, необходимых для выполнения вашей миссии. Каждый раз, когда ваша группа совершает ход Бастиона, вы (как группа) можете отдать университету приказ Исследование, как если бы он был сооружением Библиотека в вашем Бастионе. Как только группа достигнет 13-го уровня, вместо этого вы можете отдавать университету приказ Исследование, как если бы он был Архивом.

РЕСУРСЫ

Университет Моргрейв располагает обширными библиотеками и музеями. Вы можете попросить об услуге и получить доступ к ресурсам, которые обычно не выставляются на всеобщее обозрение: опасным реликвиям, магическим предметам, книгам заклинаний и тому подобному. Кроме того, вы можете проконсультироваться с экспертами в различных областях из числа преподавателей университета — при условии, что вам удастся отвлечь их от работы.

ОБУЧЕНИЕ

У вас есть бесплатный доступ к непрерывному образованию. Вы можете провести 30 дней на занятиях, чтобы получить одно из следующих преимуществ:

- Вы получаете владение навыком История, Природа, Религия или Тайная магия. Вы можете получить владение только одним навыком подобным образом.
- Вы получаете владение каким-либо инструментом.
- Вы изучаете язык.

КОНФЛИКТЫ МОРГРЕЙВА

Кампания, посвящённая университету Моргрейв, предполагает три важных конфликта:

Соперничающие исследователи. Персонажи могут столкнуться с напряжением между законной наукой и жадностью, отправляясь в экспедиции и совершая открытия в конкуренции с соперничающими искателями приключений

Изумрудный коготь. В ходе приключений персонажи могут вступить в конфликт со зловещими силами, такими как Орден Изумрудного когтя, стремящийся использовать древнюю магию для достижения своих коварных целей.

Владыки Пыли. Случайно или в результате обмана, персонажи могут высвободить в мир древнее зло.

Вы можете заменить или дополнить эти конфликты другими, представленными в книге *«Эберрон: Из непа Последней войны»*, например, Дремлющей Тьмой, Наследниками Дакаана, Культами Дракона Глубин, или вашими собственными сценариями. Определённые конфликты могут быть связаны с местами, где персонажи проводят свои исследования.

В этом разделе описаны три предложенных конфликта, цели вовлечённых злодейских группировок и возможные сюжетные линии, связанные с ними.

СОПЕРНИЧАЮЩИЕ ИССЛЕДОВАТЕЛИ

Университет Моргрейв полон беспринципных искателей приключений и исследователей, движимых алчностью. Кроме того, у самого университета есть и академические соперники, такие как университет Винарна в Аундаире, библиотека Корранберга и другие, учёные которых могут стать личными оп-

понентами для связанных с Моргрейвом искателей приключений.

ЦЕЛИ СОПЕРНИЧАЮЩИХ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ

Создайте команду соперников-исследователей, которые различными способами противостоят персонажам. Если персонажи — альтруистичные исследователи, стремящиеся расширить границы знаний, их соперники должны быть жадными, эгоистичными и безжалостными — худшими представителями дурной репутации Моргрейва. Они ищут славы, богатства и власти, разграбляя секреты древних цивилизаций и присваивая себе найденные магию и деньги.

С другой стороны, если вам кажется, что персонажами движет алчность, выберите в качестве соперников высокоморальных ученых из Винарна. Такие противники стремятся раскрыть тайны прошлого, внести свой вклад в накопление знаний и доказать, что их университет заслуживает большей известности, чем «институт охоты за реликвиями и разграбления могил», каким является университет Моргрейв.

АРКА СОПЕРНИЧАЮЩИХ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ

Соперничество между персонажами и их оппонентами может разворачиваться следующим образом.

Уровни 1–4. Персонажи впервые встречаются со своими оппонентами в университете Моргрейв, в перерывах между приключениями. Соперники могут получать заветную награду, например, исследовательский грант или академическую премию. Или же они могут демонстративно тратить незаконно нажитые богатства, хвастаться достижениями или напрямую насмехаться над персонажами. Группа соперников этих уровней может состоять из **Берсерка [Berserker]** или **Капитана разбойников [Bandit Captain]**, **Подмастерья мага [Mage Apprentice]**, **Священника [Priest]** и **Шпиона [Spy]**.

Уровни 5–10. В последующих приключениях персонажи встречают соперников в полевых условиях. ВВидя растущий успех искателей приключений, бесчестные противники могут прибегнуть к саботажу, краже и подобному нарастающему (но не насильственному) сопротивлению. Или персонажи могут сами использовать подобные тактики, пока их соперники наслаждаются чередой удачных находок и крупных успехов. Группа соперников этих уровней может состоять из **Наёмного убийцы [Assassin]**, **Гладиатора [Gladiator]**, **Мага [Mage]** и **Артиста-виртуоза [Performer Maestro]**.

Уровни 11–16. По мере того как искатели приключений достигают всё более высоких уровней, соперничество достигает кульминации из-за одного неудачного происшествия. Соперники находят проклятый предмет, который подчиняет или иным образом развращает их, превращая в откровенных врагов. В идеале персонажи решают эту проблему снятием проклятия, а не убийством оппонентов, но в любом случае, после разрешения ситуации, они больше не доставляют персонажам никаких проблем. Группа соперников этих уровней может со-



Два Рыцаря Изумрудного когтя присоединяются к своему командиру в поиске могущественной магии

стоять из Архимага [Archmage], Верховного жреца [Archpriest], Шпиона-мастера [Spy Master] и Воителя-командира [Warrior Commander].

Орден Изумрудного когтя

Орден Изумрудного когтя — это злодейская организация, движимая фанатичным злом и поддерживаемая легионами солдат-нежити, цели которой часто сталкивают её агентов с экспедициями из университета Моргрейв. Методы ордена варьируются от военных рейдов с использованием солдат-нежити до искусного шпионажа и убийств.

Цели Изумрудного когтя

Орден Изумрудного когтя, служащий своей нежити-предводительнице, Леди Иллмерроу, ищет могущественные магические предметы, особенно те, что были созданы с помощью некромантии. Зачастую его агенты используют такие предметы просто для того, чтобы сеять террор и ужас, но в конечном итоге их усилия способствуют достижению цели Леди Иллмерроу — восстановлению её драконьей метки, исчезнувшей Метки смерти.

Арка Изумрудного когтя

Конфликт между искателями приключений и Орденем Изумрудного когтя может разворачиваться следующим образом.

Уровни 1–4. На низких уровнях персонажи могут столкнуться со скелетами и зомби, находящимися под контролем Изумрудного когтя. В то же время

они могут наладить отношения — профессиональные или личные — со шпионом Изумрудного когтя среди преподавателей университета Моргрейв, например, с Далой Аранд (см. раздел «Башня Сайр» далее в этой главе). Этот шпион может даже выступать в роли покровителя экспедиций персонажей.

Уровни 5–10. С помощью насилия агенты Изумрудного когтя пытаются удержать персонажей подальше от захваченных орденом сокровищ. Искатели приключений могут целенаправленно стремиться помешать Изумрудному когтю завладеть могущественной магией, или же обе группы могут искать одни и те же места и сокровища. Но агенты Когтя, похоже, располагают внутренней информацией о действиях и планах персонажей!

Уровни 11–16. Шпион в университете Моргрейв разоблачён и предстаёт как могущественный злодей, возможно, великий некромант или вампир, который выходит на передний план на средних и высоких уровнях. Теперь основной целью Изумрудного когтя становится устранение искателей приключений с дороги, чтобы они не могли сорвать более масштабные планы Леди Иллмерроу.

Уровни 17–20. Персонажи или агенты Изумрудного когтя получают информацию о Метке смерти, привлекая внимание Леди Иллмерроу. Потенциальная Королева Мёртвых планирует сложный ритуал в сердце Шай Мордая, эльфийского Города Мёртвых. Обряд уничтожит острова Эренала и вознесёт Леди Иллмерроу к божественности — если только персонажи не остановят её первыми.

Агенты Изумрудного когтя

Агенты Ордена Изумрудного когтя — это солдаты, которые беспрекословно подчиняются ордену и своим руководителям. В их число входят описанные в «Бестиарии» разведчики, шпионы и воины; помимо представленных ниже блоков статистики, их часто сопровождают войска Нежити, такие как Скелеты [Skeleton], Зомби [Zombie] и Карнатские солдаты-нежить [Karrnathi Undead Soldier] (которые представлены в книге «Эберрон: Из непра последней войны»). Их лидерами являются Костяные рыцари [Bone Knight] (также из книги «Эберрон: Из непра последней войны»).

Командир Изумрудного когтя. Командиры Изумрудного когтя возглавляют большие отряды солдат, вдохновляя на фанатичную преданность как Гуманоидов, так и Нежить.

Рыцарь Изумрудного когтя. Рыцари Изумрудного когтя командуют отрядами из солдат Гуманоидов или Нежити. Чем ближе они к смерти, тем сильнее могильный холод пронизывает атаки их оружием.

Командир Изумрудного когтя [EMERALD CLAW COMMANDER]

Средний или Маленький Гуманоид, Принципиально-злой

КЗ 20

Инициатива: +2 (12)

Хиты 78 (12к8 + 24)

Скорость 30 футов

	МОД		СПАС			МОД		СПАС			МОД		СПАС	
Сил	18	+4	+4		Лов	11	+0	+0		Тел	15	+2	+4	
Инт	15	+2	+2		Мдр	12	+1	+3		Хар	14	+2	+2	

Навыки Атлетика +6, Восприятие +3, Запугивание +4

Снаряжение Цеп, Метательные копьё (5), Латы, Щит

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Дварфийский

ПО 4 (1 100 опыта; БВ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Аура авторитета. Командир и его союзники в 30-футовой Эманиции, исходящей от командира, совершают с Преимуществом броски атаки и спасброски, если командир не является Недееспособным.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Командир совершает две атаки, используя Цеп или Метательное копьё в любой комбинации.

Цеп. Бросок рукопашной атаки: +6, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 8 (1к8 + 4) Дробящего урона — плюс 7 (2к6) урона Некротической энергией, если командир Окровавлен — и цель совершает с Помехой следующий бросок атаки до начала следующего хода командира.

Метательное копьё. Бросок рукопашной или дальнобойной атаки: +6, досягаемость 5 футов или дистанция 30/120 футов. **Попадание:** 7 (1к6 + 4) Колющего урона — плюс 7 (2к6) урона Некротической энергией, если командир Окровавлен.

Владыки Пыли

Древние предания Эберрона рассказывают о временах, когда мир полностью подчинился злу: о так называемой Эпохе Демонов, когда миром правили злобные существа, называемые повелителями. Владыки Пыли — их прислужники, низшие (но всё ещё ужасающие) Исчадия, которые стремятся поддерживать повелителей и освободить их из темниц в Хайбере.

Цели Владык Пыли

Чтобы поддерживать повелителей, Владыки Пыли поощряют деятельность, которая усиливает их влияние. Например, поскольку повелитель Рак Тулхеш воплощает войну, его прислужники стремятся посеять раздор по всему миру. Сул Катеш питается страхом, который внушает зловещая магия колдунов и злых волшебников, поэтому её приспешники склоняют жестоких личностей к заключению сделки с Королевой Теней.

Владыки Пыли стремятся к долгосрочной цели — освобождению повелителей из заточения через манипуляцию мировыми событиями так, чтобы они соответствовали их интерпретациям Драконьего пророчества. На протяжении тысячелетий они стремились собрать все возможные фрагменты загадочного Пророчества, которые имели бы отношение к освобождению повелителей. Они пытаются исполнить Пророчество такими способами, кото-

Рыцарь Изумрудного когтя [EMERALD CLAW KNIGHT]

Средний или Маленький Гуманоид, Принципиально-злой

КЗ 18

Инициатива: +0 (10)

Хиты 52 (8к8 + 16)

Скорость 30 футов

	МОД		СПАС			МОД		СПАС			МОД		СПАС	
Сил	17	+3	+3		Лов	11	+0	+0		Тел	14	+2	+2	
Инт	13	+1	+1		Мдр	10	+0	+2		Хар	13	+1	+1	

Навыки Атлетика +5, Восприятие +2

Снаряжение Кольчуга, Цеп, Метательные копьё (5), Щит

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Дварфийский

ПО 2 (450 опыта; БВ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Рыцарь совершает две атаки, используя Цеп или Метательное копьё в любой комбинации.

Цеп. Бросок рукопашной атаки: +5, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 7 (1к8 + 3) Дробящего урона — плюс 4 (1к8) урона Некротической энергией, если рыцарь Окровавлен — и цель совершает с Помехой следующий бросок атаки до начала следующего хода рыцаря.

Метательное копьё. Бросок рукопашной или дальнобойной атаки: +5, досягаемость 5 футов или дистанция 30/120 футов. **Попадание:** 6 (1к6 + 3) Колющего урона — плюс 4 (1к8) урона Некротической энергией, если рыцарь Окровавлен.

рые способствуют достижению этой цели. Однако им постоянно мешают новые элементы Пророчества, тем более, что драконьи метки, проявляющиеся на смертных, часто кажутся связанными с соответствующими его частями. Это побуждает многих Владык Пыли собирать или убивать персонажей с драконьими метками.

Арка Владык Пыли

Угроза со стороны Владык Пыли не должна становиться очевидной, пока персонажи не наберутся опыта и не смогут справиться с угрозой в виде самых слабых приспешников повелителей. Конфликт может развиваться следующим образом.

Уровни 5–10. На этих уровнях приключения персонажей сопровождаются несколькими странными и на первый взгляд не связанными между собой событиями. Демон впадает в ярость при виде персонажа с драконьей меткой и атакует только его. Загадочная фигура под прикрытием пытается нанять персонажей для выполнения странной миссии крайне специфическим способом. Персонажи обнаруживают, что путь через подземелье расчищен заранее, а после кошмара, прошедшего здесь ранее, остались только изуродованные трупы чудовищ, однако древняя реликвия, которую ищут персонажи, сохранилась нетронутой.

Уровни 11–16. Владыки Пыли пытаются манипулировать персонажами и заставить их использовать древнюю реликвию для убийства дракона, известной личности с драконьей меткой или политической фигуры. Владыки верят, что использование реликвии подобным образом исполнит часть Драконьего пророчества и станет важным шагом к освобождению повелителей. В какой-то момент злой дракон (агент Палаты) предостерегает персонажей от подобных манипуляций, объясняя им природу и цели Владыки Пыли. Если персонажи откажутся сотрудничать с владыками, на них нападут могущественные Исчадия, чтобы завладеть реликвией и передать её более сговорчивым искателям приключений.

Уровни 17–20. По кажущейся случайности последняя экспедиция искателей приключений — венец их карьеры — приводит к открытию места в Подземье, где заточён повелитель. Появляется и нападает орда демонов, каждый из которых после смерти бросается в темницу повелителя. По мере того, как по темнице растекается кровь этих существ, на каменной плите появляются трещины. Смогут ли искатели приключений отразить натиск демонов и нарастающих сил зла, не освободив при этом повелителя и не разрушив весь мир?

УНИВЕРСИТЕТ МОРГРЕЙВ

Университет Моргрейв расположен в престижном районе Шарна, Города Башен — в Верхнем Ментисе. Учебное заведение владеет окружающими территорию кампуса зданиями и сдаёт их в аренду студентам и преподавателям. Университет также сдаёт в аренду коммерческие помещения для

предоставления товаров и услуг первой необходимости, от книжных и канцелярских магазинов до писцов и картографов. Школа занимает башню Даланнан, увенчанную огромным куполом зала Ларета. Пять тонких шпилей (названных в честь Пяти Наций) окружают башню Даланнан и служат местом для проживания студентов.

На нижних уровнях университета, среди башен, расположены несколько больших внутренних дворов с газонами и небольшими деревьями. Местные жители называют эти дворы «цокольным этажом» кампуса, хотя они и расположены высоко над плато Ментис. Эти места пользуются популярностью для проведения студенческих встреч, в те редкие моменты, когда обычно дождливая погода в Шарне отступает.

За пределами дворов на «цокольном этаже» расположены лекционные залы, читальные залы, небольшие библиотеки (в основном сфокусированные на книгах, которые читают студенты), столовые и кабинеты преподавателей.

В течение учебного семестра в Моргрейве постоянно бурлит жизнь, но по вечерам, на выходных и в перерывах между семестрами здесь может быть довольно пусто. Университет также предоставляет полезные ресурсы и информацию даже для тех, кто не является студентом — если вы знаете, где искать и у кого спрашивать. Описанные ниже локации представляют некоторые из наиболее популярных и универсальных ресурсов кампуса. Среди них есть зарисовки некоторых представителей Моргрейва — колоритных профессоров, которые могут сыграть интересные роли в кампании «Экспедиции Моргрейва».

БАШНЯ ДАЛАННАН

На нижних уровнях башни Даланнан расположены кабинеты преподавателей нескольких ключевых кафедр, включая историю, археологию, антропологию, географию, тайную магию, лингвистику, а также междисциплинарные программы изучения Ксен'дрика и Дакаанского языка. Эти кабинеты, а также несколько лекционных залов, окружают внешний край башни.

На нижнем уровне внутренней части башни (доступном только с этажей выше) расположены хранилища Музея древностей Дезины, общественные зоны которого занимают несколько средних этажей Даланнан. В этих хранилищах содержатся сотни, если не тысячи, нераскрытых ящиков с некаталогизированными сокровищами, некоторые из которых лежат там уже десятки лет.

Над музеем Дезины, на верхних этажах башни Даланнан, располагается Университетская библиотека Моргрейва. Пусть по масштабу она и не сравнится с библиотекой в Корранберге, это самая обширная коллекция книг в Бреландии. Она специализируется на истории Кхорвайра, ей управляют гномы-эмигранты из Зиларго. Студенты и преподаватели могут пользоваться библиотекой бесплатно; остальные должны платить 1 ЗМ за день.



Башня Сайр

Зал Ларета

Колокольня Пламенного Ветра

Шпиль Карнат

Великий зал Ореона

Шпиль Аундаир

Шпиль Бреандия

Библиотека

Мост

Башня Даланнан

Башня Трейн

Музей Дезины

Внутренние дворы

Университет Моргрейв

На вершине башни Даланнан расположен комплекс из нескольких зданий с большими куполами и колоннами на фасадах. Самым большим из этих сооружений является зал Ларета, в котором находятся административные кабинеты. Рядом с ним возвышается Великий зал Ореона, храм Верховного Владыки знаний. Считается, что храм является источником божественного вдохновения: по преданию, сон на его мраморном полу помогает разобраться в своих проблемах. В храме служат учёные и эксперты из практически всех академических областей и дисциплин.

Завершает картину тонкий шпиль, прилегающий одновременно к залу Ларета и к Великому залу Ореона, увенчанный окружённым колоннами залом под открытым небом. Этот шпиль является домом Пламенного Ветра (см. «Лица Моргрейва» ниже). Именно сфинкс дал шпилю его название: Колокольня Пламенного Ветра.

ПЛАМЕННЫЙ ВЕТЕР

Формально не являясь членом преподавательского состава, сфинкс по имени Пламенный Ветер (**Сфинкс знаний [Sphinx of Lore]**), безусловно, один из самых интересных персонажей в кампусе. Её обнаружила недавняя экспедиция в Ксен’дрик, и она заявила, что ждала, когда учёные найдут её. Сфинкс добровольно вернулась с ними в Кхорвайр и поселилась на вершине шпиля рядом с огромным куполом зала Ларета. Она часто призывает искателей приключений в свои покои и отправляет их в загадочные миссии. Многие говорят, что она обладает пророческим даром и изучала Драконье пророчество.

ГАШ ДУУРКАТ

Хотя он еще не получил профессорскую должность (он носит звание лектора на кафедре истории), Гаш Дууркат (Принципиально-нейтральный **Капитан хобгоблинов [Hobgoblin Captain]**) остаётся популярной сенсацией в Моргрейве. Дууркат — шумный лектор-хобгоблин, который на каждую лекцию надевает традиционные боевые доспехи. Однако, несмотря на театральность, ему нет равных в знании даканской истории. Связанный с Владыками Пыли ракшас проявил интерес к исследованиям Гаша Дуурката, которые затрагивали местоположение повелителя, заточённого глубоко под Даргууном.

ЛАРРИАН ИР’МОРГРЕЙВ

Ларриан ир’Моргрейв (Средний **Одарённый дворянин [Noble Prodigy]**) является прямым потомком основателя университета, Ларета ир’Моргрейва, и служит его нынешним мастером. Пусть его работа больше связана с управлением, чем с наукой, он, тем не менее, находит время для публикации большего количества статей о гигантской керамике, чем любой другой учёный, прошлый или нынешний. Если вы используете в своей кампании соперничающих исследователей, связанных с университетом Моргрейв, они будут усердно пытаться завоевать благосклонность мастера Ларриана и,

если искатели приключений не приложат аналогичных усилий, они обнаружат, что администрация учреждения всячески препятствует их начинаниям.

ЗОФИК

Широко известная своей эксцентричностью, профессор Зофик (Средний **Воитель-командир [Warrior Commander]**) — это человек, которая больше не использует своё личное имя, и она заслужила право на некоторую чудаковатость. Её область исследований — Эпоха Демонов. Предположительно, она побывала в древнем Аштакале и выжила, хотя и не без последствий.

ШПИЛЬ АУНДАИР

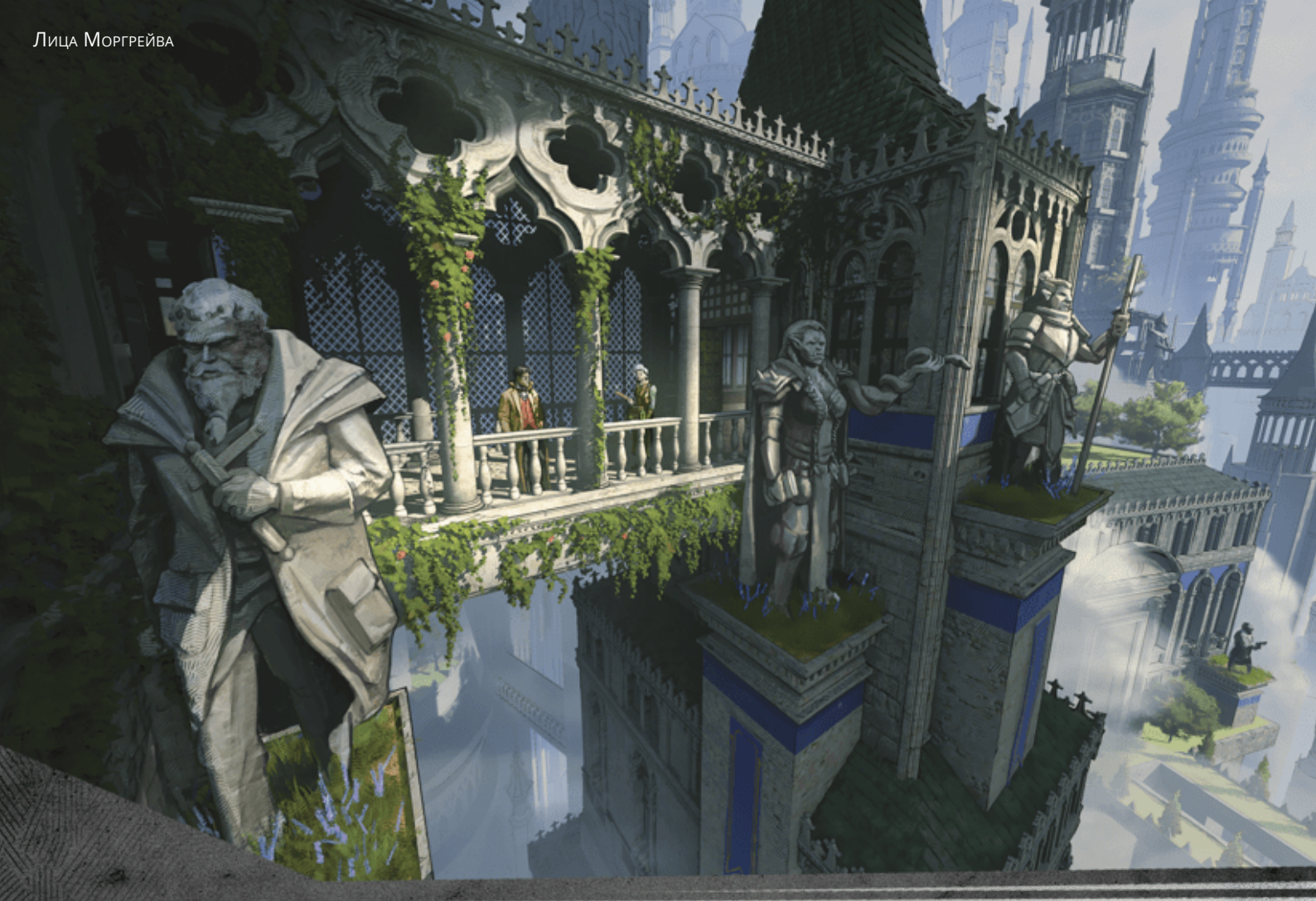
Большая часть шпиля Аундаир занята студенческими общежитиями, резиденциями преподавателей и офисами персонала кафедр ботаники, сельского хозяйства и смежных дисциплин. Великолепные сады Хадриллы, венчающие шпиль, могут похвастаться необыкновенной коллекцией экзотических растений, цветов и даже живых существ со всего мира. Доступ к наиболее опасным растениям могут получить только студенты-ботаники с разрешения преподавателей. И студенты, и сотрудники наслаждаются медитацией и даже романтическими прогулками по большому саду под открытым небом и девяти теплицам, в том числе той, что посвящена орхидеям из Ксен’дрика и Кью’Барры.

АЛЕН ГУРТАН

Профессор Ален Гуртан, молодой человек-ботаник (Средний **Дворянин [Noble]**), еще не совершил никаких значительных открытий, и этот факт действует ему на нервы. Его академические знания превосходят знания многих коллег, и студенты называют его превосходным лектором. Но его тормозит отсутствие значительного опыта работы в полевых условиях. Ходят слухи, что он планирует поистине амбициозную экспедицию на дальний юг Ксен’дрика, которая почти наверняка либо сделает ему карьеру, либо разрушит её. Он может нанять персонажей или их соперников в качестве сопровождения для этой экспедиции.

ШПИЛЬ БРЕЛАНДИЯ

Под многочисленными жилищами студентов и преподавателей, на нижних уровнях шпиля Бреландия расположены кабинеты кафедр математики, инженерии, осадного дела, алхимии, физики и плановедения. В верхней части шпиля находится Общая площадь — большая крытая площадка, окруженная колоннами, позволяющими свежему воздуху свободно циркулировать. Общая площадь — популярное место сбора для университетского сообщества. Торговцы едой каждое утро устанавливают там свои тележки и в течение дня продают самые разнообразные блюда. Вечером Общая площадь становится тише и идеально подходит для тех, кто хочет почитать, помедитировать или пообщаться наедине.



Мост

Длинная крытая арочная мостовая соединяет шпиль Бреландия с уровнем, расположенным вблизи вершины башни Даланнан. Одна сторона моста занята магазинами, ориентированными на потребности студентов Моргрейва (книжные магазины, производители бумаги, торговцы одеждой и снаряжением). На другой стороне, на стене размещены объявления и заметки (вакансии, мероприятия в кампусе, предметы на продажу и так далее).

Башня Сайр

На нижних уровнях Башни Сайр расположены кабинеты факультетов искусства, музыки, литературы и смежных дисциплин. Её верхние уровни занимают сплочённые сообщества студентов и преподавателей, объединённые общими интересами. К ним относятся академические стремления, хобби, общие языки и религиозная принадлежность. В одной из таких общин, Доме Шава, постояльцы наслаждаются трапезами в сопровождении оживлённых дискуссий об истории Ксен’дрика.

Дала Аранд

Дала Аранд (Средняя, Принципиально-злая **Главварь громил [Tough Boss]**), молодая постоянщица Дома Шава, обладает впечатляющим послужным списком экспедиций в Ксен’дрик. Особенно её привлекают легенды вокруг могущественных Артефактов, которыми владели драконы и демоны, когда древняя Эпоха Демонов подошла к концу. По

слухам, у неё есть надёжные сведения о местонахождении предмета, известного как *Скипетр Фелл Кхадаша*, в одном из хранилищ Ксен’дрика. Она тайно является агентом Ордена Изумрудного когтя и запасает для ордена самую могущественную магию, которую обнаруживает. Студенты и искатели приключений, которых она берёт с собой в экспедиции, не подозревают об этой связи.

Шпиль Карнат

На нижних уровнях шпиля Карнат расположены кабинеты и аудитории факультетов зоологии, животноводства, медицины и смежных дисциплин. Вблизи вершины находится Музей естественной истории Вальдейна — увлекательная коллекция чучел животных со всего Кхорвайра и из-за его пределов. Несмотря на нехватку финансирования и недостаток признания в университете, сосредоточенном на древних руинах и реликвиях, в музее Вальдейна представлены экспонаты магических существ, от мерцающих псов и ускользящих зверей до большой панцирницы. Прямо у входа в музей с потолка свисает огромный скелет дракона.

Сендор Реддик

Профессор Сендор Реддик (Средний **Культист смерти [Death Cultist]**) — таксидермист, а также известный учёный-биолог. Будучи куратором Музея естественной истории Вальдейна, Реддик щедро платит за хорошо сохранившиеся экземпляры необычных существ, хотя предпочитает самостоятель-

но изготавливать чучела. Многие шепчутся, что этот молодежавый эльф увлекается некромантией, а некоторые предполагают, что он может быть связан с Орденом Изумрудного когтя. На самом деле он предан Сул Катеш и служит Владыкам Пыли.

БАШНЯ ТРЕЙН

На нижних уровнях башни Трейн расположены кабинеты факультетов права, управления, экономики, социологии, религии и смежных областей. Остальная часть башни отведена под жилые помещения, включая несколько роскошных апартаментов на вершине башни с великолепным видом. Наиболее примечательным является дом Ларриана ир'Моргрейва, мастера университета.

САНА ДУМА

Люди знают Сану Думу, пожилую орчиху-религиоведа (Средняя, Нейтрально-добрая **Mag [Mage]**), благодаря значительной работе с доброжелательными юань-ти из Крезента (на равнинах Талента), а также нескольким кратким вылазкам на территории в Ксен'дрике, находящиеся под контролем юань-ти. Её кабинет и жилище могут похвастаться обширной коллекцией домашних змей. Она любит внушать студентам подозрения, что одна из этих змей на самом деле является шпионом юань-ти.

ПОД МОРГРЕЙВОМ

Под главной башней университета располагаются густонаселённые башни и улицы. Под «цокольным этажом» в Среднем Ментисе, на средних уровнях башен находится Вечнояркий район. Там торговцы создают и продают магические предметы, заклинатели предлагают свои услуги, а специализированные купцы ведут дела с избранными клиентами. Это мирный и благополучный район, освещённый магическими фонарями и сияющий другими магическими эффектами.

Под Вечноярким районом башня и шпили университета Моргрейв сливаются в единое огромное сооружение, заполненное квартирами и окружённое аккуратными таунхаусами, которое образует сердце жилого района под названием Центральный мост. Несмотря на то, что вокруг шумят таверны, театры и игорные заведения, район Центральный мост остаётся преимущественно тихим. Здесь проживают многие студенты и некоторые сотрудники университета, потому что жильё обходится дешевле, чем в верхних башнях.

ОПАСНЫЕ ПУНКТЫ НАЗНАЧЕНИЯ

От святилищ возрастом в миллионы лет в Демонических Пустошах до обломков Сайра на территории нынешних Земель Скорби, Эберрон усеян руинами древних цивилизаций. В таких местах искатели приключений могут прикоснуться к тайнам прошлого. Выбранные локации могут повлиять на тон и атмосферу кампании (см. раздел «Подвиды фэнтези» в «Руководстве Мастера»), а также определить, какие древние реликвии персонажи могут найти во время экспедиций.

ЭПОХА ДЕМОНОВ

Эпоха Демонов покрыта завесой тайн, и исследователи редко находят руины этой древней эпохи. Однако несколько мест все же сохранились, особенно в Демонических Пустошах и Кью'Барре, которые остались относительно нетронутыми благодаря могущественной магии Исчадий, что построили их, или сохранённые верховным исчадием-повелителем, заточенным под ними. Искатели приключений, осмелившиеся исследовать подобное место, должны остерегаться освобождения заточённых Исчадий.

Руины Эпохи Демонов отлично подходят для приключений в жанре сверхъестественного ужаса. Обнаруженные персонажами реликвии и сокровища кажутся злыми и гротескными, а истина, которую они узнают о древнейшей истории Эберрона, может глубоко потрясти героев. Кроме того, они с большой вероятностью столкнутся с жуткими врагами, среди которых может быть да исчадие-повелитель, как подробно описано в книге «*Эберрон: Из непа Последней войны*». Особенно важными антагонистами в Демонических пустошах являются Владыки Пыли.

Используйте таблицу «Находки Эпохи Демонов», чтобы описать произведение искусства, магический предмет или историческую диковинку, которые персонажи обнаружат во время экспедиций в эти древние руины.

Находки Эпохи Демонов

1к12 Предмет

- | | |
|----|--|
| 1 | Статуэтка демонической фигуры, напоминающей лягушку, сделанная из неизвестного слизистого вещества |
| 2 | Кинжал с зазубренным лезвием, рукоять которого шевелится, когда его берут в руку |
| 3 | Украшенная драгоценными камнями шкатулка, которая кричит, когда её открывают |
| 4 | Браслет или ожерелье с шипами, которые впиваются в кожу, когда его носят |
| 5 | Простое металлическое кольцо, из-за которого носитель постоянно слышит неразборчивый шёпот |
| 6 | Амулет или фигурка, покрытая холодным на ощупь и болезненно выглядящим лишайником |
| 7 | Ювелирное изделие с полупрозрачным драгоценным камнем, внутри которого беспорядочно перемещается расплывчатая фигура |
| 8 | Оружие из тёмного металла, которое приглушает свет непосредственно вокруг себя |
| 9 | Кубик из окаменевшей кости с таинственными глифами на гранях |
| 10 | Стеклянные браслеты переливающихся цветов, которые не издадут звуков при ударе друг о друга |
| 11 | Металлический скипетр, увенчанный чудовищной головой, которая гораздо тяжелее, чем остальная часть скипетра, что делает его неустойчивым |
| 12 | Медальон или скульптура, изображающая Исчадие, сражающееся с Небожителем или Драконом |

ДАКААН

Империя Дакаан, которой на протяжении тысячелетий в далёком прошлом Кхорвайра правили короли-хобгоблины, объединила несколько враждующих наций, тем самым создав первую значимую империю на континенте. Её господство было сокрушено во время Даэлькирской войны, когда армии свежевателей разума, созерцателей и других Аберраций хлынули из Ксориата, плана бреда, и обрушились сокрушительной атакой на Кхорвайр. Хотя друиды из Хранителей врат в итоге отбросили даэлькиров и сдерживали их, война настолько destabilизировала Дакаанскую империю, что вскоре она рухнула.

Руины городов и укреплений времён Дакаанской империи разбросаны по Кхорвайру, особенно на юго-западе, в современном Дроааме, Бреландии, Зиларго и Даргууне, а также в Валенаре и на Землях Скорби. Особенно сильно война с даэлькирами опустошила Дроаам; местные древние реликвии могут скрывать тайны телесных искажений даэлькиров, планарных заклиний Хранителей врат или дакаанской военной магии.

Экспедиции в Дакаанские руины больше склонны к героическому фэнтези. Там таятся самые разные опасности: от древних ловушек и Конструктов стражей, созданных давно умершими гоблиноидами, до обитающих в руинах подземных монстров. Приключения, связанные с пережитками Даэлькирской войны, также могут включать элементы сверхъестественного ужаса, в том числе отвратительных чудовищ, произошедших от творений даэлькиров.

Древние места и сокровища Дакаанской империи высоко ценятся современными хобгоблинами из Даргууна, что стремятся возродить империю. Исследователи в этих руинах часто сталкиваются с соперниками-гоблиноидами, которые считают дакаанские древности законной собственностью Даргууна. Эти сокровища включают в себя доспехи и оружие, часто либо украшенные каллиграфией или рисунками, либо усиленные острыми шипами или зазубренными лезвиями.

ХАЙБЕР

В мифах различных культур о сотворении мира описывают, как первичный дракон Эберрон сковала дракона Хайбер, окольцевав её своим телом. См. раздел «Хайбер» в книге *«Эберрон: Из непа Последней войны»* для больших подробностей. Независимо от того, воспринимать ли этот миф буквально или фигурально, нельзя отрицать, что в подземных просторах, названных в честь заточённого дракона, существуют бесчисленные чужеродные миры — не только незнакомые подземные переходы и пещеры Подземья, но и целые демипланы, кишачие чудовищными созданиями. Нельзя отрицать и того, что просторы Хайбера служат темницей для демонических повелителей, даэлькиров и других могущественных сил зла. В этих кольцах также скрыты запечатанные порталы, связанные с родными планами подобных существ.

Экспедиции в глубины Хайбера часто содержат элементы сверхъестественного ужаса, если учитывать всепроникающее зло, исходящее от существ в подземных мирах. Благодаря странным демипланам внутри Хайбера, такие приключения также могут привести к странной чужеродности: персонажи могут попасть в демиплан, напоминающий Страну чудес, Оз или постапокалиптические пустоши.

Хайбер — это царство-темница, а найденные там драконьи осколки связаны со связывающей магией. Эти кристаллы являются неотъемлемыми компонентами современных стихийных судов, таких как воздушные корабли, галеоны Лирандар и молниевый поезд. Таким образом, многие экспедиции в Хайбер представляют собой геологоразведочные миссии по поиску этого ценного минерального ресурса, пусть подобные путешествия и редко сопряжены с риском погружения в самые жуткие глубины Хайбера. Всё чаще искатели Дома Тарашк стремятся к сотрудничеству с академическими экспедициями в Хайбер, чтобы воспользоваться научными экспертными знаниями о странных явлениях этого королевства. Будучи верным своей репутации, университет Моргрейв с радостью предоставляет таких экспертов в обмен на долю от будущей прибыли.

Помимо оказания помощи в коммерческих экспедициях, университет Моргрейв редко спонсирует независимые миссии в Хайбере. Они редко возвращают обратно материальные объекты, представляющие какой-либо научный интерес или денежную ценность. Тем не менее, изучающие Хайбер профессора иногда возглавляют или отправляют экспедиции для исследования таких малоизвестных тем, как связывающие печати Хранителей врат, искажающие пространство эффекты планарного слияния и психологическое воздействие магии даэлькиров.

КСЕН'ДРИК

Экспедиции в Ксен'дрик остаются ядром археологической деятельности университета Моргрейв и фундаментом его репутации — как хорошей, так и дурной. Основатель школы, лорд Ларет ир'Моргрейв, был одним из первых исследователей Кхорвайра, кому удалось проникнуть вглубь Ксен'дрика и открыть находящиеся там руины древней цивилизации великанов. Несмотря на огромное расстояние, на территории Ксен'дрика постоянно проводятся многочисленные экспедиции, спонсируемые университетом.

Эпоха Великанов оставила множество руин, разбросанных по ландшафту Ксен'дрика. Но континент скрывает свои секреты от исследователей так, словно реликвии древних великанов не предназначались для глаз любопытных искателей приключений. Никто не знает лучше, чем учёные университета Моргрейв, как обойти эти барьеры и разграбить сокровищницы знаний и богатства континента.

ПУТЕШЕСТВИЯ В КСЕН'ДРИК

Путешествие из Шарна в Штормовой Предел, который является наиболее доступным поселением в



Стихийные воздушные корабли помогают совершать археологические экспедиции в далёкие земли

Ксен’дрик и используется как отправная точка для большинства экспедиций во внутренние области, включает в себя преодоление около полутора тысяч миль по морю через опасный Шаргонов пролив. Университет обычно нанимает Парусный корабль (или иногда галеон Лирандар), чтобы доставить пассажиров и припасы в Штормовой Предел, а затем обратно. Члены экспедиции отвечают за пополнение запасов провизии в Штормовом Пределе и за пеший переход до места назначения.

Воздушный корабль Лирандар может обойти опасности морского путешествия и преодолеть расстояние быстрее, но Шаргонов пролив известен своими жестокими штормами. Экспедиция может значительно сэкономить время, если для прибытия в Штормовой Предел воспользоваться Кругом телепортации Дома Ориен, однако в этом случае исследователям придётся покупать в Ксен’дрик припасы и, возможно, другой транспорт, где цены часто сильно завышены. В таблице «Путешествия в Ксен’дрик» приведены краткие описания этих вариантов.

Путешествия в Ксен’дрик

Транспорт	Стоимость	Время
Парусный корабль	150 ЗМ/чел	32 дня
Галеон Лирандар	750 ЗМ/чел	7 дней
Воздушный корабль Лирандар	1 500 ЗМ/чел	3 дня
Круг телепортации	2 500 ЗМ	Мгновенно

Используя рекомендации для путешествий из «Руководства Мастера», вы можете представить морское путешествие в Ксен’дрик в три этапа:

- От Шарна до островов Зубов Шаргона (500 миль)
- Через Зубы Шаргона (375 миль)
- До Штормового Предела (625 миль)

На первом этапе персонажи могут столкнуться со штормами, переменчивыми ветрами или другими опасностями окружающей среды, которые могут затянуть путешествие, возможно, даже до момента, когда припасы начнут заканчиваться.

Самая частая опасность на втором этапе включает противостояние с сахуагинами, которые обитают в водах вокруг Зубов Шаргона. Некоторые отряды сахуагинов проявляют враждебность ко всем путешественникам, в то время как другие предлагают свои услуги в качестве проводников и ведут корабли через труднопроходимые водные пути. Успешное завершение этого этапа путешествия может включать в себя сражение, осторожные переговоры или и то, и другое.

Третий и самый долгий этап может включать в себя столкновение с неожиданными чудовищами, обитающими в море или на небольших островах — от Гигантского краба [Giant Crab] до Кракена [Kraken].

ДРОУ КСЕН'ДРИКА

Среди циклопических руин Ксен'дрика дроу провозгласили себя наследниками Эпохи Великанов. Будучи потомками поработанных великанами эльфов, дроу теперь живут в домах своих бывших господ, охраняя доверенные им судьбой реликвии и священные места. С культурой, основанной на мятеже, магии и боевом мастерстве, дроу являются смертоносными врагами для любого, кто попытается украсть или осквернить историю Ксен'дрика.

Большинство дроу Ксен'дрика поклоняются яростному богу-скорпиону по имени Вулкоор. Некоторые теологи Верховных Владык и Тёмной Шестёрки полагают, что Вулкоор — это аспект Насмешника (см. «Эберрон: Из пепла Последней войны»), но дроу Вулкоора не испытывают симпатии ни к последователям Насмешника, ни к какому-либо иному богу, кроме собственного. Подражая своему паукообразному богу, дроу Вулкоора носят пластины из хитина скорпиона, пришитые к кожаным ремням и накидкам. Они делают себе татуировки с помощью яда скорпиона, который оставляет белые шрамы на их коже.

Жалящий клинок Вулкоора. Воины дроу Вулкоора покрывают оружие тем же смертельным ядом скорпиона, который используют для нанесения татуировок на кожу. Благодаря частому использованию яда они обладают сопротивлением к воздействию яда скорпиона.

Жрец-отравитель Вулкоора. Жрецы-отравители Вулкоора получают удовольствие от причинения страданий с помощью яда. Их оружие и магия тщательно созданы так, чтобы воплощать присутствие бога-скорпиона и вселять ужас в сердца врагов.

ЖАЛЯЩИЙ КЛИНОК ВУЛКООРА [VULKOORI STINGBLADE]

Средний Гуманоид (Эльф), Нейтральный

КЗ 14 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 27 (6к8)

Скорость 30 футов

	МОД	СПАС	МОД	СПАС	МОД	СПАС
Сил	11	+0	+0	Лов	15	+2 +4
Инт	11	+0	+0	Мдр	12	+1 +1
				Тел	10	+0 +0
				Хар	12	+1 +1

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4

Сопротивления Яд

Снаряжение Короткий меч, Проклёпанный кожаный доспех

Чувства Тёмное зрение 120 футов; пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Эльфийский, Великаний

ПО 1/2 (100 опыта; БВ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Наследие фей. Жалящий клинок не может быть магически усыплен.

ДЕЙСТВИЯ

Жалящий клинок. Бросок рукопашной атаки: +4, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 5 (1к6 + 2) Колющего урона плюс 2 (1к4) урона Ядом.

Бумеранг. Бросок дальнобойной атаки: +4, дистанция 30/120 футов. **Попадание:** 7 (2к4 + 2) Дробящего урона.

Теневой странник Умбраген. Дроу Умбраген — это потомки дроу, которые бежали от великанов и нашли убежище под землёй. На протяжении бесчисленных поколений они жили в лишённых света пещерах Хайбера. Там они прикоснулись к загадочной магической тени, которую называли Умброй. Хотя некоторые из них и вышли на поверхность после падения империи великанов, они сохраняют духовную и физическую связь с подземной тьмой. Теневые странники Умбраген используют теневую магию, чтобы сбить врагов с толку.

ЧУДЕСА КСЕН'ДРИКА

Огромные просторы Ксен'дрика остаются полностью неисследованными, и даже полуостров Небопада за пределами Штормового Предела всё ещё остаётся дикой местностью. Большинство известных руин и важных мест Ксен'дрика находятся в северном регионе; точное расположение большинства мест за пределами полуострова является не более, чем догадками. Самыми известными руинами в Ксен'дрике стала местность вблизи Штормового Предела, среди разрушенного города великанов.

ЖРЕЦ-ОТРАВИТЕЛЬ ВУЛКООРА [VULKOORI VENOM PRIEST]

Средний Гуманоид (Эльф), Нейтрально-злой

КЗ 15 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 44 (8к8 + 8)

Скорость 30 футов

	МОД	СПАС	МОД	СПАС	МОД	СПАС
Сил	15	+2	+2	Лов	16	+3 +3
Инт	10	+0	+0	Мдр	16	+3 +5
				Тел	12	+1 +3
				Хар	13	+1 +1

Навыки Восприятие +5, Религия +2, Скрытность +5

Сопротивления Яд

Снаряжение Священный символ, Боевой посох, Проклёпанный кожаный доспех

Чувства Тёмное зрение 120 футов; пассивное Восприятие 15

Языки Общий, Эльфийский, Великаний

ПО 2 (450 опыта; БВ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Наследие фей. Жрец не может быть магически усыплен.

ДЕЙСТВИЯ

Ядовитый посох. Бросок рукопашной атаки: +4, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 9 (2к6 + 2) Дробящего урона, и цель становится Отравленной до конца следующего хода жреца.

Сотворение заклинаний. Жрец сотворяет одно из следующих заклинаний, используя Мудрость в качестве заклинательной характеристики (Сл спасброска заклинаний 13, +5 к попаданию атакой заклинанием):

Неограниченно: Луч болезни [Ray of Sickness], Пляшущие огоньки [Dancing Lights], Чудотворство [Thaumaturgy]

1/день каждое: Защита от яда [Protection from Poison], Лечение ран [Cure Wounds], Удержание личности [Hold Person]

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Усиление яда. Каждое Отравленное существо в 30-футовой Эманиции, исходящей от жреца, получает 3 (1к6) урона Ядом.



ТЕНЕВОЙ СТРАННИК УМБРАГЕН [UMBRAGEN SHADOW WALKER]

Средний Гуманоид (Эльф), Нейтрально-злой

КЗ 14 Инициатива: +4 (14)

Хиты 162 (25к8 + 50)

Скорость 30 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС
Сил	12	+1 +1	Лов	19	+4 +8	Тел	14	+2 +2
Инт	13	+1 +1	Мдр	15	+2 +6	Хар	20	+5 +5

Навыки Восприятие +6, Скрытность +8, Тайная магия +5
Уязвимость Излучение

Чувства Тёмное зрение 120 футов; пассивное Восприятие 16

Языки Общий, Эльфийский, Подземный

ПО 9 (5 000 опыта; БВ +4)

ОСОБЕННОСТИ

Наследие фей. Теневого странника не может быть магически усыплен.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, теневого странника совершает с Помехой броски атаки и проверки характеристик.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Теневого странника совершает три атаки Мрачным взрывом и использует Покров теней.

Мрачный взрыв. Бросок рукопашной или дальнобойной атаки: +9, досягаемость 5 футов или дистанция 120 футов. **Попадание:** 14 (2к8 + 5) урона Психической энергией.

Покров теней. **Спасбросок Мудрости:** Сл 17, одно существо, которое теневого странника может видеть в пределах 120 футов. **Провал:** 14 (4к6) урона Некротической энергией, и цель становится Ослеплённой до начала следующего хода теневого странника.

Сотворение заклинаний. Теневого странника сотворяет одно из следующих заклинаний, не нуждаясь в Материальных компонентах, используя Харизму в качестве заклинательной характеристики (Сл спасброска заклинаний 17):

Неограниченно: *Малая иллюзия* [Minor Illusion], *Пляшущие огоньки* [Dancing Lights], *Тьма* [Darkness]

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Истощающая телепортация. Находясь в области Тусклого света или Тьме, теневого странника может телепортироваться в видимое им пространство в пределах 60 футов, которое находится в области Тусклого света или Тьме. **Спасбросок Телосложения:** Сл 17, каждое существо в 5-футовой Эманации, исходящей от теневого странника в точке назначения. **Провал:** 9 (2к8) урона Некротической энергией.

Базек Мол. Древние великаны построили свой так называемый «Город Теней» под землёй, в зоне соприкосновения с планом Мабар, царством вечной ночи. Единственным признаком присутствия глубоко внизу города, оставшимся на поверхности, является опрокинутая башня в джунглях, разрушенные стены из пурпурного гранита которой пропитаны теневой магией. Древние тексты в архивах Дома Фиарлан указывают на связь между предками этого дома и Базек Молом, в связи с чем учёные полагают, что Метка тени может быть связана с теневой магией этого места.

Мел-Акат. Многие годы Мел-Акат считался всего лишь легендой. Упомянутый в различных древних текстах, он якобы являлся темницей для могущественного демонического повелителя. Ещё несколько лет назад большинство учёных уже потеряли надежду найти его. Затем он был обнаружен группой искателей приключений под руководством учёного Джаника Мартелла. Местные руины пропитаны демонической силой, но там также присутствуют Небожители, и Церковь Серебряного Пламени заинтересована в поддержке дальнейших экспедиций в это место.

Обсидиановый город. Обсидиановый город — это разрушенный город великанов, ныне населённый группой дроу, называемых Сулатарами («связывающие огонь»). Он находится по меньшей мере в восьмистах милях вверх по реке от Штормового Предела.

Пра'кзирек. Пра'кзирек — это заброшенный город великанов, расположенный возле одной из голов (истоков) Гидры — огромного пролива, что отделяет полуостров Небопада от остальной части континента. В этих руинах всё ещё обитают две группы великанов, как и группа дроу.

Пирамида Эбенового Пламени. Пирамида Эбенового Пламени — одно из нескольких разрозненных творений короля-волшебника великанов Аддис-Ро, некроманта, который экспериментировал с силами, черпаемыми из глубин Хайбера. Этот огромный монолит из неразрушимого чёрного стекла предположительно обозначает проход, через который король-волшебник отправился в глубины.

Кольцо Штормов. Согласно легенде, Кольцо Штормов было горным убежищем секты могущественных дроу-заклинателей во времена Эпохи Великанов. Падение огромного драконьего осколка с Кольца Сибериса уничтожило эту секту.

Таркун Дак. Крепость Таркун Дак, построенная великанами на утёсе в северных Клыках Аргарака, служит вратами в глубины Хайбера. Это место контролируют огры и сейчас оно кишит Аберрациями.

Руины Тронных Врат. Помимо руин под Штормовым Пределом, Руины Тронных Врат — ближайšie к городу и находятся примерно в четырёхстах милях вверх по реке Рачи. В период расцвета империи великанов это место служило храмом и магической лабораторией.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ЭКСПЕДИЦИЙ МОРГРЕЙВА

В этом разделе представлен образец приключения

ГОНКА К ХРАМУ КРАБА

— ШАРНСКИЙ —
СЛЕДОВАТЕЛЬ

ГОНКА К ЗЛОВЕЩИМ РУИНАМ

На этой неделе университет Моргрейв отправляет не одну, а сразу две экспедиции для исследования так называемого Храма краба, обнаруженного в прошлом месяце неподалёку от Штормового Предела. Какая из команд первой пересечёт смертельно опасный Шаргонов пролив, проберётся через джунгли полуострова Небопада и раскроет тайны великого краба?

в том же формате, что и в «Руководстве Мастера» — за исключением того, что оно открывается сенсационной выдержкой из газетной статьи.

СТОЛКНОВЕНИЯ

Персонажи и их соперники (см. раздел «Конфликты Моргрейва» ранее в главе) конкурируют в том, чтобы добраться до древних руин в лесах Ксен'дрика и исследовать их. Приключение включает в себя путешествие в Штормовой Предел, поход к Храму краба, его исследование и дорогу обратно.

Путешествие в Штормовой Предел. Университет арендует Парусный корабль и экипаж, чтобы доставить персонажей в Штормовой Предел и обратно. Вы можете кратко описать это долгое путешествие, изложить его ключевые детали в виде путеводных заметок, или использовать подсказки из раздела «Путешествия в Ксен'дрик» в этой главе, чтобы спроектировать вызовы и столкновения во время плавания. Например, персонажей могут атаковать сахуагины (один **Жрец сахуагинов [Sahuagin Priest]** и четыре **Воителя сахуагинов [Sahuagin Warrior]**), когда они будут проходить через Зубы Шаргона.

Путь к Храму. Чтобы добраться до храма, группе сначала предстоит пробраться через джунгли к деревне Последний шанс (см. врезку), преодолев 250 миль через прибрежную местность вокруг залива. Примерно на половине пути во время ночёвки появляется группа Враждебной Нежити — пять

ПОСЛЕДНИЙ ШАНС

Крошечная деревня Последний шанс — это самодостаточная фермерская община, построенная вокруг большой таверны, которая является совместным предприятием Дома Галланда и Дома Джораско. Как и говорит название, таверна предоставляет исследователям, отправляющимся в дикую местность, последнюю ночь комфорта и возможность для лечения. Полурослик по имени Аласк д'Джораско (Нейтрально-добрый, Маленький Священник [Priest]) оказывает посетителям услуги лечения, а также поддерживает небольшой запас *Зелый лечения*.

Скелетов [Skeleton] и пять **Зомби [Zombie]**. Их отправил Орден Изумрудного когтя (см. раздел «Конфликты Моргрейва» ранее в главе), чтобы помешать миссии персонажей. Нежить промокла до нитки, потому что выбралась на берег с небольшого корабля, который привёз их вместе с командиром из Штормового Предела. К тому времени, когда Нежить достигает берега и атакует группу, корабль уже давно уплыл. Качество оружия скелетов наводит на мысли об Изумрудном когте, но не доказывает связь с ними.

В Последнем шансе персонажи могут отдохнуть и пополнить запасы, а затем отправиться ещё на 150 миль на юго-восток, через лесную местность к окрестностям Храма краба. В начале каждого дня этого путешествия группа должна выбрать персонажа, который совершит проверку Мудрости (Выживание) Сл 12, используя Инструменты навигатора. При провале группа сбивается с пути, в этот день не продвигается вперёд и сталкивается с группой Враждебных дроу; совершите бросок по таблице «Происшествия в джунглях», чтобы определить столкновение (дроу Вулкоора описаны ранее в этой главе).

ПРОИСШЕСТВИЯ В ДЖУНГЛЯХ

1к8	Столкновение
1–3	Четыре Жалящих клинка Вулкоора
4–5	Один Жрец-отравитель Вулкоора и два Жалящих клинка Вулкоора
6–7	Три Жалящих клинка Вулкоора и один Гигантский скорпион [Giant Scorpion]
8	Один Капитан разведчиков [Scout Captain] , один Жрец-отравитель Вулкоора и четыре Жалящих клинка Вулкоора (все дроу), которые только что начали бой против группы соперников

Как только группа пройдет 144 мили от Последнего шанса (6 дней успешных проверок в Нормальном темпе или 8 дней в Медленном), попросите каждого персонажа ежедневно совершать проверку Мудрости (Восприятие) Сл 16, чтобы найти признаки местонахождения Храма краба. В любой день, когда ни один персонаж не проходит эту проверку, у них происходит еще одно случайное столкновение по таблице «Происшествия в джунглях». Перебросьте результат 8 при повторении. После 3 дней, когда хотя бы один персонаж успешно прошел эту проверку, группа наконец находит Храм краба.

Гонка с соперниками. Соперники группы более или менее не отставали на протяжении большей части пути. Вы можете дать персонажам шанс повзаимодействовать с соперниками в Штормовом Пределе, в Последнем шансе или в джунглях (особенно при результате броска 8 по таблице «Происшествия в джунглях»). В зависимости от их взаимодействия вы можете решить, доберутся ли соперники до храма раньше или позже персонажей, или же вовсе потерпят неудачу в своей миссии. Или вы можете предположить, что соперники находят храм через 11 дней после отбытия из Последнего шанса, и для определения победителя в гонке сравнить это со временем, которое потратила группа.

Храм краба. Храм — это частично затопленные руины, созданные дроу вскоре после падения империи великанов. Свое название он получил от статуи гуманоидной фигуры снаружи руин; в какой-то момент кто-то отрубил статуе голову, и на её плечах застрял большой панцирь краба. Для представления храма используйте карту «Логово дракона» из «Руководства Мастера». Храм получил своё название в честь статуи на постаменте в северо-восточном углу руин. Он слегка возвышается над озером, поэтому всё, что находится ниже первого этажа, включая ведущую вниз лестницу, затоплено.

Обитатели руин. Второй этаж руин населяет банда куо-тоа (один **Куо-тоа надзиратель [Kuo-toa Monitor]**, два **Куо-тоа кнута [Kuo-toa Whip]** и пять **Куо-тоа [Kuo-toa]**). Они быстро подплывают на первый этаж и начинают бой, если что-то потревожит воду в верхней части лестницы.

Разграбление руин. Погрузившись на нижние уровни храма, персонажи могут найти множество древних реликвий, которые обеспечат успех их экспедиции:

- 10 ПМ, 100 ЗМ
- Перламутровая раковина, украшенная Великими рунами, в которой эхом раздаются звуки водоворота (стоимостью 250 ЗМ)
- Золотое кольцо великаньего размера с бирюзой (стоимостью 250 ЗМ)
- Водонепроницаемый футляр, содержащий *Медальон затягивающих ран [Periapert of Wound Closure]*, *Горшок пробуждения [Pot of Awakening]* и *Свиток заклинания Жуткий смех Ташу [Spell Scroll of Tasha's Hideous Laughter]*

Опционально: Глубины храма. Это столкновение можно добавить на третий этаж руин, если персонажи решат объединиться с соперниками, чтобы преодолеть его. В этом случае соперники заранее запасаются Зельями подводного дыхания [Potions of Water Breathing] для себя и имеют достаточно дополнительных, чтобы поделиться с группой (за определённую плату). На самом нижнем уровне руин объединённые группы сталкиваются с **Верховным жрецом куо-тоа [Kuo-toa Archpriest]**, двумя **Куо-тоа** и четырьмя **Гигантскими крабами [Giant Crab]**. При таком развитии событий предоставьте на уровне дополнительное сокровище: *Булаву ужаса [Mace of Terror]* или другую реликвию из древнего Ксен'дрика, которая может послужить причиной ссоры между персонажами и соперниками (или Орденом Изумрудного когтя) в последующем приключении. Это также может предвещать последующее появление Владык Пыли позже в кампании.



Когда в битву вступают стихийные воздушные корабли, конфликт между домами перемещается в небеса

В О ВРЕМЯ И ПОСЛЕ ПОСЛЕДНЕЙ ВОЙНЫ изобретатели по всему Кхорвайру совершили множество магических и технологических прорывов, но ни один из них не сравнится со стихийным воздушным кораблём. Они, с их искусно вырезанным корпусом из парящего дерева и характерным кольцом стихийной энергии, являются самым продвинутым стихийным транспортом во всем Кхорвайре.

Первые воздушные корабли появились всего несколько лет назад, как результат сотрудничества мастеров Дома Каннит, отмеченных драконом наследников Дома Лирандар и стихийных связующих элементов из Зиларго. Только наследник с Меткой шторма может с лёгкостью использовать магический штурвал, чтобы пилотировать корабль и управлять привязанным к нему элементом, поэтому Дом Лирандар сохраняет монополию на воздушные перевозки и услуги. Некоторые хитроумные изобретатели стремятся найти способы подорвать контроль Дома Лирандар над небесами, но сейчас для искателей приключений воздушные корабли Лирандар считаются основным средством межконтинентальных путешествий.

УПРАВЛЕНИЕ ВОЗДУШНЫМ КОРАБЛЁМ

Будь то аренда транспорта или стремление собрать собственную команду для полёта, во время своих приключений в Эберроне персонажи наверняка столкнутся со стихийными воздушными кораблями. В дополнение к правилам транспорта из «*Книги игрока*», в этом разделе подробно описаны правила управления воздушными кораблями. Правила для конкретных кораблей приведены далее в этой главе.

Члены экипажа и посты

Стандартный экипаж стихийного воздушного корабля включает в себя одного капитана, одного пилота и одного или нескольких дополнительных членов команды для работы с другими корабельными системами.

Каждый член экипажа назначается капитаном для управления одной из систем на посту экипажа: либо на описанном ниже Штурвале, либо на представленном в описании корабля посту. У каждого поста экипажа есть собственные Класс Защиты и Хиты, не связанные с воздушным кораблём. Если Хиты поста экипажа снижаются до 0, он выходит из строя, и члены экипажа больше не могут совершать его действия. Если на пост экипажа нацеливаются заклинанием *Рассеивание магии* [*Dispel Magic*], он становится неработоспособным на 1 минуту.

Для управления некоторыми постами может потребоваться наличие определённой драконьей метки. Для других постов этого не требуется, однако наличие у оператора определённой драконьей метки может предоставлять некоторые преимущества. Это означает, что член экипажа с драконьей меткой будет использовать свои уникальные таланты, чтобы улучшить характеристики корабля.

На каждом воздушном корабле есть следующий пост экипажа.

ШТУРВАЛ

Маленький Объект

Класс Защиты: 15 **Хиты:** 20

Управление (Требуется Метка шторма). Корабль перемещается в любом направлении на расстояние вплоть до своей Скорости полёта.

Переключение двигателя (Требуется Метка шторма). Стихийное ядро корабля подавляется или активируется.

Штурвал воздушного корабля состоит из специального рулевого колеса, рычагов и других элементов управления. За этим постом может одновременно работать только одно существо.

Для взаимодействия с элементами управления, пилот (член экипажа, управляющий Штурвалом) должен обладать Меткой шторма. Во время управления Штурвалом член экипажа может совершать действия Управление и Переключение двигателя.

Крен и наклон. При совершении действия Управление Штурвала член экипажа может потратить количество перемещения, равное половине Скорости полёта корабля, чтобы наклонить его относительно своей оси и либо перевернуть вверх дном, либо выровнять. Когда корабль движется подобным образом, все незакреплённые существа и объекты на корабле падают. Существо, преуспевшее в спасброске Ловкости Сл 15, может схватиться за закреплённый объект в пределах досягаемости и избежать падения.

РЕМОНТ

В дополнение к правилам ремонта кораблей из «*Книги игрока*», стихийные воздушные корабли могут быть экстренно отремонтированы с помощью специальных методов прямо во время путешествия.

Если воздушный корабль или один из его постов экипажа получили урон, но у них есть хотя бы 1 Хит, существо может потратить 1 час или более, чтобы попытаться произвести ремонт. Для этого существо должно иметь возможность добраться до повреждённого участка и располагать запасными деталями на сумму не менее 100 ЗМ.

После 1 часа работы существо совершает про-

верку Ловкости (Ловкость рук) или Интеллекта (Тайная магия) Сл 16, используя Инструменты плотника, Инструменты кузнеца или Инструменты ремонтника. При успехе воздушный корабль или пост экипажа восстанавливает 2к4 + 2 Хита, а детали расходуются. При провале ремонт можно попробовать повторить снова, используя те же запасные детали.

После того как воздушный корабль или пост экипажа восстановили Хиты в результате экстренного ремонта, они не могут сделать этого снова, пока корабль не будет пришвартован.

СТОЛКНОВЕНИЕ

Когда воздушный корабль врежется во что-либо, и сам корабль, и существо или объект, в которые он врезался, получают Дробящий урон в зависимости от размера поражённой цели, как показано в таблице «Урон при столкновении».

Если корабль сталкивается с существом или объектом равного размера или больше, то он останавливается. В противном случае корабль может продолжить движение, если у него ещё осталось перемещение, а всё, с чем он столкнулся, перемещается в ближайшее незанятое пространство, не находящееся на пути корабля.

Когда происходит столкновение, каждое существо на борту корабля совершает спасбросок Силы или Ловкости (на выбор существа) Сл 10. При провале существо получает Дробящий урон в зависимости от размера поражённой цели (как показано в таблице «Урон при столкновении») и становится Сбитым с ног. При успехе существо получает только половину этого урона.

Урон при столкновении

Размер поражённого существа или объекта	Дробящий урон
Средний или меньше	2к10
Большой	4к10
Огромный	8к10
Громадный	16к10

ИЗБЕГАНИЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Существо на пути столкновения воздушного корабля совершает спасбросок Ловкости Сл 15. При успехе оно перемещается в ближайшее незанятое пространство, не находящееся на пути корабля, и не получает урона.

СТИХИЙНЫЕ ДВИГАТЕЛИ

Воздушные корабли приводят в движение дух элементаля, связанный с ядром, вырезанным из драконьего осколка Хайбера. Его помещают в хорошо укрепленную защитную камеру, соединённую с магической матрицей, которая пронизывает и питает весь корабль. Когда дух элементаля внутри ядра активируется, его стихийная энергия растекается по артериям матрицы и связующим распоркам, образуя характерное кольцо, присущее каждому воздушному кораблю. Внешний вид кольца зависит от типа духа элементаля; например, дух огненного элементаля создаёт пылающее кольцо оранжевого

пламени, а дух воздушного элементаля — электрическое кольцо, иногда посылая по поверхности корабля извилистые разряды молний.

ПОДАВЛЕНИЕ СТИХИЙНОГО ЯДРА

По команде пилота стихийное ядро может быть подавлено, в результате чего его стихийная энергия исчезает и возвращается в ядро из драконьего осколка Хайбер.

Стихийное ядро и связанная с ним матрица являются магическими эффектами. Если часть воздушного корабля попадает в область антимагии, например, созданную заклинанием Поле антимагии [Antimagic Field], то оружие и другие системы в этой части корабля становятся неработоспособными.

Если в область антимагии попадает стихийное ядро, оно автоматически подавляется и не может быть активировано снова, пока не покинет область антимагии. Если стихийное ядро становится целью заклинания Рассеивание магии [Dispel Magic], оно подавляется на 1 минуту и в это время не может быть активировано снова.

Пока стихийное ядро подавлено, Скорость полёта воздушного корабля снижается до 5 футов, но он по-прежнему может парить. Штурвал корабля остаётся работоспособным, но действия поста экипажа, для которых требуется стихийное ядро, не могут быть совершены, пока оно подавлено.

РАЗРУШЕНИЕ СТИХИЙНОГО ЯДРА

Разрушение драконьего осколка Хайбера в ядре освобождает связанного с ним духа элементаля. Осколок имеет КЗ 17, 10 Хитов и Иммунитет к Колющему, Рубящему урону, урону Психической

ПИЛОТИРОВАНИЕ БЕЗ ДРАКОНЬЕЙ МЕТКИ

Управлять воздушным кораблём, для которого обычно требуется пилот с драконьей меткой, сложно, но не невозможно. На усмотрение Мастера вы можете использовать следующие правила для пилотирования корабля без драконьей метки.

В свой ход управляющее Штурвалом существо без Метки шторма может попытаться применить действие Управление или Переключение двигателя и совершить проверку Интеллекта (Тайная магия) или Харизмы (Запугивание или Убеждение) Сл 20, чтобы отдать команду духу элементаля. При успехе действие совершается. При провале ничего не происходит, и действие существа тратится впустую.

Корабельного духа элементаля можно сделать более восприимчивым к командам с помощью магии. Сотворение заклинания Очарование чудовища [Charm Monster] на духа элементаля позволяет вам в течение длительности совершать с Преимуществом проверки, связанные с управлением духом. Если вместо этого вы сотворите на духа элементаля заклинание Подчинение чудовища [Dominate Monster], то в течение длительности вы автоматически преуспеваете в любых проверках, связанных с управлением духом. Если вы управляете Штурвалом, дух элементаля автоматически проваливает спасброски против этих заклинаний, и вам не нужно видеть духа, чтобы сделать его целью заклинаний.



ПОБЕГ НА ВОЗДУШНОМ КОРАБЛЕ

энергией и Ядом. Если стихийное ядро воздушного корабля разрушено, он перестаёт двигаться (хотя продолжает парить в воздухе), а действия поста экипажа, для которых требуется стихийное ядро, становятся недоступны.

Чтобы предотвратить подобную ужасную диверсию, на большинстве воздушных кораблей стихийные ядра хранятся внутри хорошо укрепленных и охраняемых защитных камер. Каждый корабль имеет уникальную защиту своего ядра; на одном оно может быть запечатано внутри потайной комнаты в защищённом ловушками алмантиновом сундуке, а на другом — может охраняться магической сигнализирующей руной.

ВЕТРОВЫЕ ЗАСЛОНЫ

Стихийный двигатель, помимо обеспечения перемещения и работы постов экипажа, также питает ветровые заслоны, окружающие корабль во время путешествия. Они помогают во время путешествия обеспечить на корабле комфортную атмосферу.

Пока ветровые заслоны активированы, существа могут нормально дышать на борту корабля, а палуба защищена от порывов ветра. Кроме того, существа на корабле совершают с Преимуществом спасброски с целью избежать падения с палубы, так как ветровые заслоны создают защитную воздушную прослойку. Если стихийное ядро подавлено или уничтожено, существа на борту могут пострадать от эффектов большой высоты и сильного ветра (см. «Руководство Мастера»).

ВОЗДУШНЫЕ КОРАБЛИ В БОЮ

Пусть лишь немногие воздушные корабли предназначены для ведения боевых действий, небеса Кхорвайра изобилуют потенциально опасными

столкновениями. Следующие правила предназначены для того, чтобы сделать воздушные бои простыми и захватывающими — будь то бой между двумя воздушными кораблями, бой между персонажами на воздушном корабле и одним или несколькими летающими существами, или бой между персонажами и другими существами на палубе воздушного корабля.

МАНЕВРИРОВАНИЕ ВОЗДУШНЫМ КОРАБЛЁМ

Маневрирование кораблём во время боя — это ответственность члена экипажа, управляющего Штурвалом. Если управляющий Штурвалом член экипажа Недееспособен или решает не совершать ни одно из действий этого поста, в начале хода члена экипажа за Штурвалом корабль перемещается на расстояние вплоть до своей Скорости полёта по прямой, продолжая движение в последнем заданном направлении.

Если ни один член экипажа не управляет Штурвалом, корабль не движется.

АБОРДАЖ

Когда один воздушный корабль приближается на расстояние 5 футов к другому, существа могут безопасно перемещаться с палубы одного корабля на палубу другого, пока один из них не отдалится.

Корабль у которого осталось достаточно перемещения, может подойти вплотную к другому судну, высадить абордажную группу, и затем отдалиться, при условии, что члены абордажной группы совершили действие Подготовка и заняли подходящие позиции для перехода на другое судно, когда оно окажется достаточно близко.

ТАКТИКА ЧУДОВИЩ

Иногда летающие чудовища, такие как драконы, рухи, виверны и гарпии, атакуют воздушные корабли — или, что куда чаще, людей на их борту. Чудовище в поисках еды скорее всего попытается схватить существ с палубы и утащить их, чтобы затем съесть, в то время как чудовище, защищающее свою территорию, может атаковать сам корабль, не обращая внимания на людей. Любопытное чудовище может просто приземлиться на палубу воздушного корабля, чтобы осмотреться и насладиться короткой передышкой от полёта.

Если чудовище атакует воздушный корабль и не может преодолеть его порог урона, оно знает, способно ли нанести достаточно урона, чтобы причинить кораблю реальный вред. Если оно не способно повредить корабль, то может переключить внимание на пост экипажа или членов экипажа.

ПЕРСОНАЖИ В БОЮ НА ВОЗДУШНОМ КОРАБЛЕ

Когда воздушный корабль вступает в бой, у персонажей есть два варианта участия в битве: они могут использовать свои собственные заклинания, оружие и другие умения, чтобы присоединиться к битве как в любой другой обстановке, либо они могут занять пост экипажа и использовать вооружение и другие возможности корабля.

Некоторым игрокам нравится использование новых возможностей в бою, в то время как другие предпочитают придерживаться привычных опций, которые их персонажи используют в любой битве. Как Мастер, узнайте предпочтения ваших игроков и постарайтесь создавать столкновения, которые позволяют игрокам делать то, что им нравится больше всего. Персонаж-Воин, чей игрок не заинтересован в использовании вооружений корабля, может наслаждаться возможностью сдерживать абордаж, а Волшебник может с восторгом метать Огненные шары [Fireball] во вражеский корабль. Отмеченным драконом персонажам могут особенно понравиться посты экипажа, которые позволяют в полной мере проявить их драконьи метки.

СТАТИСТИКА ТРАНСПОРТА

В описании воздушных кораблей в этой главе представлена та же информация, что и в таблице «Воздушный и водный транспорт» в «Книге игрока». Обратитесь к этой книге за подробностями.

Обратите внимание, что скорость воздушных кораблей не зависит ни от ветра, ни от течения воды. Приведённые ниже описания включают в себя скорость для путешествий, а также тактическую скорость для использования в бою.

Посты экипажа воздушного корабля имеют тот же формат, что и осадное снаряжение (см. «Осадное снаряжение» в «Руководстве Мастера»).

ВОЗДУШНЫЙ КРЕЙСЕР ЛИРАНДАР

Увечанные огромными кольцами стихийной энергии, воздушные крейсеры Лирандар отбрасывают величественные тени, когда плывут по небу. Они являются крупнейшим и наиболее узнаваемым воздушным транспортным средством в Кхорвайре, на котором перевозят богачей и элиту по всем Пяти Нациям и за их пределы. Хотя с момента появления воздушных кораблей несколько лет назад они и стали немного более распространёнными, полностью функционирующий воздушный крейсер по-прежнему является впечатляющим зрелищем.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ВОЗДУШНОГО КРЕЙСЕРА ЛИРАНДАР

КЗ: 16	Экипаж: 10
Хиты: 600	Пассажиры: 40
Порог урона: 20	Груз: 2 тонны
Скорость: 10 миль/ч (Скорость полёта 100 футов [парит])	Стоимость: 50 000 ЗМ

ПОСТЫ ЭКИПАЖА

Помимо Штурвала, на Воздушном крейсере Лирандар есть следующие посты экипажа.

МОЛНИЕВАЯ ТУРЕЛЬ (6)

Средний Объект

Класс Защиты: 17

Хиты: 50

Заряд молний (Требуется стихийное ядро). Бросок дальноточной атаки: +9, дистанция 80/320 футов. Попадание: 22 (4к10) урона Электричеством.

Эта турель поворачивается, стреляет зарядами молний и может вместить не более одного Среднего существа.

Существо внутри турели получает Укрытие на три четверти от атак и других эффектов, действующих из-за её пределов. Находясь внутри, существо может совершить действие Заряд молний, чтобы прицелиться и выстрелить из турели.

ЗАЩИТНЫЙ ПОСТ

Большой Объект

Класс Защиты: 15

Хиты: 25

Калибровка (Требуется стихийное ядро). Это действие переводит ветровые заслоны корабля в защитный режим, позволяя совершить действие Активировать щиты.

Активировать щиты (Требуется стихийное ядро и Калибровка). Корабль и его посты экипажа получают бонус +5 к КЗ, и все существа на палубе получают Укрытие на половину. Эти эффекты длятся 1 минуту, пока пост не будет уничтожен или пока совершивший это действие член экипажа не потеряет Концентрацию или не покинет пост.

Этот пост расположен на кормовых элементах управления и усиливает ветровые заслоны воздушного корабля. Он может вместить не более двух существ Среднего размера.

ВОЗДУШНЫЙ КРЕЙСЕР ЛИРАНДАР



Член экипажа, управляющий этим постом, может совершать действие Калибровка, и затем действие Активировать щиты. Корабль может одновременно получать преимущество только от одного бонуса к КЗ от Защитного поста.

Метка охраны. Если этот пост экипажа занимает существо с Меткой охраны, оно может совершить действие Активировать щиты в качестве Бонусного действия.

НЕБЕСНЫЙ СКИФ ЛИРАНДАР

Недавно разработанный Небесный скиф Лирандара — это манёвренный и компактный воздушный корабль, используемый для спасательных операций и путешествий на короткие дистанции. Когда крупные воздушные корабли зависают в небе из-за отказа стихийного двигателя или других неисправностей, экипажи часто нанимают флот небесных скифов, чтобы отбуксировать их к причальной башне для технического обслуживания.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ НЕБЕСНОГО СКИФА ЛИРАНДАР

КЗ: 18	Экипаж: 2
Хиты: 150	Пассажиры: 2
Порог урона: 5	Груз: 1/2 тонны
Скорость: 7 миль/ч (Скорость полёта 70 футов [парит])	Стоимость: 20 000 ЗМ

Посты экипажа

Помимо Штурвала, на Небесном скифе Лирандар есть следующие посты экипажа.

БУКСИРОВОЧНЫЙ ТРОС

Маленький Объект

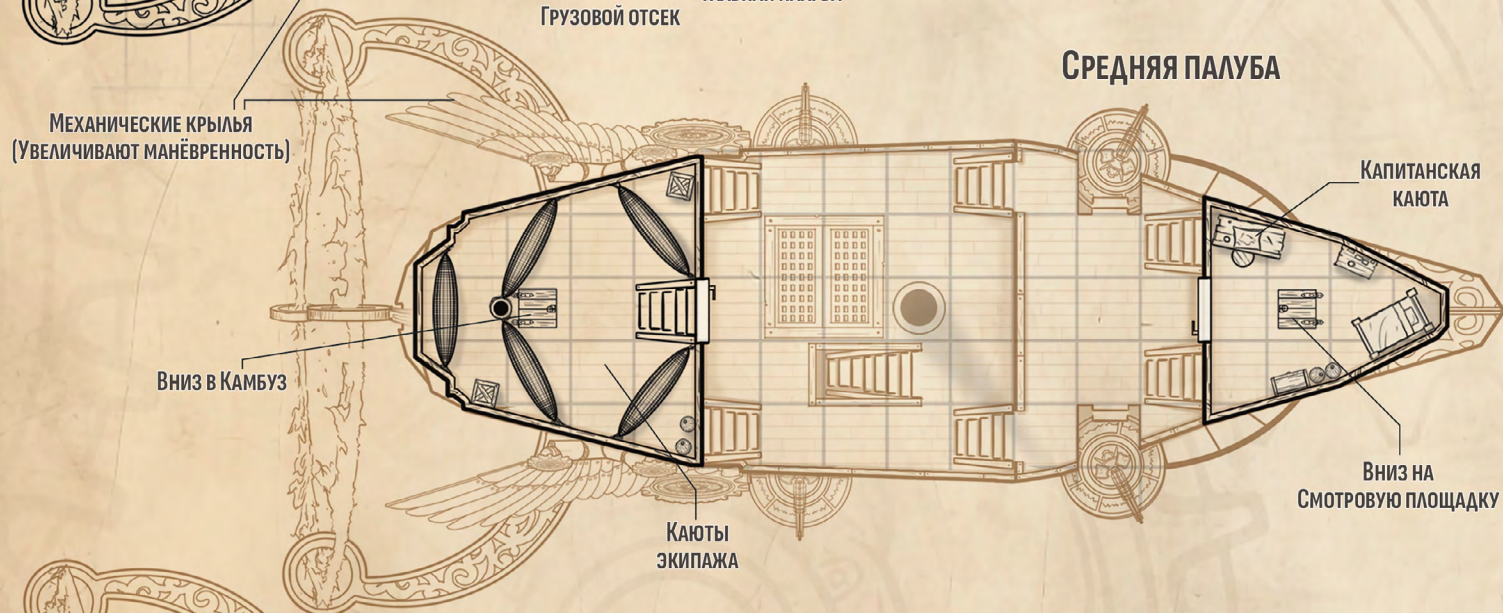
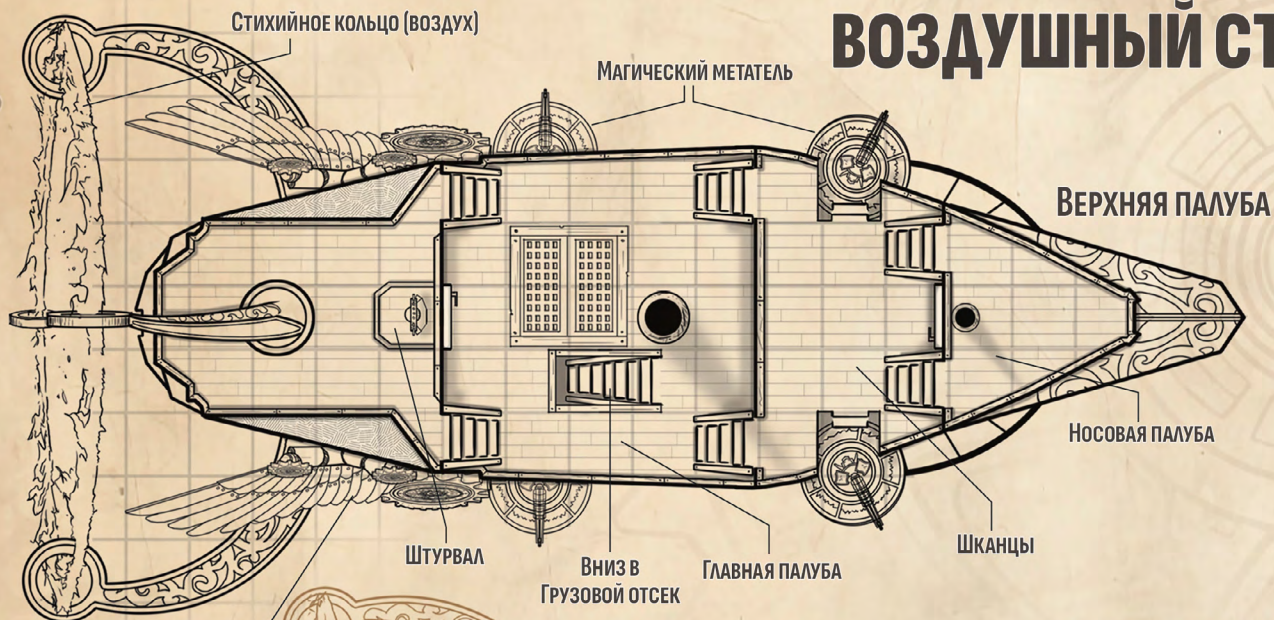
Класс Защиты: 10 **Хиты:** 40

Гарпун. Бросок дальнобойной атаки: +6, дистанция 50/100 футов. **Попадание:** 5 (2к4) Колющего урона, и цель становится загарпуненной. Будучи загарпуненной цель и корабль не могут удалиться друг от друга на расстояние более 100 футов, и если цель — существо Среднего размера или меньше, она становится Схваченной. Член экипажа, управляющий этим постом, может освободить загарпуненную цель (действие не требуется).

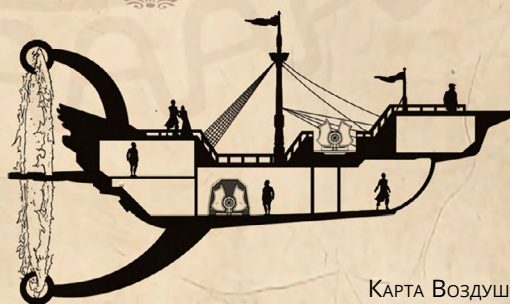
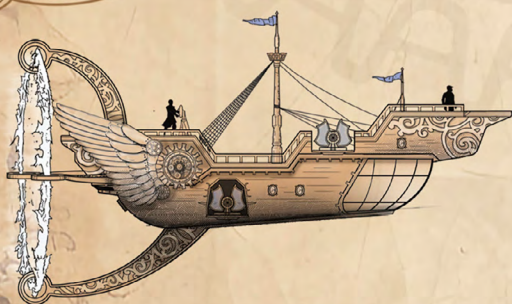
Подтаскивание (Требуется стихийное ядро). Схваченная Гарпуном цель подтаскивается на расстояние вплоть до 50 футов по прямой к кораблю.

Этот пост состоит из компактного крюка-кошки, усиленного троса и пускового устройства. За этим постом может одновременно работать только одно существо. Член экипажа, управляющий этим постом, может совершать действия Гарпун и Подтаскивание.

ВОЗДУШНЫЙ СТРАННИК



1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ



КАРТА ВОЗДУШНОГО СТРАННИКА

ВОЗДУШНЫЙ СТРАННИК

Воздушный странник популярен у независимых торговцев, исследователей и каперов. Больше небесного скифа, но меньше воздушного крейсера, эти надёжные суда обеспечивают достаточную скорость и защиту для воздушной перевозки грузов.

Многие экипажи привязываются к своим судам, модифицируют посты и добавляют уникальные декоративные элементы, отражающие состав экипажа. Один корабль может быть украшен золотыми узорами и механическими крыльями по бокам корпуса, в то время как на носу другого может гордо красоваться пламенная баллиста.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ВОЗДУШНОГО СТРАННИКА

КЗ: 16	Экипаж: 6
Хиты: 350	Пассажиры: 20
Порог урона: 10	Груз: 1 тонна
Скорость: 8 миль/ч (Скорость полёта 80 футов [парит])	Стоимость: 40 000 ЗМ

ПОСТЫ ЭКИПАЖА

Помимо Штурвала, на Воздушном страннике есть следующие посты экипажа.

МАГИЧЕСКИЙ МЕТАТЕЛЬ (4)

Средний Объект

Класс Защиты: 17 **Хиты:** 30
Энергетический заряд (Требуется стихийное ядро). Бросок дальнебойной атаки: +7, дистанция 100/500 футов.
Попадание: 14 (4к6) урона Чистой силой.

Эта миниатюрная пушка стреляет потоками магической силы. Существо, управляющее Магическим метателем, может совершить действие Энергетический заряд, чтобы прицелиться и выстрелить из пушки.

МОДЕРНИЗАЦИЯ ВОЗДУШНОГО КОРАБЛЯ

Каперы, искатели приключений и богатые покровители, которые приобретают собственный воздушный корабль, могут модернизировать или адаптировать его возможности в соответствии со своими потребностями. В этом разделе описано, как улучшить статистику корабля или добавить новые станции экипажа на существующий воздушный корабль.

На протяжении всей длительности модернизации воздушный корабль должен оставаться пришвартованным. Если корабль покинет док, то работу придётся начинать сначала, но вам не потребуется повторно оплачивать стоимость материалов.

КЛАСС ЗАЩИТЫ

Оборонительные руны улучшают защиту корабля. За 30 дней работы и запас сырья стоимостью 15 000 ЗМ Класс Защиты корабля увеличивается на 1. Корабль может получать это улучшение не более пяти раз.

ХИТЫ

Особые алхимические методы увеличивают прочность корпуса корабля. За 7 дней работы и запас сырья, стоимость которого равна десятой части от полной стоимости корабля, максимальное количество Хитов и текущие Хиты корабля увеличиваются на 20. Корабль может получать это улучшение не более пяти раз.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПОСТЫ ЭКИПАЖА

Если на воздушном корабле хватает места (на усмотрение Мастера) и у капитана или владельца достаточно ресурсов, на корабль можно установить новые посты экипажа. Установка поста экипажа занимает 14 дней работы. При замене существующего поста экипажа на другой, стоимость нового поста снижается вдвое. Штурвал воздушного корабля нельзя убрать или заменить.

По усмотрению Мастера, большинство осадных снаряжений из «Руководства Мастера» могут также быть установлены на воздушный корабль в качестве поста экипажа.

СТИХИЙНЫЕ УСКОРИТЕЛИ (7 500 ЗМ)

Огромный Объект

Класс Защиты: 18 **Хиты:** 20
Ускорение (Требуется стихийное ядро). Скорость полёта корабля увеличивается на 50 футов до начала следующего хода члена экипажа, совершившего это действие.

Набор металлических цилиндров подключается непосредственно к магической матрице и высвобождает потоки стихийной энергии, которые толкают корабль вперёд. Пост может вместить не более одного существа Среднего размера.

Существо, занимающее этот пост, получает Укрытие на три четверти от атак и других эффектов, действующих из-за его пределов. Находясь внутри поста, член экипажа может совершить действие Ускорение. Корабль может одновременно получить преимущество только одного увеличения Скорости полёта от поста Стихийных ускорителей.

Метка пути. Если действие Ускорение совершает существо с Меткой пути, Скорость полёта корабля увеличивается на 100 футов.

РЕМОНТНЫЕ ЗАЖИМЫ (5 000 ЗМ)

Большой Объект

Класс Защиты: 20 **Хиты:** 50
Быстрый ремонт (3/день; Требуется стихийное ядро и Метка творения). Корабль восстанавливает 2к8 Хитов.

Этот пост позволяет производить быстрый ремонт на борту воздушного корабля. Пост может вместить не более трёх существ Среднего размера.

Существо внутри Ремонтных зажимов получает Укрытие на половину. Член экипажа, управляющий Ремонтными зажимами, должен обладать Меткой творения для взаимодействия с органами управления. Во время управления Ремонтными зажимами член экипажа может совершить действие Быстрый ремонт.

НЕБЕСНАЯ ЗАВЕСА (15 000 ЗМ)

Средний Объект

Класс Защиты: 15

Хиты: 25

Зарядка (Требуется стихийное ядро). Член экипажа должен потратить одну ячейку заклинаний 1-го уровня или выше для зарядки Небесной завесы.

Сокрытие (Требуется стихийное ядро и Зарядка). Корабль становится Невидимым, как и все существа на его борту. Этот эффект длится 1 час, пока пост не будет уничтожен или пока член экипажа, совершивший это действие, не потеряет Концентрацию или не покинет пост.

Это чудо магической инженерной мысли располагается на носу воздушного корабля и использует мощную магию иллюзий, позволяя кораблю и его пассажирам пройти незамеченными. Пост может вместить не более одного существа Среднего размера. Член экипажа, управляющий этим постом, может совершить действие Зарядка, а затем действие Сокрытие.

Метка тени. Если этот пост экипажа занимает существо с Меткой тени, оно может совершить действие Сокрытие в качестве Бонусного действия.

ПУТЕШЕСТВИЯ ПО НЕБУ

Путешествие по континенту на воздушном корабле отличается от пеших походов, но захватывает не меньше. Этот раздел дополняет правила путешествий из «Руководства Мастера», чтобы сделать полёты на воздушных кораблях более динамичными.

ТЕМП ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Для определения скорости передвижения воздушные корабли (как и другой транспорт) используют скорость в милях в час, поэтому персонажи, путешествующие на них, не выбирают темп перемещения. Экипаж воздушного корабля определяет, сколько часов в день корабль может находиться в пути; на пилота корабля распространяются правила длительного путешествия (более 8 часов в день) из «Руководства Мастера». На коммерческих воздушных кораблях часто работают два или даже три пилота, что позволяет кораблю двигаться более 8 часов в день.

На воздушные корабли не влияют особенности местности, но при перемещении через зоны с обильными осадками скорость корабля уменьшается вдвое.

ИСПЫТАНИЯ В ВОЗДУХЕ

Одним из главных преимуществ путешествий на воздушном корабле является то, что они не подвержены многим трудностям и препятствиям наземных путешествий. Дому Ориен серьёзно помешало обрушение моста, соединявшего Талиост и Реккенмарк, а затем опустошение Сайра во время Скорби; молниевый поезд не может проехать из Трейна или Бреландии в Каррнат и другие западные точки, а преодолеть двойную преграду из Пролива Отпрысков и Земель Скорби на повозках и скакунах

практически невозможно. Воздушные корабли же, напротив, с лёгкостью парят над заливом и могут пересечь Земли Скорби с гораздо меньшим риском, чем путешественники на суше.

Тем не менее, полёты на воздушных кораблях не лишены трудностей, которые могут включать в себя столкновения, навигацию, опасности погоды и поиски.

СТОЛКНОВЕНИЯ

Во время путешествий воздушные корабли могут столкнуться со всевозможными летающими чудовищами, эффектами окружающей среды или другими судами.

Дистанция столкновения. Огромная дальность видимости в ясную погоду во время полёта на воздушном корабле означает, что столкновение может произойти на большом расстоянии, позволяя персонажам и экипажу подготовиться к бою, попытаться установить дружественный контакт или избежать столкновения в небе. В таблице «Условия полёта воздушного корабля» указаны типичные дистанции столкновений для различных погодных условий.

УСЛОВИЯ ПОЛЁТА ВОЗДУШНОГО КОРАБЛЯ

Условия	Дистанция столкновения	Сл навигации
День, ясное небо	1 000 футов	10
День, небольшие осадки	500 футов	13
День, обильные осадки	250 футов	15
Ночь, ясное небо	500 футов	10
Ночь, небольшие осадки	250 футов	15
Ночь, обильные осадки	6к6 × 10 футов	20

Столкновения на расстоянии 250 футов и более могут выходить за рамки определения столкновения. Помните о дистанции, на которой эффективны большинство заклинаний и оружия:

250 футов — это максимальная дистанция для Баллисты и большинства Дальнобойных оружий; она превышает дистанцию большинства заклинаний.

500 футов — это максимальная дистанция для Мангонели или Длинного лука; она превышает дистанцию большинства Дальнобойного оружия.

1 000 футов — это максимальная дистанция для Пушки; она превышает дистанцию большинства осадного снаряжения и постов экипажа.

В «Руководстве Мастера» описаны рекомендации по отслеживанию расстояния между существами (или воздушными кораблями), когда столкновение начинается на очень большой дистанции. Чаще всего лучше подождать сближения сторон, прежде чем бросать Инициативу для отдельных существ; в это время позвольте кораблю и всему экипажу действовать одновременно, чередуя ходы со всем, с чем сталкивается корабль.

Случайные столкновения. Вы можете использовать таблицу ниже для создания случайных столкновений во время путешествия по небу.

Воздушные столкновения

1к10	Столкновение
1	Сверкающий Воздушный крейсер Лирандар под управлением Дружелюбного, но самодовольного Одарённого дворянина [Noble Prodigy] или Отпрыска Лирандар (описан в главе 5)
2	Воздушный странник с Враждебным экипажем из 2к4 Пиратов [Pirate] и одного Капитана пиратов [Pirate Captain] .
3	2к6 Небесных скифов Лирандар, собравшихся для гонок; пилоты этих кораблей Равнодушны, но недовольны любым, кто прерывает их занятия
4	Брошенный Воздушный крейсер Лирандар, застрявший в небе после разрушения своего стихийного ядра
5	1к4 Воздушных элементаря [Air Elemental] , создающих скульптуры из облаков
6	2к6 Грифонов [Griffon] , защищающих свою территорию
7	Два Сфинкса загадок [Sphinxes of Secret] , пытающихся понять, как воздушный корабль летает
8	Три Виверны [Wyvern] на охоте
9	Стая из 2к4 Перитонов [Peryton] , прячущихся в облаках, чтобы устроить засаду на ничего не подозревающих путников
10	Один Рух [Roc] в поисках еды для своего гнезда

Навигация

Управлять воздушным кораблём зачастую так же сложно, как и прокладывать путь водного судна по морям. Опытные капитаны знают, как удерживать курс с помощью карт и других навигационных инструментов, положения лун и звёзд, а также вида с высоты птичьего полёта. Тем не менее, ненастная погода может помешать обзору, и различать ориентиры с большой высоты не всегда легко.

Когда воздушный корабль рискует сбиться с пути, например, при путешествии через густой туман или над незнакомой местностью, управляющий Штурвалом член экипажа совершает проверку Мудрости (Выживание); Сл проверки определяется по таблице «Условия полёта воздушного корабля». Другой член экипажа, владеющий навыком Выживание, может совершить действие Помощь для содействия в этой проверке, как обычно.

При провале корабль сбивается с курса. Итоговые последствия этого определяет Мастер, но в стандартном варианте путешествие затягивается на 1к4 дня.

Опасности погоды

Поскольку больше не нужно беспокоиться о препятствиях местности, самыми значительными преградами воздушного путешествия становятся эффекты окружения, вызванные погодой. В таблице «Опасности окружающей среды» представлены препятствия, с которыми может столкнуться воздушный корабль.

Опасности окружающей среды

1к4 Столкновение

- 1 Воздушный корабль попадает в сильную турбулентность. Каждое существо на борту должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе станет Отравленным на 1к4 часа из-за морской болезни.
- 2 Воздушный корабль поднимается на экстремальную высоту на 1к4 часа. В это время корабль находится в области чрезвычайного холода (см. «Эффекты окружающей среды» в «Руководстве Мастера») и пониженной гравитации: вес объектов и существ уменьшается вдвое, а расстояния Прыжка в высоту и Прыжка в длину удваиваются.
- 3 Воздушный корабль проходит сквозь грозу, которая продолжается 1к4 часа. В это время область вокруг корабля становится Сильно заслонённой, и любое существо, начинающее ход на палубе, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10, иначе будет поражено ударом молнии и получит 4 (1к8) урона Электричеством.
- 4 Воздушный корабль попадает в область сильного ветра (см. «Эффекты окружающей среды» в «Руководстве Мастера»), который продолжается 1к4 часа. Когда корабль впервые входит в эту область, управляющий Штурвалом член экипажа должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе корабль переворачивается.

Поиски

Как и при наземном путешествии, иногда персонажи тратят часть пути на поиск чего-либо, что обычно находится на земле. Когда персонажи осматривают землю с воздуха, используйте Сл поиска для местности из таблицы «Путешествие по местности» в «Руководстве Мастера», но не стесняйтесь давать персонажам Преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), если с высоты им легче увидеть то, что они ищут.

ПРИЛОЖЕНИЕ: МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Магические предметы представлены в алфавитном порядке.

ВОЗВРАЩАЮЩЕЕСЯ ОРУЖИЕ

Оружие (любое Простое или Воинское со свойством Метательное), Необычное

Это магическое оружие даёт бонус +1 к броскам атаки и урона, совершаемым с его помощью, и возвращается в вашу руку сразу после того, как вы используете его для совершения броска дальнобойной атаки.

КОЛЬЦО ВОССТАНОВЛЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЙ

Кольцо, Необычное (требуется Настройка заклинателем)

Пока вы носите это кольцо, вы можете Бонусным действием восстановить одну потраченную ячейку заклинаний. Восстановленная ячейка должна быть 3-го уровня или ниже. Вы не можете повторно использовать кольцо до следующего рассвета.

МНОГООБРАЗНЫЙ ИНСТРУМЕНТ

Чудесный предмет, Обычный (требуется Настройка)

Этот инструмент может выглядеть как гаечный ключ, отвёртка или другой простой инструмент. Действием Магия вы можете коснуться предмета и превратить его в любой тип Ремесленного инструмента по вашему выбору. Какую бы форму инструмент не принял, вы владеете им пока его используете.

ОСЛЕПИТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Оружие (любое Простое или Воинское), Редкое (требуется Настройка)

Вы получаете бонус +1 к броскам

атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. Пока вы держите это оружие, вы можете Бонусным действием заставить его излучать Яркий свет в пределах 30 футов и Тусклый свет в пределах ещё 30 футов. Бонусным действием вы можете погасить этот свет.

У этого оружия есть 4 заряда. Сразу после того, как по вам попадет броском атаки, вы можете Реакцией потратить 1 заряд и заставить атакующего совершить спасбросок Телосложения Сл 15. При провале атакующий становится Слепленным до конца своего следующего хода. Оружие ежедневно восстанавливает 1к4 потраченных зарядов на рассвете.

ОТТАЛКИВАЮЩИЙ ЩИТ

Доспех (Щит), Необычный

Вы получаете бонус +1 к Классу Защиты, пока владеете этим щитом.

У щита есть 4 заряда. Пока вы держите его, когда существо Большого размера или меньше в пределах 5 футов попадает по вам броском рукопашной атаки, вы можете Реакцией потратить 1 заряд и оттолкнуть атакующего на расстояние вплоть до 15 футов по прямой от себя. Щит восстанавливает 1к4 потраченных зарядов ежедневно на рассвете.

ПОВТОРНЫЙ ВЫСТРЕЛ

Оружие (любое Простое или Воинское со свойством Боеприпас), Необычное (требуется Настройка)

Это магическое оружие даёт бонус +1 к броскам атаки и урона, совершаемым с его помощью при дальнобойной атаке, а также игнорирует свойство Перезарядка, если оно у него есть.

Если у оружия нет боеприпасов, оно производит их самостоятельно, автоматически создавая один магический боеприпас, когда владелец совершает им бросок дальнобойной атаки. Боеприпасы, создаваемые оружием, исчезают в тот момент, когда оно попадает в цель или промахивается.

САПОГИ ИЗВИЛИСТОГО ПУТИ

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Пока вы носите эти сапоги, вы можете Бонусным действием телепортироваться в видимое вами незанятое пространство в пределах 15 футов. Вы можете сделать это только если занимали это пространство в течение текущего хода.

УСИЛИТЕЛЬ РАЗУМА

Кольцо, Необычное (требуется Настройка)

У предмета есть 4 заряда. Когда вы проваливаете спасбросок Телосложения для поддержания Концентрации, вы можете Реакцией потратить 1 заряд и вместо этого преуспеть. Предмет ежедневно восстанавливает 1к4 потраченных зарядов на рассвете.

ШЛЕМ ОСВЕДОМЛЁННОСТИ

Чудесный предмет, Необычный

Пока вы носите этот шлем, вы совершаете с Преимуществом броски Инициативы.



































Интриги и изобретательность

Станьте мастером магических изобретений с переработанным классом Изобретатель и его подклассами в книге «Эберрон: Кузница Изобретателя». В этом расширении правил для DUNGEONS & DRAGONS представлены новые опции для пероснажей и Мастеров, желающих провести компании в магическом и коварном мире Эберрона.

Для использования совместно с 5-й редакцией «Книги игрока» (2024), «Руководства Мастера» (2024) и «Бестиария» (2025)



ВНУТРИ ВЫ НАЙДЁТЕ

- Переработанный класс Изобретателя
- 5 подклассов Изобретателя
- 3 набора инструментов для кампаний
- 40+ новых игровых опций
- Сооружения Бастионов в Эберроне
- Бестиарий Эберрона