



DUNGEONS & DRAGONS

ЭБЕРРОН

КУЗНИЦА ИЗОБРЕТАТЕЛЯ

РАСШИРЕНИЕ ПРАВИЛ

ЭБЕРРОН

КУЗНИЦА ИЗОБРЕТАТЕЛЯ



Перевод: Миронов Артём

Редактура: Миронова Анастасия, команда dungeons.ru
(группа в ВК)

Вёрстка: Миронов Артём

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

Актуальную версию книги и дополнительные материалы можно найти на [boosty](https://boosty.to/dungeons) в свободном доступе

Версия документа: 0.2



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

Аналитика тестирования: Рон Ландин (руководитель), Макензи Де Армас

Арт-директор: Нур Рахман

Графические дизайнеры: Мэтт Коул, Паоло Вакала

Иллюстрации на обложке: Майкл Бруссард, Патрик Ганас

Внутренние иллюстрации: 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

Картограф: Шон Макдональд

Концептуальные иллюстрации: 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.

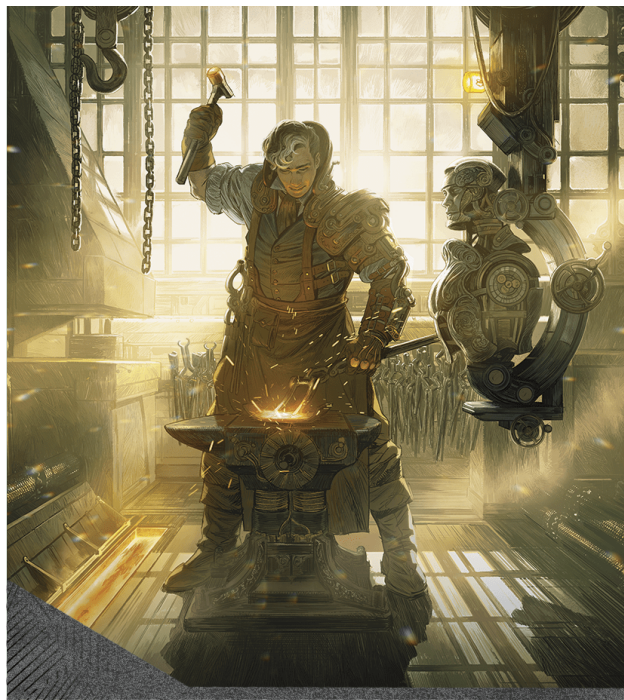
Кроуфорд, Джереми, Кит Бейкер и Джеймс Уайатт. *Эберрон: Из пепла Последней Войны*. 2019.

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 Стэн! *Player's Guide to Eberron* 2006.

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



НА ОБЛОЖКЕ

В этой работе Майкла Броуссара Изобретатель усердно трудится над созданием кованого в кузницах Дома Каннит.



НА АЛЬТЕРНАТИВНОЙ ОБЛОЖКЕ

Патрик Гафиас 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



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 Изобретателя ..	4
Ящик с новыми инструментами	4
Драконье пророчество.....	5
Вступление: Кузница Изобретателя ...	7
Подклассы Изобретателя	12
Алхимик	12
Артиллерист.....	14
Боевой кузнец	15
Бронник	17
Картограф	19
Заклинание	21

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 транспортных средств в сеттинге Эберрона. Вам не нужна предыдущая книга, чтобы пользоваться этой, 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 инструментов, полный 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. Дополнительные опции, которые в предыдущей версии класса были отражены в умениях, сейчас представлены как магические предметы в приложении в конце книги.

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

Драконы метки

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

Виды

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

Варианты Бастионов

В главе 3 описаны новые возможности того, как персонажи могут усовершенствовать свои Бастионы, а также способы постройки мобильного Бастиона.

Модели кампании

Главы 4, 5 и 6 содержат 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 изыскателей на грязных улицах Шарна, интриги с высокими ставками между отмеченными драконом домами и захватывающие приключения учёных-исследователей из университета Моргрейв. Опираясь на инструменты, описанные в «Руководстве Мастера» 2024 года, эти главы обозначают ключевые конфликты, предлагают варианты развития событий, предоставляют информацию о сеттинге и 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 пазл, где решение само по себе является наградой. Они рассматривают каждый отдельный фрагмент Пророчества как самостоятельную загадку 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 кованные 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 зданий, восстановленных после катастрофы, 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 знатные потомки рождаются в семьях, пребывающих в упадке; их «устремление к небесам» может означать как возвышенные порывы, так и буквально управление дирижаблем.

«**Оживут тлеющие угли**». Одно из очевидных толкований этих слов — это надежда, вспыхнувшая посреди отчаяния. Однако упоминание огня ранее

в стихе не означает, что этот образ отражает положительный смысл: 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). Это особенно органично, если главным антагонистом истории является дракон, отмеченный драконом дом, правитель тиран или что угодно ещё, что можно символически изобразить как дракона.

Использование Пророчества

Используя этот фрагмент Пророчества в качестве примера, как бы вы, будучи Мастером, вплели 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:

Изыскатели 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 Илмерроу, лидер Ордена Изумрудного Когтя (подробнее описана в книге *«Эберрон: Из пепла Последней Войны»*), которая завладела драконьей кровью, или дьявольский повелитель с формой 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.





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 и 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 и 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 вашего 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 своему 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 заклинания» таблицы «Умения Изобретателя». При увеличении выбирайте дополнительные заклинания из списка заклинаний Изобретателя, пока их количество в

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 творца	—	—	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

вашем списке не сравнивается 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 творца

Вы изучаете заговор Починка.

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

Блок и лебёдка	Кувшин	Пергамент
Бумага	Лампа	Свеча
Ведро	Леска	Сеть
Верёвка	Ломик	Спальник
Железные шипы	Лопата	Стеклянная 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 магические 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 достигнете определённых уровней Изобретателя, вы можете заменить одну известную вам схему на другую, для которой выполнены требования.

На определённых уровнях Изобретателя вы изучаете новую схему по своему выбору, как показано в столбце «Известные схемы» таблицы «Умения Изобретателя». Когда вы собираетесь изучить схему, выберите любую из представленных в таблице «Схемы магических предметов», для которой выполнены требования. Требования зависят от вашего уровня 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 из известных вам схем 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 будете 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 магические предметы, созданные с помощью заменённой схемы, мгновенно исчезают.

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

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

Схемы магических предметов (Изобретатель 2-го уровня и выше)

Схемы магических предметов	Настройка
Алхимический сосуд	Нет
Верёвка лазания	Нет
Возвращающееся оружие [†]	Нет
Волшебная палочка боевого мага +1	Да
Волшебная палочка обнаружения магии	Нет

Схемы магических предметов	Настройка
Волшебная палочка секретов	Нет
Камни послания	Нет
Многообразный инструмент [†]	Да
Ночные очки	Нет
Обмотки безоружной мощи +1	Нет
Обычные магические предметы, которые не являются Зельями, Свитками или проклятыми предметами [*]	Различная
Оружие +1	Нет
Повторный выстрел [†]	Да
Сумка хранения	Нет
Шапка подводного дыхания	Нет
Щит +1	Нет

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

[†] См. приложение.

Схемы магических предметов (Изобретатель 6-го уровня и выше)

Схемы магических предметов	Настройка
Волшебная палочка паутины	Да
Волшебная палочка снарядов	Нет
Доспехи +1	Нет
Кольцо восстановления заклинаний	Да
Кольцо плавания	Нет
Кольцо хождения по воде	Нет
Ожерелье адаптации	Да
Оружие предупреждения	Да
Ослепительное оружие	Да
Отталкивающий щит [†]	Нет
Очки детального зрения	Нет
Очки очарования	Да
Перчатки воровства	Нет
Плащ ската	Да
Сапоги извилистого пути [†]	Да
Свирель ужаса	Нет
Усилитель разума [†]	Да
Фонарь обнаружения	Нет
Шлем осведомлённости	Нет
Щит часового	Нет
Эльфийски плащ	Да
Эльфийские сапоги	Нет

[†] См. приложение.

Схемы магических предметов (Изобретатель 10-го уровня и выше)

Схемы магических предметов	Настройка
Волшебная палочка боевого мага +2	Да
Доспех сопротивления	Да
Кинжал яда	Нет
Кольцо защиты разума	Да
Кольцо падения пёрышком	Да
Кольцо прыжков	Да
Необычный магический предмет, который не является проклятым *	Различная
Обмотки безоружной мощи +2	Нет
Оружие +2	Нет
Щит +2	Нет
Эльфийская кольчуга	Нет

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

Схемы магических предметов (Изобретатель 14-го уровня и выше)

Схемы магических предметов	Настройка
Доспехи +2	Нет
Кольцо защиты	Да
Кольцо свободных действий	Да
Кольцо тарана	Да
Ловящий стрелы щит	Да
Редкий магический предмет, который не является проклятым *	Различная
Язык пламени	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 варианты для вашего умения Воссоздание магического предмета.

Зарядка магического предмета. Бонусным действием вы можете прикоснуться к магическому предмету в пределах 5 футов от себя, созданному умением Воссоздание магического предмета и име-

ющему заряды. Вы тратите ячейку заклинаний 1-го уровня или выше и восстанавливаете заряды предмета. Количество восстанавливаемых зарядов равно уровню потраченной ячейки заклинаний.

Поглощение магического предмета. Бонусным действием вы можете прикоснуться к магическому предмету в пределах 5 футов от себя, 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. Используя это умение, вы не можете использовать его снова, 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 от себя, созданному умением Воссоздание магического предмета, и преобразовать его в другой магический предмет. Итоговый предмет должен быть основан на известной вам схеме. Используя это умение, вы не можете использовать его снова, пока не завершите Долгий отдых.

Уровень 7: Проблеск гениальности

Когда вы или видимое вами существо в пределах 30 футов от вас проваливает проверку характеристики или спасбросок, Реакцией вы можете добавить к этому броску бонус и потенциально превратить провал в успех. Величина бонуса равна вашему модификатору Интеллекта (минимум +1).

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.

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 Изобретателя — 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.

Уровень 11: Сохраняющий заклинание предмет

Когда завершаете Долгий отдых, вы можете прикоснуться к Простому или Воинскому оружию или предмету, который вы можете использовать в качестве заклинательной характеристики, 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, оно может совершить действие Магия и произвести эффект заклинания из него, 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, предмет 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.

Знатоки 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 опустились до 0 и вы не умерли мгновенно, вы можете разрушить любое количество Необычных или Редких магических предметов, созданных умением Воссоздание магического предмета. Если делаете это, количество ваших Хитов изменяется 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 хотя бы на 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</i>	Воплощение	—
<i>Волшебная рука</i>	Призыв	—
<i>Луч холода</i>	Воплощение	—
<i>Меткий удар</i>	Прорицание	М
<i>Наставление</i>	Прорицание	К
<i>Огненный снаряд</i>	Воплощение	—
<i>Пляшущие огоньки</i>	Иллюзия	С
<i>Раскат грома</i>	Воплощение	—
<i>Свет</i>	Воплощение	—
<i>Сообщение</i>	Преобразование	—
<i>Соппротивление</i>	Ограждение	С
<i>Стихийность</i>	Преобразование	—
<i>Терновый кнут</i>	Преобразование	—
<i>Уход за умирающим</i>	Некромантия	—
<i>Фокусы</i>	Преобразование	—
<i>Электрошок</i>	Воплощение	—
<i>Ядовитые брызги</i>	Некромантия	—

Заклинания Изобретателя 1-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Лечение ран</i>	Ограждение	—
<i>Маскировка</i>	Иллюзия	—
<i>Обнаружение магии</i>	Прорицание	К, Р
<i>Огонь фей</i>	Воплощение	С
<i>Опознание</i>	Прорицание	Р, М
<i>Очищение пищи и питья</i>	Преобразование	Р
<i>Падение пёрышком</i>	Преобразование	—
<i>Поспешное отступление</i>	Преобразование	К
<i>Прыжок</i>	Преобразование	—
<i>Псевдожизнь</i>	Некромантия	—
<i>Сигнал тревоги</i>	Ограждение	Р
<i>Скороход</i>	Преобразование	—
<i>Смазка</i>	Призыв	—
<i>Убежище</i>	Ограждение	—

Заклинания Изобретателя 2-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Вечный огонь</i>	Воплощение	М
<i>Видение невидимого</i>	Прорицание	—
<i>Волшебные уста</i>	Иллюзия	Р, М
<i>Волшебный замок</i>	Ограждение	М
<i>Гомункул-слуга</i>	Призыв	Р, М
<i>Дыхание дракона</i>	Преобразование	К
<i>Защита от яда</i>	Ограждение	—
<i>Левитация</i>	Преобразование	К
<i>Магическое оружие</i>	Преобразование	—
<i>Малое восстановление</i>	Ограждение	—
<i>Мистическая бодрость</i>	Ограждение	—
<i>Невидимость</i>	Иллюзия	К
<i>Паутина</i>	Призыв	К
<i>Паучье лазание</i>	Преобразование	К
<i>Подмога</i>	Ограждение	—
<i>Размытый образ</i>	Иллюзия	К
<i>Раскалённый металл</i>	Преобразование	К
<i>Смена облича</i>	Преобразование	К
<i>Тёмное зрение</i>	Преобразование	—
<i>Трюк с верёвкой</i>	Преобразование	—
<i>Увеличение/уменьшение</i>	Преобразование	К
<i>Улучшение характеристики</i>	Преобразование	К

* Представлено в этой главе

Заклинания Изобретателя 3-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Возрождение</i>	Некромантия	М
<i>Защита от энергии</i>	Ограждение	К
<i>Мерцание</i>	Преобразование	—
<i>Охранные руны</i>	Ограждение	М
<i>Подводное дыхание</i>	Преобразование	Р
<i>Полёт</i>	Преобразование	К
<i>Рассеивание магии</i>	Ограждение	—
<i>Сотворение пищи и воды</i>	Призыв	—
<i>Стихийное оружие</i>	Преобразование	К
<i>Ускорение</i>	Преобразование	К
<i>Хожение по воде</i>	Преобразование	Р

Заклинания Изобретателя 4-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Верный пёс Морденкайнена</i>	Призыв	—
<i>Вызов Конструкта</i>	Призыв	К, М
<i>Изготовление</i>	Преобразование	—
<i>Изменение формы камня</i>	Преобразование	—
<i>Кабинет Морденкайнена</i>	Ограждение	—
<i>Каменная кожа</i>	Преобразование	К, М
<i>Магический глаз</i>	Прорицание	К
<i>Потайной сундук Леомунда</i>	Призыв	М
<i>Свобода перемещения</i>	Ограждение	—
<i>Упругий шар Отилюка</i>	Ограждение	К
<i>Хожение по воде</i>	Преобразование	Р

Заклинания Изобретателя 5-го уровня

Заклинание	Школа	Особое
<i>Высшее восстановление</i>	Ограждение	М
<i>Длань Бигби</i>	Воплощение	К
<i>Каменная стена</i>	Воплощение	К
<i>Круг силы</i>	Ограждение	К
<i>Оживление вещей</i>	Преобразование	К
<i>Сотворение</i>	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, смешивающий реагенты для получения магических эффектов. Алхимики используют свои творения, чтобы даровать жизнь и вытягивать её.

Уровень 3: Инструменты специализации

Вы получаете следующие преимущества.

Владение инструментом. Вы получаете владение Инструментами алхимика и Набором травника. Если вы уже владеете одним из этих инструментов, то получаете владение другим Ремесленным инструментом по своему 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	Лечащее слово, Луч болезни
5	Пылающий шар, Кислотная стрела Мельфа
9	Газообразная форма, Множественное лечащее слово
13	Защита от смерти, Едкий шар
17	Облако смерти, Оживление

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 $2к8$ + ваш модификатор Интеллекта. Количество восстанавливаемых Хитов увеличивается на 1к8 при достижении 9-го (3к8) и 15-го (4к8) уровней Изобретателя.
2	Быстрота. 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	Храбрость. 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.



Подкласс Алхимик
Автор: Джон Грелло

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, то вместо броска самостоятельно выбираете эффект по таблице «Экспериментальный эликсир».

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

Уровень 5: Знаток алхимии

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: Мастер-химик

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

Артиллерист

Орудите разрушительной силой издали

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

Уровень 3: Инструменты специализации

Вы получаете следующие преимущества.

Дальнобойное оружие. Вы получаете владение Воинским Дальнобойным оружием.

Владение инструментом. 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, Щит</i>
5	<i>Дребезги, Палящий луч</i>
9	<i>Огненный шар, Стена ветров</i>
13	<i>Огненная стена, Огненный щит</i>
17	<i>Конус холода, Силовая стена</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

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 Защиту, как описано ниже; вы можете заставить пушку переместиться на расстояние до 15 футов до или после этого.

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 половине 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 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 сотворяете 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.

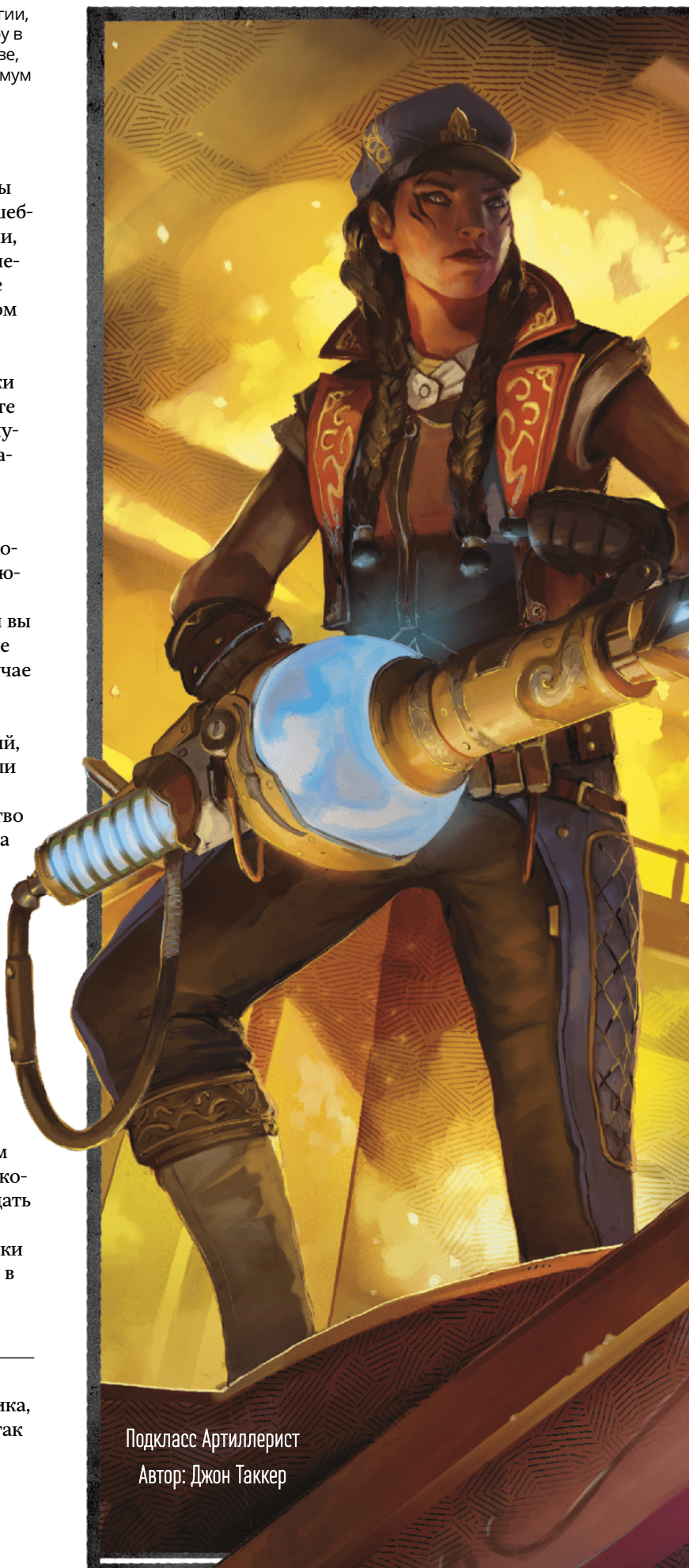
Боевой кузнец

Управляйте Конструктом-стражем

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

Уровень 3: Инструменты специализации

Вы получаете следующие преимущества.



Подкласс Артиллерист

Автор: Джон Таккер



Подкласс Боевой кузнец
Автор: Майкл Бруссард

Владение инструментом. 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, Щит
5	Охраняющая связь, Сияющая кара
9	Аура живучести, Призыв шквала снарядов
13	Аура очищения, Огненный щит
17	Изгоняющая кара, Множественное лечение ран

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 ячейку 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.

Стальной защитник

Средний Конструкт, Нейтральный

КЗ 12 + ваш модификатор Интеллекта

Хиты 5 + ваш пятикратный уровень Изобретателя (защитник имеет Кости хитов [к8] в количестве, равном 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.

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 потрясение

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

Уровень 3: Инструменты специализации

Вы получаете следующие преимущества.

Обращение с доспехами. Вы умеете обращаться с Тяжёлыми доспехами.

Владение инструментом. 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, Волна грома
5	Отражения, Дребезги
9	Гипнотический узор, Молния
13	Высшая невидимость, Огненный щит
17	Силовая стена, Создание прохода

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.

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.



Подкласс Бронник
Автор: Джон Грелло

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 Диверсант. 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 Досыгаемость 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 до 10 футов по прямой или подтянуть его на расстояние 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.

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

Звуковой импульс. Вы можете высвобождать ударные волны через атаки вашим доспехом. Импульс считается Простым Рукопашным оружием и при попадании наносит 1к8 урона Звуком. 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.

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

Пускатель молний. На вашем доспехе появляется похожий на драгоценный камень элемент, из которого вы можете выпускать заряды молний. Пускатель 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 пускателя по существу, вы можете нанести цели дополнительные 1к6 урона Электричеством.

Усиленные шаги. Ваша Скорость увеличивается на 5 футов.

Подавляющее 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 бронник

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.

Защитник. Кость урона вашего Звукового 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 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 (ми-

нимум 1 раз), и восстанавливаете все потраченные использования после завершения Долгого отдыха.

Диверсант. Кость урона вашего Пускателя молний увеличивается до 2к6 урона Электричеством. Любое существо, которое получает урон Электричеством от вашего Пускателя 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: Инструменты специализации

Вы получаете следующие преимущества.

Владение инструментом. 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 Боевого кузнеца

Уровень Изобретателя	Заклинания
3	Направляющий снаряд, Огонь фей
5	Поиск объекта, Пронзание разума
9	Подсматривание, Призыв молнии
13	Изгнание, Поиск существа
17	Круг телепортации, Наблюдение

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 вашему модификатору Интеллекта (минимум два существа). Каждая из целей получает магическую



Подкласс Картограф

Автор: Дааркен

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 сотворяет 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: Гениальный ход

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

4 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

Крошечный Конструкт, Нейтральный

КЗ 13

Хиты 5 + 5 за каждый уровень заклинания (гомункул имеет Кости хитов [к4] в количестве, равном уровню заклинания)

Скорость 20 футов, Полёта 30 футов

МОД				СПАС				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 + 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.