

DUNGEONS & DRAGONS

РУКОВОДСТВО ИГРОКА ПО ЭБЕРРОНУ



РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА РОЛЕВОЙ ИГРЫ
Дэвид Нунан • Ари Мармелл • Роберт Дж. Швальб





УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Дизайн Дэвид Нунан (ведущий дизайнер), Ари Мармелл, Роберт Дж. Швальб	Графическое оформление Эмми Тандзи
Дополнительное проектирование Логан Боннер, Люк Джонсон, Майк Мирлс, Крис Симс, Джеймс Уайетт, Стивен Шуберт	Дополнительное графическое оформление Леон Кортес, Кевен Смит
Разработка Стивен Рэдни МакФарлэнд (ведущий разработчик), Питер Шефер, Стивен Шуберт	Художники-иллюстраторы Бен Вуттен, Адам Гиллеспи, Томас Гиорелло, Эрик Дешампс, Уэйн Инглэнд, Мигель Коимбра, Рон Лемен, Ли Мойер, Уоррен Мэхи, Уильям О'Коннор, Дейв Оллсоп, Луцио Парилло, Крис Симан, Дэн Скотт, Матиас Тапиа, Ева Уайдерманн, Джейсон Энгл
Дополнительная разработка Энди Коллинз	Картограф Ли Мойер
Редакторы Грег Билсленд (ведущий редактор), Кара Гамильтон, М. Александр Юркат	Специалист полиграфического производства Эрин Доррис
Главный редактор Тора Котрилл	Специалист по допечатной подготовке Джефферсон Данлап
Консультации и рецензии Кейт Бейкер	Техник-художник Эшли Брок
Директор отдела исследований и разработки, выпуск ролевых книг и игр Билл Славичек	Руководитель производства Синда Каллавей
Руководитель творческого подразделения D&D Кристофер Перкинс	Подробности игрового мира основаны на оригинальном игровом мире Эберрон, созданном Кейтом Бейкером, Биллом Славичеком и Джеймсом Уайеттом.
Дизайн-менеджер D&D Джеймс Уайетт	Основано на оригинальных правилах, созданных Э. Гэри Гайгэксом и Дейвом Арнесоном, и последующих редакциях Дэвида «Зеб» Кука (2 редакция); Джонатана Твита, Монте Кука, Скипа Вильямса, Ричарда Бейкера, Питера Адкисона (3 редакция); и Роба Хейнсу, Энди Коллинза и Джеймса Уайетта (4 редакция)
Руководитель отдела разработки и редактирования D&D Энди Коллинз	
Арт-директор Кевен Смит	
Рисунок обложки Уэйн Рейнольдс	

620-23965720-001 EN
9 8 7 6 5 4 3 2 1
Впервые отпечатано
в июне 2009
ISBN: 978-0-7869-5100-0

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC,
& LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
+1-800-324-6496

EUROPEAN HEADQUARTERS
Hasbro UK Ltd
Caswell Way
Newport, Gwent NP9 0YH
GREAT BRITAIN
Please keep this address for your
records

WIZARDS OF THE COAST, BEL-
GIUM
Industrialaan 1
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+32.070.233.277

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, ЭБЕРРОН, Книга игрока, Руководство Мастера, Бестиарий, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Имена персонажей, сами персонажи Wizards и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast, Inc. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся в этой книге, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast, Inc. Любое возможное сходство с реальными людьми, организациями, местами или событиями чисто случайно. Отпечатано в США. ©2009 Wizards of the Coast, Inc.

Наш сайт в Интернете: WWW.WIZARDS.COM/DND

Перевод осуществлён студией фэнтези «Phantom», Сайт в Интернете: www.phantom-studio.ru
Перевод – MadHawk, вёрстка – Merug, Poligraph

СОДЕРЖАНИЕ

1: ЖИЗНЬ В ЭБЕРРОНЕ 6	3: КЛАССЫ 42	Символы веры 104
Мир 8	Техномаг 44	Жезлы 108
Кхорвайр 8	Классовые умения техномага 44	Посохи 108
За пределами Кхорвайра 10	Инструменты и оружие 46	Волшебные палочки 109
Планы мироздания 10	Создание техномага 46	Тотемы 110
Жизнь в Кхорвайре 12	Таланты техномага 47	Усиления осколком дракона 111
Управление 12	Пути совершенства 58	Компоненты кованого 113
Повседневная жизнь 12	Алхимик-учёный 58	Ритуалы 116
Деньги 13	Боевой инженер 59	Глаза исследователя 116
Искатели приключений 13	Инженер-механик 60	Духовный идол 116
Языки 13	Кованый джаггернаут 61	Изгнание иллюзий 116
Традиции именованья 14	Мистагог Хранитель Врат 62	Ловушка на соглядатая 116
Веры Эберрона 14	Перекованный 63	Маскирующий покров 117
Верховные Владыки 14	Скиталец света 64	Найти путь 117
Тёмная Шестёрка 17	Хамелеон 65	Обманчивый 117
Серебряное Пламя 18	Экзорцист 66	Охраняемый приют 118
Кровь Вол 18	Серебряного Пламени 66	Помеха для подслушивания 118
Путь Света 18	Пути совершенства отмеченных	Призыв ветров 118
Духи Прошлого 18	драконом домов 67	Призыв скакуна 118
Бессмертный Двор 18	Быстрый клинок Дома Ориен 67	Сокрытие метки дракона 118
Злые божества 19	Главный создатель	Текучие запасы 119
Время и история 19	Дома Каннит 68	Улучшить повозку 119
Начало Вре́мён 19	Горад'дин Дома Кундарак 69	Фантастическое
Эпоха Великанов 19	Заступник Дома Денеит 70	восстановление 119
Эпоха Чудовищ 19	Знаток истинной речи	Шёпот предка 119
Современная Эпоха 20	Дома Сивис 71	
Календарь 20	Иллюзионист Дома Фиарлан 72	5: МИР ЭБЕРРОНА 120
Сильные мира сего 21	Ищейка Дома Тарашк 73	Пять Народов 122
Королевские роды 21	Нефритовая рука	Общая информация 122
Отмеченные драконом Дома 21	Дома Джораско 74	Население Пяти Народов 122
Пророчество Драконов 23	Оседлавший ветер	Искатели приключений 123
Университеты 23	Дома Лирандар 75	Аундаир 124
Приключения 24	Провидец Дома Медани 76	Бреландия 126
Подземелья 24	Страж убежища	Шарн 128
Расследования 24	Дома Галланда 77	Земли Скорби (Сайр) 129
Интриги 24	Теневой убийца Дома Туранни 78	Каррнат 132
Планы 25	Укротитель Грифонов	Трейн 134
Путешествия 25	Дома Вадалис 79	Внешний Кхорвайр 136
	Эпические предназначения 80	Даргуун 136
2: РАСЫ 26	Защитник без отчизны 80	Демонические Пустоши 138
Калаштар 28	Исцеляющий скорбь 81	Дроаам 140
Кованый 30	Поборник Пророчества 82	Элдиинские Пределы 142
Подменыш 32	Безупречное пламя 83	Лазаарские княжества 144
Прочие обычные расы 34	4: ОПЦИИ ПЕРСОНАЖА 84	Чертоги Мрора 146
Гномы 34	Черты 86	Ку'барра 147
Голиафы 34	Черты отмеченных драконом 86	Сумрачное Пограничье 149
Дварфы 34	Черты героического этапа 86	Талентские равнины 151
Драконорождённые 35	Черты этапа совершенства 93	Валенар 153
Дэвы 36	Черты эпического этапа 94	Зиларго 155
Люди 36	Мультиклассовые черты 94	За пределами Кхорвайра 157
Полуорки 36	Снаряжение 95	Аеренал 157
Полурослики 37	Оружие 95	Аргонессен 158
Полуэльфы 38	Бытовые предметы 95	Зендрик 158
Тифлинги 38	Услуги отмеченных драконом	Штормовой предел 159
Шифтеры 39	домов 96	Сарлона 159
Эладрины 39	Алхимия 98	Фростфелл 160
Эльфы 40	Алхимические предметы 98	Хайбер 161
Дополнительный выбор 40	Магические предметы 104	Отмеченные драконом дома 162
		Прочие предыстории 169





ВВЕДЕНИЕ

*Кипеть котлу тринадцати драконов,
покуда зверь, один из пятерых зверей, дерущихся за
кость,
не станет вдруг причиной разоренья.
Опустошение пройдёт тогда по землям, подобное
чуме или пожару,
и Эберрон отмечен будет шрамом тринадцати
периодов
Сражения.
И жизнь прервётся,
и покроет землю пепел.*

—Пророчество Драконов

ОЧНУВШИСЬ ОТ долгой и ужасной войны, мир стремится найти свою судьбу. Что ждет его — новый ужасающий конфликт и окончательная гибель или эпоха мира и процветания? Судьба мира находится в руках горстки героев — вас и ваших друзей.

Перед вами мир, судьба которого скрыта в таинственных пророчествах драконов, мир, пронизанный могущественной магией и закалённый кровавой войной.

ДЕСЯТЬ ВАЖНЫХ ФАКТОВ

Что делает мир Эберрона уникальным? Вот десять фактов о мире, которые стоит принять во внимание.

1. Тому, что существует в мире D&D, найдётся место и в Эберроне.

Суть в том, что в Эберроне основные элементы мира D&D используются новыми способами, в интересных сочетаниях с дополнительными, уникальными для этого мира элементами. Тем не менее, Эберрон — это один из миров D&D, поэтому любая информация для игроков, найденная в других книгах правил D&D и дополнениях — от рас и классов из *Книги игрока*, до новых талантов и других особенностей из книг вроде *Божественной силы* — может быть легко приспособлена к вашей кампании в Эберроне (конечно, последнее слово остаётся за вашим Мастером, ему решать, что доступно в кампании, а что нет).

2. Атмосфера.

В Эберроне кинематографичное действие и бесшабашные приключения традиционных D&D игр приправлены изрядной порцией тайн и интриг. Здесь истории не всегда заканчиваются хорошо, и не для каждой задачи есть правильное решение. Последняя Война превратила старых союзников в заклятых врагов и уничтожила целое государство, оставив на его месте ужасные шрамы. В крупных городах затаились преступность и коррупция. Не успеешь и глазом моргнуть, как союзники вашего персонажа обернутся его врагами, а хорошо известные представители зла могут неожиданно

оказать ему помощь. Скрытые драконы формируют ход истории. Зловещие демоны воздействуют на сны неосторожных. За гранью реальности остановилась армия ужаса, которая изо всех сил пытается прорваться в наш мир. Никто и ничто в полной мере не является тем, чем кажется.

3. Мир волшебства.

Игровая кампания подразумевает, что мир развивался не по пути научного прогресса, а по пути совершенствования магического искусства. Магия позволила ввести в игру такие блага цивилизации и услуги, которые были бы неприемлемы в традиционном средневековом фэнтези. Обузданные стихийные создания приводят в действие воздушные корабли, железнодорожный транспорт и высокоскоростные океанические суда. Рабочий класс мелких магов использует магию для обеспечения городов и поселений энергией и другими необходимыми предметами. Развитие технологии создания магических предметов привело к появлению широкого спектра вещей: от самоходных сельскохозяйственных орудий до разумных, механизмов.

4. Мир приключений.

От полных испарений джунглей Аеренала до колоссальных руин Зен'дрика, от взмывших ввысь башен Шарна до проклятых возвышенностей и долин Демонических Пустошей, Эберрон — это мир действий и приключений. Они могут увлечь героев из одного необычного места в другое, провести их через страны, континенты и даже целые миры. Задание по добыче Зеркала Седьмой Луны может увести героев из скрытого в пустыне алтаря в разрушенный замок в Сумрачном Пограничье, а затем, в самом конце, в подземелье под Библиотекой Корранберга. Используя магические транспортные средства, за время одного приключения герои могут побывать в различных обстановках, а потому, столкнуться с различными чудовищами и испытаниями.

5. Последняя Война закончилась — почти.

Последняя Война, которая более столетия назад погрузила континент Кхорвайр в гражданскую войну,

завершилась подписанием Тронхолдского Договора и основанием двенадцати новых государств, занимающих территорию бывшего королевства Галифар. До момента начала игровой кампании мир, по крайней мере, публично, поддерживается уже около двух лет. Несмотря на это остались противоречия, гнев и боль долгой войны, и государства изыскивают любые преимущества, так как готовятся к следующей войне, которая рано или поздно вновь охватит континент.

6. Пророчество Драконов.

Живущие долго и упорные во всём драконы пытаются постичь смысл узоров, которые они находят на земле и в небесах. Эти узоры сливаются в Пророчество — запись всего, что происходило с начала времён. Пророчество Драконов столь же сложно и непостижимо, как и сами драконы. Кажется, что Пророчество намекает на события рока и ужаса столь же часто, сколь часто оно помогает подтолкнуть мир к будущим возвышенным событиям, но для большинства Пророчество столь же чуждо и далеко, как и драконы.

7. Пять Народов.

На континенте Кхорвайр преобладают человеческие расы. Они ведут свой род от древнего королевства Галифар, которое было поделено на пять различных областей или народов. Это были Аундаир, Бреландия, Сайр, Каррнат и Трейн. Четыре из них как независимые государства существуют и сейчас; Сайр был уничтожен ещё до начала игровой кампании. Опустошённая территория теперь известна как Земли Скорби. Обычная клятва или восклицание среди людей Кхорвайра — «Пятью Народами», или что-то подобное. Пять Народов всё также обращаются к древнему королевству Галифар и пытаются вернуть назад его легендарное время мира и процветания.

8. Мир интриг.

Война окончена, и народы Кхорвайра пытаются построить новую эпоху мира и процветания. Но ещё не полностью исчезли угрозы прошлого, и миру крайне необходимы отважные герои. Государства соперничают во многом — в экономическом могуществе, политическом влиянии, за территорию, в области магического могущества — каждый стремится любыми средствами (кроме военных действий) укрепить или повысить свой статус. Услуги шпионажа и диверсий в определённых кругах стали сферой крупного бизнеса. Отмеченные драконом дома, церкви, как безупречные, так и порочные, воротилы преступного мира, банды чудовищ, пси-шпионы, университеты волшебства, королевские ордены рыцарей и волшебников, тайные общества, зловещие тайные лидеры, драконы и множество иных организаций и фракций соревнуются в борьбе за положение после прошедшего окончания Последней Войны. Эберрон полон противоречий и интриг.

9. Династии отмеченных драконом.

Огромные семейства отмеченных драконом являются магнатами промышленности и торговли на

территории Кхорвайра и за его пределами. Их влияние выходит за пределы государственных границ, поэтому во время Последней Войны они в основном сохраняли нейтралитет. Несмотря на то, что главы Домов формально не являются гражданами ни одного из государств, они живут в великолепии своих анклавов и торговых центров, расположенных на территории всего Кхорвайра. Власть этих торговых домов-династий связана с метками дракона — уникальными, передающимися по наследству магическими знаками, которые указывают на принадлежность к семье и даруют ограниченные, но весьма полезные магические способности, которые связаны с торговыми гильдиями, контролируемые их семьями. Говорят, что драконьи метки — это и есть Пророчество, написанное на плоти смертных — это предположение приводит драконов в ярость.

10. Осколки драконов.

Древние легенды и мифы о создании Эберрона повествуют, что этот мир состоит из трёх частей: небесного кольца, подземного царства и срединной земли. Каждая из этих частей мира связана с великим и легендарным драконом — Хайбер, Сиберисом и Эберрон. Каждая из частей мира порождает определённые кристаллы и камни, которые наделены магическими способностями — осколки дракона. С помощью осколков дракона можно усиливать метки дракона, брать под контроль элементалей, создавать всевозможные магические предметы. Однако осколки тяжело достать, они редки, что делает их чрезвычайно дорогими. Поэтому они часто становятся целью великих заданий и приключений.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТОЙ КНИГОЙ

Эта книга разработана для того, чтобы помочь вам создать персонажа с использованием уникальных особенностей и деталей мира Эберрон. *Руководство игрока по Эберрону* использует базовые правила и игровую механику DUNGEONS & DRAGONS. Вы можете использовать персонажа из другого D&D мира в Эберроне безо всяких модификаций. Вы можете создать персонажа, которого можно повстречать только в Эберроне, используя новые расы, классы, предыстории и черты из этой книги. А также вы можете создать героя, сочетающего в себе элементы нескольких миров. *Руководство игрока по Эберрону* обеспечит вас более чем подробной информацией, которая поможет вам создать персонажа, способного бросить вызов этому запутанному миру чудес, ужасов и приключений.

ЖИЗНЬ В ЭБЕРРОНЕ

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ в Эберрон! Эта книга — руководство по его исследованию. Игровой мир Эберрон полон зловещих заговоров, пронизан загадочным Пророчеством и всегда готов предоставить вам возможность для исследований и приключений. Жанр, характерный для этого игрового мира, можно назвать «фэнтези нуар», сочетание головокружительного действия и мрачного фэнтези, уникальное явление за игровым столом.

В этой книге вы найдёте всё необходимое, для того чтобы создать персонажа для мира Эберрон (или любого другого мира D&D). В *Руководстве игрока по Эберрону* вы найдёте описание трёх рас, связанных с этим миром: калаштаров, подменышей и кованых. Также здесь представлен новый класс — техномаг — и более двух дюжин вариантов путей совершенства и эпических предназначений. Вы найдёте черты, необходимые для создания отмеченного драконом персонажа, а также предыстории, ритуалы и предметы — всё, что вам потребуется для создания персонажа, готового к приключениям в Эберроне. Если вы — Мастер, планирующий начать кампанию в Эберроне, книга *Руководство по кампании в Эберроне* откроет вам еще больше подробностей об этом мире.

Эта глава состоит из следующих разделов:

Мир: Ознакомление с политикой и географией Эберрона, Пятью Народами Кховайра, далекими материками — Сарлоной, Аргоннессеном и Зен’дриком, а также с другими планами мироздания.

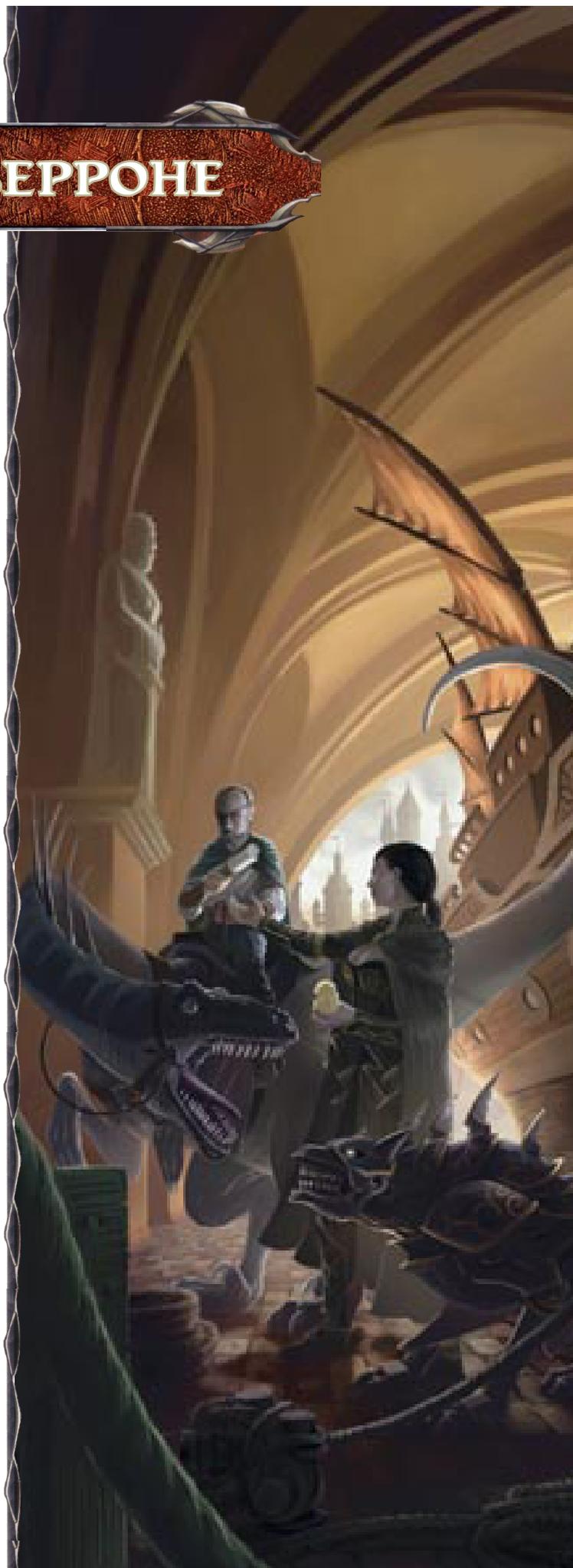
Жизнь в Кховвайре: Характерные черты, формирующие народ Кховвайра; влияние веры и политики на его повседневную жизнь.

Веры Эберрона: Все основные религии и великие деятели, почитаемые жителями Кховвайра, в том числе Верховные Владыки и Тёмная Шестёрка.

Время и история: Эпохи и события, сформировавшие современный Эберрон, а также рассказ о том, как в мире измеряют время.

Сильные мира сего: Немного о наиболее влиятельных силах Эберрона, в том числе об отмеченных драконом домах, дворянских родах и о Пророчестве Драконов.

Приключения: Особенности приключения в Эберроне: куда можно отправиться и как туда добраться.





Эберрон — мир, состоящий из трёх частей. Легенды рассказывают о трёх великих драконах-прародителях, которые создали мир и стали тремя его составляющими: Сиберице, Драконе Небес, Хайбер, Драконе Глубин и Эберрон, Срединном Драконе. Эти легенды нашли отражение в религии, философии и фольклоре всего мира — в каждой культуре есть своя собственная версия легенды о трех драконах-создателях.

Драконы-прародители соотносятся с физическим строением мира. Кольцо Сиберица, полоса мерцающих осколков дракона, окружает мир и сияет в ночном небе, как золотая лента. Как драгоценные камни, сверкают в ночном небе двенадцать лун. Ближайшие из них похожи на золотые монеты, а самые дальние не намного больше самых ярких звезд.

Хайбер, Дракон Глубин — это подземный мир. Запутанные проходы ползут сквозь глубины и выводят в подземные залы всевозможных форм и размеров. Во многие пещеры Хайбера проникает Стихийный Хаос, создавая области, где растекаются огонь, магма и электричество, и появляются демоны, несущие в мир разрушение.

Срединный Дракон — это мир Эберрона — бескрайние океаны, шесть больших материков, горы и пустыни, лоскутное одеяло полей и лесов, болот и тундры и многое другое. Эберрон — это мир противоположностей: фантастическая красота природы смешивается с ужасающим разложением и тьмой. С одной стороны — подобные утёсам глыбы плавающего льда, возвышающиеся над ледяными водами Моря Горечи, захватывающие дух синедравы, сплетающиеся в природные соборы в сердце Башенного Леса, и острова пролива Шаргона, подобные удивительным скульптурам. С другой стороны — гниение, сочащееся из Царства Безумия и текущее через больные леса, пустынные земли Лабиринта, отвергающие всякую жизнь и мёртвые почвы Земель Скорби, заброшенные после произошедшей катастрофы.

КХОРВАЙР

Всё разнообразие Эберрона умещается на шести материках. Один из них, Кхорвайр, является сердцем этого мира, по крайней мере, так считают люди. На этом континенте выросла и процветала последняя и величайшая из человеческих империй, разорванная потом на части во время Последней Войны. Большинство персонажей игроков родом из Кхорвайра, так как здесь можно встретить представителей большинства рас Эберрона.

Великие государства людей когда-то были единым целым, затем пятью, а теперь четырьмя королевствами: учёный Аундаир, милитаристский Карнат, теократический Трейн и космополитичная Бреландия. Эти четыре королевства вместе с погибшим государством, некогда известным как Сайр, находятся в центральном Кхорвайре. Кроме того, что эти государства — родина

людовой расы, это ещё и плавильный котел прочих культур. Дварфы, драконорождённые, полурослики, полуэльфы, эльфы и другие обычные расы считают своим домом города и посёлки центральных государств. Кованые стоят несколько обособленно — люди Дома Каннит создали эту расу в своих магических кузнях созидания.

Разрушенный Сайр теперь зовётся Землями Скорби, это опустошённое призрачное царство, где серый туман высасывает жизнь из путников. Мало кому удаётся здесь выжить, но сокровища погибшего государства ищут некоторые испытать свою удачу. Единственные живые существа здесь — охотники за сокровищами, путешественники, а также те, кто не обладает жизненной силой, которую крадёт эта земля: кованые, нежить и другие, ещё более необычные существа.

Аундаир, Бреландия, Карнат, Сайр и Трейн в далёком прошлом именовались Пятью Народами, и, несмотря на то, что одного из них больше нет, это название всё ещё используется. Когда-то эти государства были основой великого королевства Галифар. За пределами Пяти Народов земель людей немного — это Лазаарские княжества на северо-западе, тропическая Ку'барра на юго-востоке и дикие земли Элдинских Пределов на западе.

Кхорвайр — это родина и других рас. Дом дварфов — Чертоги Мрора, что находятся на северо-востоке, близ Карната. Полурослики-кочевники путешествуют по Талентским равнинам, на востоке. Эльфы с острова Аеренал поселились в землях, известных как Валенар, на юго-западе. Селения орков и полуорков сосредоточены в болотистом Сумрачном Пограничье, на западе. Гномы зовут своим домом южный Зиларго; в давние времена, когда рухнуло древнее королевство тифлингов Ор Калуун, тифлинги нашли себе пристанище в западном Кхорвайре.

По диким лесам континента странствуют шифтеры. Анклавы драконорождённых на востоке возрождают великую империю своего древнего прошлого. Эладрины долгое время проводили в Кхорвайре, покидая свои дома в Стране Фей, но сейчас многие феи застряли в этом мире. Один из их городов разделит судьбу Земель Скорби. Даже расы чудовищ — медузы, огры и прочие — считают Дроаам своим собственным государством в Кхорвайре, хотя другие страны на материке отказываются признавать их суверенитет.

THE CONTINENT OF KHORVAIRE



KEY

- Village
- Town
- City
- Capital
- Castle/fort
- Ruin
- Site
- Volcano
- Lightning bolt
- Road



ЗА ПРЕДЕЛАМИ КХОРВАЙРА

Хотя многие считают Кхорвайр центром мира, в Эберроне существуют ещё пять других материков.

Аеренал: На юго-востоке от Кхорвайра находится огромный остров Аеренал, прародина эльфийского народа. Ведомые своими прародителями-нежитью, аерени сохраняют свои традиции неизменными уже многие тысячелетия. Постороннему взгляду эльфы этого древнего королевства напоминают некромантов или смертепоклонников, но почтение к мёртвым не делает их злыми. Однако кроме богатых возможностей в этих землях полно и опасностей.

Зен'дрик: К югу от Кхорвайра раскинулись дикие земли Зен'дрика, некогда бывшие домом погибшей империи великанов. Руины этой империи утопают в бесконечных джунглях. Каждая экспедиция, возвращающаяся из диких земель Зен'дрика приносит всё новые реликвии и тайны. От полных испарений джунглей экватора и бескрайних пустынь до закованных в лёд пустошей далекого юга, Зен'дрик — это сокровищница, которая ждёт, когда её разграбят. Такова точка зрения искателей приключений. Для коренных жителей — янь-ти и дроу — эти джунгли и руины служат домом, и они готовы сражаться, чтобы защитить его.

Аргонессен: К востоку от Зен'дрика, за Аереналом, находится родина драконов — Аргонессен. Мало кто из тех, кто не относится к расе драконов, путешествовал вглубь материка, но в их рассказах говорится о городах-государствах драконорождённых, которыми правят короли-драконы. Драконы посвятили себя изучению Пророчества, которое они видят в движении лун и звезд, знаках, начертанных на земле, и странных узорах, что проявились на коже некоторых гуманоидов Кхорвайра. Эти узоры — драконьи метки, и многие ученые видят в них символ силы и судьбы.

Фростфелл: К северу от Кхорвайра лежат ледяные пустоши Фростфелла, это место зарождения свирепых зимних бурь и родина внушающих ужас чудовищ льда и разрушения. Лишь две экспедиции из Кхорвайра смогли выдержать безжалостный холод Фростфелла, но ни одна из них не сообщила об этих бесплодных землях ничего хорошего.

Сарлона: Сарлона — это сосед Кхорвайра сразу и с востока, и с запада. Господствует над Сарлоной великая империя Риедра. Её правители-боги — загадочные Вдохновлённые; их посредников и дипломатов можно встретить в любом крупном поселении Кхорвайра. Другие области Сарлоны — Адар, Сиркарн и Ташана Тундра — характеризуются через их отношение к Риедре и находятся в её тени. Время от времени адарианские путешественники посещают Кхорвайр, поэтому их культура — несмотря на её экзотичность и непонятность — всё же, небезызвестна.

ПЛАНЫ МИРОЗДАНИЯ

Легендарные драконы соотносятся с тремя слоями вселенной. Над миром раскинулось Астральное Море, известное также как Море Сибериса. Это родина бессмертных ангелов и дьяволов, а возможно даже и богов. Легенды рассказывают, что Море Сибериса поделено на царства, подобно миру под ним, и захватывающие дух города в них населены прекрасными, нестареющими существами.

Кольцо Эберрон — мир, который известен большинству существ; здесь находятся Кхорвайр, Зен'дрик и другие материки. Кольцо также охватывает Царство Теней (Долларх), Страну Фей (Теланис) и Дал Куор, таинственный Мир Грёз.

И наконец, Стихийный Хаос, также известный как Хаос Хайбер — область, расположенная под Кольцом Эберрон. Он является основой нижнего плана мироздания. Этот ужасный мир — родина демонов, дьяволов и ещё более худших существ. Они изо всех сил стремятся вырваться из Хайбера в Кольцо Эберрон, чтобы охотиться на уязвимые тела и разумы смертных.

Некоторые верят, что существует четвертый слой вселенной, или, возможно, слой за её пределами. Учёные называют этот план «Ксориат, Мир Безумия». Даже храбрые вздрагивают при упоминании существ, живущих там. Хотя большая часть того, что известно о Ксориате, недостоверна, но само существование Мира Безумия и его воздействие на Эберрон не вызывает сомнений.

Несмотря на то, что планы затрагивают жизни немногих людей, они оказывают большое влияние на Эберрон. Подобно лунам или приливам и отливам влияние планов то ослабевает, то возрастает. Иногда они находятся далеко (или отдалены) от Эберрона, и их влияние невелико; иногда они находятся близко (или соприкасаются), и их притяжение сильно. Когда планы находятся очень близко друг к другу, Эберрон ощущает это влияние. Например, когда Долларх соприкасается с Эберроном, тени становятся плотнее, ночи длиннее, а тьма более опасной.

Даже когда планы удаляются, в определённых местах их влияние на мир сохраняется. Эти странные, загадочные области называют зонами проявления. Одни из них — царства зелени и света, другие полны искривлённых деревьев и чудовищных предвестников, третьи проявляют себя менее явно. Независимо от конкретных последствий, власть планов огромна.

EBERRON

House Sivis presents
A True and Accurate
Map of its Seats and
Continents

998 YK



LE MOYER

ЖИЗНЬ В КХОРВАЙРЕ

Около четырёх лет назад народ Кховайра предпринял первые решительные меры, чтобы завершить разрушительный столетний конфликт, известный как Последняя Война. В ходе этой войны королевство Галифар прекратило своё существование. На его территории возникло несколько меньших, истощённых войной государств, подпитываемых давними обидами и глубокими ранами. Последняя Война и, в меньшей степени, память о золотом веке Галифара характеризуют то, как думают и действуют жители Кховайра.

Земли Кховайра не похожи друг на друга, но большая их часть когда-то была единым королевством, и потому у народов Кховайра много общего. Последняя Война и разрушение Сайра принесли в умы глубокий цинизм и теплящийся огонь недоверия. Над землёй тяжёлым облаком повисло ощущение рока. Многие воспринимают гибель Сайра как предвестие новых катастрофических событий. Многие также полагают, что раз пал Сайр, то и весь Кховайр рискует стать безжизненной серой пустошью, где бродят лишь призраки.

Эти мрачные думы распространились повсеместно и глубоко засели в умах жителей материка. Кое-кто, несмотря на трудные времена, сохраняет оптимизм (цитируя Тронхолдский Договор как доказательство того, что государства способны сотрудничать), но большинство жителей Кховайра потеряли веру. Обычный человек в чём-то подозревает своего соседа, его сосед, в свою очередь, подозревает в чём-то его. И прогулка по рынку даст прочувствовать на себе избыток холодных взглядов и шёпотов.

Политические лидеры государств поощряют это ощущение тревоги. Никто из королей и королев не получил того, чего хотел добиться, участвуя в Последней Войне. Чувство национальной гордости практически так же сильно как ненависть к иностранцам. И, несмотря на то, что страны сотрудничают по некоторым вопросам, недоверие друг к другу лидеров государств откликается недоверием их населения. Каждое государство подозревает других в тайном наращивании вооружения, в диверсантской и шпионской деятельности. Общая атмосфера — отнюдь, не облегчение, что война, наконец, закончилась. Жители Кховайра знают, что хоть выжившие страны и обессилены войной, совсем скоро они вновь бросятся в бой.

УПРАВЛЕНИЕ

Формой правления в Галифаре была наследственная феодальная монархия, и большинство государств, возникших на его месте, сохранили её. Королей и королев поддерживают дворяне — бароны, графы и другие землевладельцы — которые следят за местными делами. Крестьян облагают налогами и в различной степени эксплуатируют, в зависимости от государства, в котором они живут.

Несмотря на то, что дворяне как будто бы управляют государствами, другие организации Кховайра обладают ничуть не меньшей властью. Самыми значительными из них являются двенадцать отмеченных драконом домов. Каждый из этих крупных родов

управляет определенной коммерческой деятельностью, будь то перевозки, вооружение или целительство. Обладая могущественными врождёнными магическими способностями и множеством кузенов и вассалов, главные представители отмеченных драконом домов обладают властью ничуть не меньшей, чем представители высшего дворянства. Бароны Домов обладают политическим и экономическим влиянием, сравнимым с королевским. Влияние Домов распространяется на весь Кховайр. Бреландия в состоянии была бы выжить без короля, но лицо Кховайра значительно изменилось бы, если бы лишился руководства Дом Лирандар.

Большой властью в Кховайре обладают две религии: Верховные Владыки и Серебряное Пламя. В это шаткое послевоенное время власть религии возрастает. Испуганный народ обращается за утешением к божественной власти. Несмотря на то, что догматы как Верховных Владык, так и Серебряного Пламени говорят о достоинстве и порядке, высокопоставленные представители этих вер время от времени злоупотребляют своим статусом. Несмотря на уважение, духовные власти, как правило, не обладают такой же властью, как сравнимые с ними по статусу дворяне или торговцы. Вера Верховных Владык не имеет чёткой иерархии, позволяющей ей обладать властью, а влияние Церкви Серебряного Пламени за пределами Трейна весьма ограничено.

ПОВСЕДНЕВНАЯ ЖИЗНЬ

Краеугольный камень жизни в Кховайре — это небольшой городок: слабый, но важный источник света в мировой тьме. Большинство жителей Кховайра — фермеры и рабочие, живущие на фермах и в деревушках, расположенных в нескольких милях от центрального селения. Более крупные поселения служат местом торговли, куда фермеры доставляют зерно, скот, шерсть и другие товары. Ремесленники обменивают плуги, изделия из кожи, привозные товары и подобные вещи или услуги на фермерские товары. Фермеры, ремесленники и рабочие платят налоги местному лорду, живущему неподалеку. Лорд на эти деньги укрепляет войско, обучает ополчение или иным образом гарантирует безопасность тем, кто находится под его защитой.

В действительности эта система далека от совершенства. Бандиты — многие из них бывшие солдаты Последней Войны — это настоящая чума для деревень. Бродящие между поселками чудовища порой нападают на фермы и торговые пути. Безразветленные дворяне копят богатства, позволяя своим людям страдать.

Сельская жизнь весьма проста и временами мирная. Вдали от городского шума люди сильнее связаны с природой. Сельские жители Кховайра, как правило, не доверяют приезжим и незнакомцам. Новости доходят медленно, и сельчане часто с подозрением относятся к тому, что случилось дальше, чем за дюжину миль от их дома. Многие все еще чувствуют боль Последней Войны и ее последствия — погибшие родственники, пропавшие отцы и братья, ушедшие работать в большие города.

Как фермы окружают небольшой городок, так городки окружают более крупный город, только обычно этот город находится довольно далеко, и путешественникам приходится потратить день, а то и больше, чтобы добраться до него (конечно, если они путешествуют обычным способом). Хоть городов в Кхорвайре и немного, они очень важны. Эти источники света — маяки, как цивилизованности, так и разврата, как науки, так и коррупции, как организованности, так и мерзости. Города, в отличие от провинции, намного менее связаны национальными предрассудками. Здесь представители разных рас и происхождения мирно сосуществуют в крупных метрополиях, таких как Шарн или Флэймкип, и разделяют между собой пищу, кров и слухи.

Городские жители привыкли к более комфортной жизни и гораздо сильнее, чем сельские жители, опасаются дикой природы. У них также намного больше возможностей улучшить свое материальное положение. Представителей среднего класса и высших слоев общества гораздо проще встретить в городах, чем в провинции.

У городских жителей есть доступ к тем ресурсам, в которых сельское население испытывает недостаток. Магия в порядке вещей — горожане постоянно пользуются мелкими заклинаниями и зачарованными предметами, улучшающими их жизнь. Кроме того, в большинстве городов Кхорвайра не пострадала образовательная система Галифара; общее образование бесплатно (система поддерживается налогами) для всех, кто готов учиться. В нескольких университетах можно получить высшее образование. Здесь преподают такие предметы как история и география, а также более сложные науки, такие как магия и монстрология.

ДЕНЬГИ

Большая часть сельских жителей — фермеры и рабочие, и они же составляют большинство населения Кхорвайра. Более того, шесть из десяти жителей Кхорвайра — представители низшего сословия. У сельчанина редко с собой больше горстки серебряных монет, и с превеликим трудом, в чрезвычайных обстоятельствах, он сможет собрать несколько дюжин золотых монет.

Трое из десяти жителей Кхорвайра принадлежат к среднему классу. Это торговцы, ремесленники, искусные специалисты, низшее дворянство, представители духовенства, профессора и искатели приключений героического этапа. Каждый из них сможет легко достать несколько сотен золотых, а если потребуется, сможет собрать пару тысяч или больше. Большинство представителей среднего класса живёт в городах, но некоторые из них — искусные ремесленники, низшие дворяне и отставные искатели приключений — живут в провинции.

Один из десяти жителей Кхорвайра принадлежит к высшему сословию. Это высшее дворянство, высокопоставленное духовенство, руководство отмеченных драконом домов и искатели приключений совершенного и эпического этапа. Поддерживая свой образ жизни, они с лёгкостью могут найти тысячи золотых монет, а в случае необходимости может достать ещё большие деньги.

ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Искатели приключений ломают правила и бросают вызов стереотипам. Несмотря на то, что их не встретишь повсеместно, большинство жителей Кхорвайра знает, кто такие искатели приключений, и обладает романтическими представлениями об их деятельности. Начать карьеру искателя приключений — и выжить — это хороший способ разбогатеть, увидеть интересные места и обрести вечную славу. Буклеты новостей, такие как *Хроники Корранберга*, поддерживают эти представления, потому как публике нравятся великие приключенческие истории. Если эти истории правдивы, они выглядят ещё лучше. В них не пишут про тех искателей приключений, что плохо закончили свою жизнь, и не обсуждают новичков, погибших на своей первой вылазке. Приключения — это квинтэссенция очень опасных, но и высокооплачиваемых работ.

Мало кто из искателей приключений путешествуют в одиночку. Они знают, что их безопасность в их количестве, что пять голов лучше одной, и что отряд лучше суммы его представителей. Одни группы искателей приключений работают сами по себе и идут туда, куда их ведёт чутьё (и другие, более сверхъестественные чувства). Другие принимают покровительство богатых людей, правительств или организаций. Покровители дают им задания и награждают за их выполнение, служат источниками информации и интриг. Такое сотрудничество более плодотворно, когда покровитель и искатели приключений разделяют общие интересы. Отряду, который пленят загадки Зен'дрика, например, было бы неплохо рассмотреть возможность покровительства со стороны Университета Моргрейва.

ЯЗЫКИ

В Кхорвайре представители всех рас говорят на Общем. Будучи государственным языком королевства Галифар, он распространился по всему континенту. Нечеловеческие расы, такие как эльфы и дварфы, также говорят на своих языках, но они не так широко известны.

Языки Эберрона те же, что и в *Книге игрока* (стр. 25), за рядом исключений. Орки говорят на Гоблинском (не на Великаньем) со времен Дакаанской империи, а дроу говорят на Великаньем (не на Эльфийском), так как очень долго были рабами великанов.

Кроме того, в Эберроне существует ещё три языка. Аргон — видоизменённая форма Общего, на котором говорят многие варвары, главным образом те, что живут на северных островах и побережье Аргоннессена.

Куори — древний, загадочный язык, на котором преимущественно говорят наиболее образованные и влиятельные калаштар и Вдохновлённые Сарлоны.

Риерданский — язык низших сословий Сарлоны. Его система письменности — это устаревшая разновидность Общего, известная как Старый Общий. Несмотря на то, что Риерданский и Общий имеют общие корни, они достаточно сильно отличаются, что не позволяет собеседникам понимать друг друга.

Система письменности Глубинной Речи — Даэлькир, а не Релланик. Дальний Предел Эберрона называется Ксориат, его жители — даэлькиры — одни из наиболее зловещих и порочных существ во вселенной.

ВЕРЫ ЭБЕРРОНА

ЯЗЫКИ

Язык	Носители языка	Письменность
Аргон	Варвары Аргонессена и Серена	Общий
Бездны	Гноллы, демоны, сахуагины	Баражад
Великаний	Великаны, дреу, огры	Дэйвек
Глубинная речь	Даэлькиры, иллитиды и прочие искажённые существа	Даэлькир
Гоблинский	Гоблины, орки	Общий
Дварфский	Дварфы, галеб дур	Дэйвек
Драконий	Драконы, драконорождённые, кобольды	Айюкхарик
Куори	Вдохновлённые, калаштар	Куори
Небесный	Ангелы, дьяволы	Небесный
Общий	Люди, полуорки, полурослики, полуэльфы	Общий
Первичный	Архоны, элементали, эфриты	Баражад
Риерданский	Низший класс Сарлоны	Старый Общий
Эльфийский	Фоморы, эладрины, эльфы	Релланик

ТРАДИЦИИ ИМЕНОВАНИЯ

В Пяти Народах большинство жителей носит фамилии. Как правило, фамилия связана с местом происхождения или родом деятельности. Например, Барюс Вышибала, Торот из Шарна и Сиана Маг-техник.

Среди потомков королевских и отмеченных драконом родов существуют дополнительные традиции именования. У королей Галифара было много наследников, также они даровали титулы и земли многим родам. Чтобы подчеркнуть свое благородное происхождение, они ставят перед фамилией префикс «ир». Например, король Боранел Бреландский ведёт свой род от короля Галифара, и потому его полное имя – Боранел ир'Винарн.

Члены отмеченных драконом родов добавляют перед своей фамилией префикс «д», например, Моррикан д'Кундарак, Эльвинор Элорренти д'Фиарлан и Далин д'Вадалис (лидеры Домов Кундарак, Фиарлан и Вадалис, соответственно). Эта традиция возникла полторы тысячи лет назад после так называемой Войны Меток. Она служит утверждению отмеченных драконом домов и отделению от остального населения Кховайра — особенно от тех, кто отмечен искажёнными метками.

Каждый отмеченный драконом дом состоит из нескольких, связанных между собой родов. К дому Фиарлан, например, относятся роды Фиарлан, Тиалаэн, Шол и Элорренти. Как правило, член одного из родов использует лишь название Дома, а фамилию добавляет лишь в официальных случаях. Так, Эльвинор Элорренти д'Фиарлан обычно называет себя Эльвинор д'Фиарлан, но, представляясь при дворе, использует полное имя.

Религия играет важную роль в Эберроне, но отнюдь не потому, что боги явно и открыто интересуются делами мира. Скорее, обладающая определенной структурой и организацией вера одинаково важна как в духовном, так и в мирском смысле. В деревнях и городках церкви и храмы — места единения и мира (или заговоров и порока). В крупных городах высокопоставленные представители духовенства могут обладать столь же большим влиянием, что и дворяне.

В это раздираемое войнами время многие из живущих в Эберроне стали презирать богов и высшие силы. Однако столь же многие являются верующими и считают религию способом осмысления мира.

ВЕРХОВНЫЕ ВЛАДЫКИ

Добро

Верховные Владыки — группа из девяти богов, олицетворяющая весь мир, но сосредоточенная на различных аспектах цивилизации — обществе, защите слабых, уничтожении диких зверей, плодородии, строительстве и т.п. У Верховных Владык в Кховайре больше всего последователей. Практически все возносят молитвы сразу всем Владыкам, а для решения конкретных задач — определённым божествам. Например, фермер может прошептать молитву Аравае в благодарность за то, что его ребенок родился здоровым, а кузнец может напевать гимны Онатару, работая в кузне.

Среди последователей Верховных Владык есть представители всех рас и всех слоёв общества — крестьяне, короли и искатели приключений. Поклонение пантеону целиком считается более предпочтительным, чем посвящение себя определённым богам. Последователи Верховных владык называют себя «Вассалами».

Владыки призывают своих последователей:

- ◆ Доверяй обществу. Группа намного сильнее одиночки. Великий свет большого города состоит из тысяч огоньков его жителей. Ваш огонёк должен быть настолько ярким, насколько ярким вы способны его сделать.
- ◆ Относись к остальным так, как они того заслуживают. Если не навредили тебе и твоим близким, будь доброжелателен.
- ◆ Неси свет цивилизации во мрак дикости.

АРАВАЙ

Доброе

Аравай — богиня плодородия, изобилия и растительной жизни. Она учит, что природа скрывает в себе большие ресурсы, которые нужны обществу. Аравай — сестра Балинора и Поглотителя, а также мать Ярости (согласно священным текстам Верховных Владык, Поглотитель изнасиловал сестру, результатом этой связи и стала



Ярость). Она находит своих последователей среди родителей, фермеров, друидов, следопытов, моряков и прочих, тех, для кого важна природа, плодородие и погода. Аравай обычно изображают как женщину полуэльфа, иногда как человека или полурослика, а изредка как бронзового дракона.

Её догматы просты и немногочисленны:

- ◆ Плодитесь и размножайтесь.
- ◆ Славьте жизнь, особенно новую жизнь. Молодые побеги — прекрасны, а дети — величайшее благословение мира.
- ◆ Никогда не отворачивайтесь от детей и юных существ в беде.

АУРЕОН

Без мировоззрения

Ауреон — бог знания, тайных наук и магии. Он также ценит закон и порядок. Он брат Онатара и муж Болдрей, а также таинственным образом связан с Тенью. Своим покровителем его считают многие магические заклинатели, а также мудрецы, библиотекари, писцы, профессора и студенты. В религиозных текстах он предстаёт как волшебник человек либо гном, реже как большой синий дракон.

Он побуждает своих последователей:

- ◆ Получать знания и ценить их, особенно те, что однажды были утрачены. Знание — величайшая сила в Эберроне.

- ◆ Ценить здравый смысл и благоразумие выше эмоций и безрассудных поступков.
- ◆ Учиться самому, учить детей и своих соратников.

БАЛИНОР

Без мировоззрения

Балинор правит животными, охотой и круговоротом жизни. Он учит уважать диких животных и природу, учит осторожно брать у природы лишь то, что необходимо для улучшения жизни. То, что разумные расы убивают и едят животных — это часть круговорота жизни. Гибель охотника от бивней неистовствующего вепря или клыков голодного медведя — тоже часть этого круговорота. Балинор — брат Аравай и Поглотителя, среди его последователей можно встретить следопытов, друидов и охотников. Его изображают как грубого, но добродушного человека или полуорка, а иногда как зелёного дракона.

Его заветы просты:

- ◆ Берите от природы то, что вам нужно, но уважайте её силу.
- ◆ Храбрость привлекает удачу. Никогда не вздрагивай перед лицом опасности, будь всегда начеку.
- ◆ Изменение — постоянно. В жизни есть лишь одна постоянная — смерть. Её не нужно бояться, её нужно славить, так как она — часть круговорота жизни.

ПАНТЕОНЫ И БОЖЕСТВА ЭБЕРРОНА

Вера, пантеон или религия	Мировоззрение	Область влияния
Верховные Владыки	Доброе	Весь мир, в основном, ориентированы на различные стороны цивилизованной жизни
Аравай	Доброе	Сельское хозяйство, плодородие, природные ресурсы
Ауреон	Без мировоззрения	Знание, закон, магическое знание и искусство
Балинор	Без мировоззрения	Животные, охота, жизненный цикл
Болдрей	Доброе	Общество, дом, домашний очаг
Дол Арра	Законно-доброе	Свет (физический и метафорический, богиня души), честь, самоотверженность, военная стратегия, война
Дол Дорн	Без мировоззрения	Бесстрашие, долг, героизм, солдаты и воители, война
Кол Корран	Без мировоззрения	Богатство, торговля, торговцы
Олладра	Доброе	Удача, везение, успех
Онатар	Без мировоззрения	Кузнецы, ремёсла, производство, огонь
Тёмная шестёрка	Злое	Весь мир, в основном, ориентированы на разрушительные силы природы и природную дикость
Насмешник	Злое	Насилие, предательство, бесчестная победа, любовь к резне, война
Поглотитель	Хаотично-злое	Буря, наводнение, голод и другие стороны гнева природы; море
Странник	Без мировоззрения	Изменчивость, хитрость, новаторство, ложь
Тень	Хаотично-злое	Тщеславие, тёмная магия, порча
Хранитель	Злое	Чревоугодие, жадность, некромантия
Ярость	Хаотично-злое	Гнев, страсть, месть
Серебряное Пламя	Законно-доброе	Защита, благородство, уничтожение зла и чудовищ
Кровь Вол	Без мировоззрения	Божественная сила крови, бессмертие, нежить
Путь Света	Законно-доброе	Свет, развитие, самосовершенствование, свобода
Религия эльфов	Без мировоззрения	Эльфийское общество, эльфы
Бессмертный двор	Без мировоззрения	Бессмертие, эльфийское общество, история
Духи прошлого	Без мировоззрения	Слава, эльфийская история и герои
Культы Хайбер	Хаотично-злое	Безумие, разрушение, искажённые существа, тьма

БОЛДРЕЙ

Доброе

В некотором смысле, Болдрей представляет весь пантеон Верховных Владык, область её влияния — общество, безопасность и покой дома и домашнего очага. К её имени призывают на свадьбах и при правительственных назначениях. Она — жена Ауреона, среди её прихожан простые люди, родители и ополчение. Её обычно изображают простолюдином любой расы, иногда медным драконом, высиживающим яйца.

Её принципы:

- ◆ Цените обществу и семью больше, чем себя самого. Будьте готовы отдать за них жизнь.
- ◆ Сделайте свой дом своим убежищем. Обременительные и напряжённые заботы оставьте за порогом; в доме недопустимо насилие.
- ◆ Помогайте другим членам общества бескорыстно. Награда придёт, когда вы будете в ней нуждаться.

ДОЛ АРРА

Законно-доброе

Дол Арра — сияющая богиня честного боя, самоотверженности и солнечного света. Она несёт свет, пронзающий тёмные места, и клинки, пронзающие сердца чудовищ. Легенды гласят, что её братья — Дол Дорн и Насмешник. Её чтят палadini, военачальники и воины, идущие путём добра, а также дипломаты, что ведут свой бой словами, а не мечами. В религиозных текстах она предстаёт рыцарем человеком или полуэльфом, а иногда красным драконом на облаке.

Она учит:

- ◆ Помогать страждущим.
- ◆ Нести свет истины и добродетели в мрачные и злые места.
- ◆ Силой оружия противостоять злу.

ДОЛ ДОРН

Без мировоззрения

Бог храбрости и физического совершенства, Дол Дорн, символизирует долг и войну. Он побуждает всех поддерживать хорошую физическую форму. Его главные последователи — солдаты, бойцы и военачальники, а также атлеты и акробаты. Религиозные тексты говорят, что он брат Дол Арры и Насмешника, и представляют его мускулистым человеком, дварфом или полуорком, и иногда могучим серебряным драконом.

Его заветы просты, но прочны:

- ◆ Уклоняйтесь от долга только если оказалось, что ваши обязанности нечестивы.
- ◆ Достигайте и поддерживайте физическое совершенство.
- ◆ Испытывайте свои физические силы в соревнованиях и сражениях. И да победит сильнейший!

КОЛ КОРРАН

Без мировоззрения

Изображение Кол Коррана можно найти на монетах во всех Пяти Народах, так как он — бог торговли и богатства. В послевоенном мире торговля понемногу начинает развиваться, и число его последователей растёт. Главные его последователи — наёмники, торговцы и воры, но

всякий, у кого есть деньги или кто хочет преумножить свой капитал, также воздаёт ему дань уважения. Религиозные тексты говорят, что он и его брат-близнец Хранитель — дети Олладры и Онатара. Эти же книги представляют его пухлым, весёлым человеком или дварфом, одетым в красивую одежду. В некоторых древних текстах он предстаёт белым драконом, возлежащим на кровати из прозрачных голубых драгоценных камней.

Он учит своих последователей:

- ◆ Накоплять богатства.
- ◆ Путешествовать. Новые земли — новые партнёры, а также новые возможности для обогащения.
- ◆ Помнить о том, что очаровательная улыбка и доброе слово зачастую оказываются могущественнее клинка и грубой силы.

ОЛЛАДРА

Доброе

Богиня удачи и достатка, Олладра, весьма популярна. Народ выпивает за неё на вечеринках и фестивалях. Весь год ей воздают дань уважения игроки, жулики, барды и люди, любящие наслаждение. Она — жена Онатара и мать близнецов Кол Коррана и Хранителя. Её изображают как молодого полурослика или как старую женщину, реже как чёрного дракона.

Её заветы гласят:

- ◆ Ешьте, пейте и веселитесь — жизнь прекрасна, а удача приходит к тем, кому она нужна.
- ◆ Олладра смелых любит. Создайте свою собственную судьбу и наслаждайтесь её плодами.
- ◆ Сражайтесь против угнетения. Любой, кто отказывает вам в вашей свободе, должен почувствовать гнев Олладры.

ОНАТАР

Без мировоззрения

Онатар — бог кузнечного горна и огня, производства и ремесла. К нему зывают на фабриках и в кузницах, его символ есть на кузнечных горнах всего Кхорвайра. Чтят его, в частности, дварфы и те, кто специализируется на огненной магии — волшебники и колдуны с подобными склонностями. Религиозные тексты говорят, что он — муж Олладры и отец Кол Коррана и Хранителя, и обычно представляют его дварфом, реже — медным драконом.

Он призывает:

- ◆ Творить. Изготовить предмет или выковать оружие означает создать вещь, которая пригодится многим.
- ◆ Работать. Работа даёт смысл жизни и силу обществу.
- ◆ Уважать огонь. Огонь — бесценный инструмент и могущественное оружие.

ТЁМНАЯ ШЕСТЁРКА

Злое

Дополняя Верховных Владык, сфокусированных на свете цивилизации, Тёмная шестёрка олицетворяет мрак дикости. Когда-то два пантеона были едины, но великий раскол разъединил их. Теперь Тёмная шестёрка противостоит Владыкам во всем. Если Владыки — добрые, то Тёмная Шестёрка представлена, в основном, злыми богами. Если Владыки ценят общество и государство, то для Тёмной Шестёрки важнее личность и анархия. Тёмная Шестёрка безжалостна, вспыльчива, жестока и безнравственна.

Несмотря на то, что поклонение Тёмной Шестёрке не популярно, народ Кхорвайра помнит о том, что эти боги обладают властью над определёнными сторонами жизни. Обычный крестьянин почитает Верховных Владык, тем не менее, немногие с полной уверенностью могут сказать, что они не вознесут молитву Тёмной Шестёрке, когда это будет нужно. Все знают, что их соседи делают то же самое, но никто и никогда не скажет об этом открыто.

За исключением таинственного Странника, Тёмная Шестёрка представлена злыми божествами, которые не могут быть объектом поклонения ИП (как сказано в *Книге игрока*, персонаж может поклоняться злему божеству, не разделяя его мировоззрение, но сделать это весьма сложно). По этой причине ниже обсуждается лишь Странник (остальные представители Шестёрки кратко описаны в конце этого раздела).

СТРАННИК

Без мировоззрения

Великий мошенник, Странник — бог хитрости, обмана и изменчивости. Странник — превосходный мастер изменения форм и перевоплощения, и потому его истинная природа неизвестна — тексты чаще говорят о Страннике «оно», чем «он» или «она». Странника почитают многие допельгангеры, перевёртыши, оборотни, воры и плуты, а также некоторые техномаги, которые ценят в нём новаторство и мастерство.

Странника иногда называют «Подателем Даров», но поговорки предупреждают, что его подарков стоит опасаться. Формально относясь к Тёмной Шестёрке, Странник, похоже, никак не связан (ни родственными связями, ни как бы то ни было еще) с остальными богами пантеона.

О заповедях Странника можно лишь догадываться, так как на свете мало его религиозных текстов. Его заповеди гласят:

- ◆ Раскрытие своего истинного «я» есть слабость. Окутайтесь обманом и перевоплощением так, чтобы даже вы сами не знали, какова ваша суть.
- ◆ Ничто не постоянно. Сделайте так, чтобы эти изменения делали вас сильнее и причиняли вред вашим врагам.
- ◆ Лучшее оружие — хитроумные планы и запутанные уловки. Умы смертных предсказуемы, ими легко манипулировать.

СЕРЕБРЯНОЕ ПЛАМЯ

Законно-доброе

Второе по популярности и влиятельности после Верховных Владык, Серебряное Пламя проповедует чистоту, стойкость, милосердие и, прежде всего, уничтожение зла. Поэтому его самые пламенные последователи — паладины, но представители всех слоев общества обращаются к Пламени за наставлением.

Серебряное Пламя — это абстрактная сила, не божество. Оно олицетворяет могущественные силы добра и самопожертвования, которые удерживают зло взаперти. В далёком прошлом женщина человек по имени Тира Мирон переступила порог своей человеческой сущности и стала бессмертным Голосом Пламени. Она служит посредником между священным Пламенем и огромным количеством смертных, которые не достигли чистоты, необходимой для общения с божественной силой напрямую.

Церковь Серебряного Пламени более чётко структурирована, чем иерархия Верховных Владык. Она обладает иерархией управления, и её участники не боятся использовать свою власть в мирских делах. Твердыня Пламени в Трейне — столица Церкви и дом её лидера, Хранителя Пламени.

Доктрины Серебряного Пламени (и его Церкви):

- ◆ Уничтожать зло во всех его проявлениях. Нежить особенно отвратительна для Серебряного Пламени.
- ◆ Нести облегчение страждущим.
- ◆ Защищать тех, кто не может защитить себя сам, а тем, кто может — предлагать помощь.

КРОВЬ ВОЛ

Без мировоззрения

Верующих в Кровь Вол пленяют кровь и её особенности в буквальном и переносном смысле, они видят в крови источник силы и божественной сущности. Они сосредотачивают свою энергию на самосовершенствовании, избегая высших сил. Последователи верят в силу того, что существует, что материально, и сосредоточены на повседневной жизни, а не на иллюзорной потусторонней силе. Кровь — божество в тебе самом, источник жизни и, если вера сильна, а способности совершенны, единственный настоящий путь к бессмертию.

Сторонникам Крови Вол часто не доверяют представители других вер из-за слухов, что те поклоняются нежити. Непонятые большинством, учения этой религии мрачны и гонимы, но не злы. То же можно сказать и о её последователях.

Наставления Крови Вол просты:

- ◆ Верьте в себя. Сталкиваясь с чем-либо, говорите себе: «Кровь есть сила, кровь течёт во мне, сила — моя».
- ◆ Трудитесь над собой и своими способностями. Полное понимание божественной сущности внутри вас откроет вам дверь в бессмертие.
- ◆ Встречайтесь с другими членами Крови Вол, чтобы разделить силу крови каждого.

ПУТЬ СВЕТА

Законно-доброе

Редкий в Кхорвайре и распространенный среди калаштар Адара (стр.30), Путь Света в равной степени и религия и философия. Его сторонники не поклоняются божеству, они ценят всемирную силу позитивной энергии, которую именуют *ил-Йанна* — «Великий Свет». Последователи Пути Света стремятся достичь физического и умственного совершенства через медитации и общение с Великим Светом. Это совершенство необходимо им, так как последователи Пути Света готовятся к битве с силами зла — главным образом, со зловещей Дремлющей Тьмой.

Основные принципы Пути Света:

- ◆ Добивайтесь совершенства ума и тела — приближается великая война против тьмы.
- ◆ В поисках божественной сути не обращайтесь к богам. Она в руках смертных, лишь прикоснувшихся к Великому Свету.
- ◆ Используйте свои отточенные навыки, чтобы находить и побеждать зло.

ДУХИ ПРОШЛОГО

Без мировоззрения

Многие эльфы Аеренала, особенно валенарцы, чтят своих предков. Это обычай, не вероисповедание, но духи прошлого олицетворяют прославленные деяния и богатую историю эльфийской расы. Даже эльфы, проповедующие другие религии, следят за гробницами великих предков. Эльфы, почитающие Духов Прошлого, стремятся подражать духам-покровителям. Они имеют склонность к ратному делу, часто это следопыты, бойцы или военачальники. Наиболее праведные воители иногда добиваются титула Хранитель Прошлого; чаще всего это барды и жрецы.

Хотя каждый чтит предка по-своему, последователи Духов Прошлого разделяют некоторые общие принципы:

- ◆ Храните память о великих деяниях и народах прошлого, стремитесь подражать им или даже превзойти их.
- ◆ История и традиции придают вам сил.
- ◆ Нет такой истины сейчас, которая не была истиной в прошлом, отлична лишь внешняя сторона.

БЕССМЕРТНЫЙ ДВОР

Без мировоззрения

Одни аерены уважают умерших предков, а другие чтят предков, ускользнувших из хватки смерти. Давным-давно эльфы Аеренала открыли способ увеличить срок своей жизни. Такую возможность получили лишь мудрейшие представители их расы, и теперь эти бессмертные существа правят эльфийскими землями, как они это делали и тысячелетия назад. Бессмертный Двор считает своими последователями всех эльфов Аеренала, а также эльфов Валенара и эльфов и полуэльфов Кхорвайра. Его монахи и жрецы одеты в белое и черное, они носят маски

смерти, рисуют или татуируют свои лица стилизованными изображениями черепов.

Постулаты Двора стары:

- ◆ Повинуйся приказам Бессмертного Двора и его сенешалей.
- ◆ Бессмертие в пределах досягаемости, но вы должны быть достойны этого дара.
- ◆ Этот мир — лишь остановка души на пути к совершенству, а смерть — лишь дорога.

ЗЛЫЕ БОЖЕСТВА

Существа и люди, поклоняющиеся злым силам, скорее всего, будут сражаться против ИП, хотя некоторые из них могут стать их случайными союзниками. За исключением культов Хайбер, все приведённые ниже божества относятся к Тёмной Шестёрке.

Насмешник — бог предательства и жестокости. Среди тех, что поклоняется ему, злые убийцы и воины.

Поглотитель — хозяин подводных глубин, водоворотов и рифов. Он олицетворяет разрушительную силу природы, а его главные последователи — сахуагины.

Тень — покровительствует тёмной магии и упадку природы.

Хранитель — повелитель смерти и упадка. Он жаждет душ.

Ярость — богиня страсти, доводящей до безумия. Культы Хайбер — это разрозненные группы, объединённые одержимостью обширным подземным миром и рассказами о великой силе, заключённой в теле Дракона Глубин.

ВРЕМЯ И ИСТОРИЯ

Эберрон — старый мир. В течение всей его длинной истории из праха предыдущих столетий вырастали империи, какое-то время они процветали, а потом превращались в руины. Дикие земли усыпаны этими руинами (есть они и в некоторых цивилизованных областях), лежащими неизведанными в течение тысячелетий. В густых тенях могут скрываться сокровища, тайны и ответы на вековые вопросы.

Начало Времени

У разных культур и рас существуют различные мысли о происхождении мира, но одно сказание добилось повсеместного признания. Учёные и философы различных верований рассказывают его своим последователям — если не как исторический факт, то, по меньшей мере, как ценную аллегория или как наиболее точную из известных легенд. До начала времен существовали три великих дракона: Сиберис, Дракон Небес, Эберрон, Срединный Дракон и Хайбер, Дракон Глубин. Неспособные жить вместе, драконы-прародители стали сражаться.

В конце великой битвы Хайбер разорвала Сибериса на части. Эберрон скрутила Хайбер множеством колец

и лишила Дракона Глубин свободы. Части Дракона Небес стали Кольцом Сибериса, тело Эберрон стало материками и океанами, а лишенная свободы Хайбер стала лабиринтами подземных тоннелей.

Создание мира было завершено, когда из остатков Сибериса возникли драконы, из недр Хайбер выползли демоны, а от плодородной Эберрон произошли все остальные живые существа.

Эпоха Великанов

Никто не знает, сколько лет прошло, сколько расцвело жизнью, сколько культур возвысилось и пало до того, как на континенте, известном теперь как Зен’дрик, выросла цивилизация великанов.

Великаны расширяли свою империю, поработав меньших гуманоидов и собирая огромные знания. Однако, главное наследие Эпохи Великанов — громадные строения, разбросанные по всему Зен’дрику. Ученые утверждают, что их невозможно было возвести без сильной магии — магию великаны должны были узнать от могущественного существа или существ.

Великаны правили десятки тысяч лет. Ученые не знают наверняка, что стало причиной краха их цивилизации, но теорий много. Одни говорят, что её уничтожили драконы, чтобы спасти мир. Другие утверждают, что рабы великанов восстали и свергли своих хозяев. Третьи шепчут, что причиной падения империи великанов стали ужасающие существа из другого плана мироздания, появившиеся в нашем мире.

Независимо от того, что представлял из себя Зен’дрик во времена великанов, сейчас это окутанные испарениями джунгли, полные болезней, плотоядных растений, жутких зверей, зловещих янь-ти и жестоких друу. Несколько археологических экспедиций пыталось проникнуть вглубь джунглей, но мало кто вернулся назад. Реальные свидетельства империи великанов редки, и учёные страстно хотят получить больше информации. По этой причине название материка — Зен’дрик — стало синонимом слова «приключение»: он полон великих опасностей, великих наград, великих загадок и даёт возможность обнаружить места, предметы и существ, которых никто не видел уже несколько тысяч лет.

Эпоха Чудовищ

Когда империя великанов пала, её рабы обрели свободу. Эльфы скрылись в руинах Зен’дрика или растворились в джунглях Аеренала. Наиболее активными были гоблины и орки. Под предводительством гоблинов Дакаани они построили империю на континенте Кхорвайр, которая просуществовала несколько тысяч лет.

Как было и с Эпохой Великанов, конец Эпохи Чудовищ покрыт тайной. Одни жрецы и философы говорят, что по своей природе дикие орки и хаотичные гоблины не смогли долгое время прожить в мире. Эти мыслители утверждают, что вражда между чудовищами разорвала империю на части. Другие ученые указывают на вторжение существ из другого плана, как на возможную причину краха Дакаанской империи.

Многие историки видят в Эпохе Чудовищ тёмную эпоху, поскольку миром правили расы чудовищ. Другие рассматривают Эпоху Чудовищ как эпоху, так и не раскрывшую свой потенциал, уничтоженную раньше, чем она успела по-настоящему развиться. Гоблины и орки с тоской смотрят в своё прошлое. Многие, особенно среди хобгоблинов, стремятся возродить былую славу империи.

Руины Дакаанской империи — одни из самых распространённых в Кхорвайре. Дакаанские реликвии весьма ценны — гоблины были прекрасными ремесленниками и совершенными магами. Более могущественные предметы высоко ценятся расами чудовищ за их силу и историческую значимость.

СОВРЕМЕННАЯ ЭПОХА

Несмотря на то, что жизнь процветает и в Сарлоне, и в Зен’дрике, и в Аеренале, и в Аргоннессене, природа этих мест кажется вечной, а изменения незначительными. В Современную Эпоху наиболее значительные события произошли в Кхорвайре.

Спустя сотни лет после падения Дакаанской империи, люди, бежавшие из Сарлоны, достигли северо-восточного побережья Кхорвайра. Их предводительницей была знаменитая исследовательница Лазаар. Люди быстро и решительно двинулись вглубь материка, захватывая земли рас чудовищ, как цивилизованных, так и диких. Выжившие Дакаани были не в силах противостоять людям.

Начали вырастать молодые человеческие страны, в центральном Кхорвайре возникло пять государств. С тех самых пор центральные регионы Кхорвайра и общая цивилизация людей, возникающая на них, стали известны как Пять Народов. Годами эти государства строились, возделывали земли, торговали, исследовали, ссорились и сражались. Время от времени великий лидер пытался объединить эти государства под одним знаменем, но всем, даже великому Каррну — одному из величайших завоевателей Эберрона — недоставало союза дальновидности, силы оружия, дипломатии и удачи, необходимых для завершения столь великого предприятия.

Тысячу лет назад человек по имени Галифар преуспел в том, в чём многие потерпели неудачу. Он объединил человеческие поселения в великое государство и назвал его Королевство Галифара. В течение почти тысячи лет королевство процветало, это был Золотой Век для жителей Кхорвайра. Процветали искусства, культура, науки и цивилизация. Торговые маршруты пересекали землю, море и воздух; по всему континенту вырастали большие города; были установлены отношения с Аереналом; был основан Штормовой Предел, город, служивший вратами к богатствам и загадкам Зен’дрика. В течение сотен лет царили мир и процветание.

Всему этому настал конец, когда умер король Джарот, последний король Галифара. Человеческие земли разделились на пять враждующих государств, которые повернулись друг против друга. Война разделила

континент на части и погубила миллионы жизней. Некоторые учёные видят в Последней Войне конец того, что они называют Эпохой Людей. В последствии Пять Народов сохранились, но их силы иссякли, а территория заметно уменьшилась. В дикой местности между городами опять бродят чудовища, люди отвернулись друг от друга, а в тени зашевелились тёмные существа.

КАЛЕНДАРЬ

Люди, участвующие в событиях своей эпохи, отмечают время, связывая его с событиями недалёкого прошлого. Не удивительно, что жители Кхорвайра используют календарь, разработанный в дни основания королевства Галифар. Несколько сот лет назад отмеченные драконом дома приняли эту систему отсчёта времени, утверждая, что она частично основана на системе мер драконов.

Отсчёт лет ведётся с основания королевства Галифар, отмеченного как 1 год. В течение 998 лет с того момента, как Галифар создал свое королевство, годы писались с аббревиатурой ГК, означавшей «год с основания королевства Галифар». Годы до этой даты отмечены со знаком минус. Так, год рождения Короля Галифара — -45 ГК.

ДНИ И МЕСЯЦЫ

День длится 24 часа. Неделя состоит из семи дней, а месяц из четырёх недель. В году 12 месяцев, соотносящихся с 12 лунами в Кольце Сибериса. Фольклор и традиции связывают луны и месяцы с двенадцатью домами отмеченных драконом, как показано ниже.

ДНИ НЕДЕЛИ (ОТ ПЕРВОГО К ПОСЛЕДНЕМУ)

Мол Зол Вир Зор Фар Сар Сул

МЕСЯЦЫ В ГОДУ (ОТ ПЕРВОГО К ПОСЛЕДНЕМУ)

Месяц	Время года	Метка дракона
Зарантир	Середина зимы	Бури
Оларун	Конец зимы	Стражи
Терендор	Начало весны	Исцеления
Эйр	Середина весны	Создания
Драваго	Конец весны	Ухода
Нимм	Начало лета	Гостеприимства
Ларвион	Середина лета	Обнаружения
Барракас	Конец лета	Поиска
Раан	Начало осени	Письма
Сиферос	Середина осени	Тени
Арит	Конец осени	Пути
Вульт	Начало зимы	Опеки

Мир полон приключений, связанных с борьбой и желаниями влиятельных личностей и организаций. Для ИП эти силы могут выступать в роли покровителей, соперников, врагов, а также источника информации и снаряжения.

Пути ИП, несомненно, будут пересекаться с представителями приведённых ниже организаций.

КОРОЛЕВСКИЕ РОДЫ

Галифар ир'Винарн объединил Пять Народов в единое королевство и учредил наследственную монархию. Его сыновья, дочери и их потомки управляли связанными между собой, но, всё же, обособленными областями королевства. Когда Галифар раскололся, регенты объявили себя королями и королевами тех земель, которыми они управляли, и дали начало отдельным королевским родам. Несмотря на то, что за время войны все династии серьёзно пострадали, королевские роды Пяти Народов остаются одними из самых влиятельных людей в Кхорвайре. Они пытаются добиться господства своих государств путём осторожной внешней политики, шпионажа, диверсий, популизма и любых других тактик, которые они способны придумать.

Аундаир: Королева Аураля ир'Винарн правит Аундаиром из своей столицы — Фейрхэвена. Она известна как хитрый лидер и прелестный дипломат.

Бреландия: Король Боранел ир'Винарн стар. Несмотря на то, что он здоров, многие бреландцы волнуются о будущем государства. Наследники Боранела непопулярны или, по меньшей мере, серы и невыразительны. Престол короля находится в Роате.

Каррнат: Кайус III правит Каррнатом посредством традиционной военной диктатуры. Великий сторонник сегодняшнего мирного времени, он стремится стабилизировать обстановку в стране, восстановить её инфраструктуру и другими способами сделать Каррнат передовым государством. Он правит из Корта.

Сайр: Большая часть королевского рода Сайра погибла в День Скорби. Самый могущественный её представитель и, фактически, король в изгнании — Орджев ир'Винарн. Он расположился в городке Новый Сайр, который сайрийским беженцам любезно предоставила Бреландия.

Трейн: Трейном управляет Церковь Серебряного Пламени и её Хранитель — одиннадцатилетняя Джейла Даран, живущая в Твердыне Пламени. Члены королевского рода Трейна во главе с королевой Диани ир'Винарн выступают, главным образом, как номинальные правители.

ОТМЕЧЕННЫЕ ДРАКОНОМ ДОМА

Все вместе тринадцать отмеченных драконом домов обладают властью континентального масштаба; возможно, это самые влиятельные организации в Эберроне. Связь с Домом и членство в нём — наследственные, и каждая семья обладает особой меткой, связанной с этой семьёй. Эти метки предоставляют своим носителям определённые конкурентные преимущества в определённых областях

занятий и торговли. С тех пор как тысячи лет назад на коже гуманоидов появились первые метки, отмеченные драконом дома укрепили свою власть и построили огромные торговые компании. Теперь они практически монополисты в определённых областях товаров и услуг и без колебаний сокращают конкурентов. Тем не менее, они также и покровители искусств, инициаторы стипендий и исследований, новаторы, улучшающие жизнь практически всех жителей Кхорвайра.

Дом Вадалис: Члены этого Дома носят Метку Ухода, которая выступает большим подспорьем в разведении и воспитании животных. Дом Вадалис известен своими лошадьми магической породы и грифонами, которые в конце Последней Войны использовались в большинстве армий; сейчас он продолжает свои эксперименты, как с обычными животными, так и с пойманными чудовищами. Не так давно Дом обратил силу своей метки на разведение редких лекарственных трав и других растений.

Дом Галланда: Этим домом управляют полурослики с Меткой Гостеприимства, которые предоставляют широкий круг услуг, связанных с этой меткой. Дом содержит и лицензирует гостиницы, рестораны и другие заведения подобного типа по всему материка, управляя как придорожными трактирами на границе, так и независимыми анклавами в крупных городах. Тайным агентам, дезертирам, беженцам, мятежникам, военным преступникам и загадочным незнакомцам всех мастей Дом Галланда обеспечивает безопасное убежище для тайных встреч и отправную точку для побега от ждущих за воротами анклава преследователей.

РАСЫ, МЕТКИ ДРАКОНА И ОТМЕЧЕННЫЕ ДРАКОНОМ ДОМА

Каждая метка обычно встречается только среди представителей определённой расы. В приведённом списке указано, какие метки с какими расами связаны, и какие Дома обычно принимают отмеченных представителей этой расы.

Метка дракона	Раса	Дом
Метка Бури	Полуэльф	Лирандар
Метка Гостеприимства	Полурослик	Галланда
Метка Исцеления	Полурослик	Джораско
Метка Обнаружения	Полуэльф	Медани
Метка Опеки	Двафр	Кундарак
Метка Письма	Гном	Сивис
Метка Поиска	Человек и полуорк	Тарашк
Метка Пути	Человек	Ориен
Метка Создания	Человек	Каннит
Метка Стражи	Человек	Денейт
Метка Тени	Эльф	Туранни
Метка Тени	Эльф	Фиарлан
Метка Ухода	Человек	Вадалис

Если бы путь к сердцу действительно лежал через желудок, то Дом Галланда владел бы сердцами всего Кхорвайра. Главная операционная база Дома находится в городе Гаверхолд, единственном постоянном поселении полуросликов-кочевников Талентских Равнин.

Дом Денеит: Этим домом управляют люди, носящие Метку Стражи. Во время Последней Войны его Гильдия Клинков обеспечивала все стороны войсками наёмников. В наши дни большая часть членов Дома — ветераны Последней Войны. Потребность в наёмниках уменьшилась, но не исчезла. Более того, в беспокойном послевоенном мире заметно оживилась деятельность Гильдии Защитников Дома Денеит — главных телохранителей в Эберроне. Кроме того, как и в довоенное время, Дом Денеит обучает Маршалов Стражи, которые охотятся на преступников, бегущих через границу и пытающихся уйти от правосудия.

В военном отношении Дом Денеит является самым сильным из отмеченных драконом домов. Хотя исторически Дом придерживается политики нейтралитета, он может использовать современный хаос в своих целях. Некоторые члены Дома считают, что пришло время, когда Дом Денеит может объединить вздорящие государства в новое королевство.

Дом Джораско: Этот Дом особенно популярен среди искателей приключений, поскольку наиболее важные его члены носят Метку Исцеления. Последняя Война означала тысячи боевых ран и периодические вспышки эпидемий, а значит, и развитие бизнеса этого дома полуросликов. Официально его медики были некомбатантами, которых нанимали армии Пяти Народов во время войны, но целители Дома Джораско очень быстро привыкли работать посреди опасностей на линии фронта. В последнее время некоторые члены Дома Джораско стали добиваться обучения среди друидов и шаманов, отвечая на просьбу исцелить земли, разрушенные Последней Войной и Днём Скорби.

Дом Джораско поддерживает по всему Кхорвайру больницы и клиники, в которых для исцеления болезней и ран используют алхимию, травничество и искусство исцеления (как магическое, так и обычное).

Дом Каннит: Этот дом был создан людьми, носящими Метку Создания. Члены Дома Каннит — величайшие техномаги и изобретатели в мире, которые создали кованых, воздушные корабли (совместно с Домом Лирандар) и молниевую дорогу (совместно с Домом Ориен). Во время Последней Войны в Дом Каннит стекались многие техномаги, которые нашли здесь работу у Меррикса д'Каннит. Под его руководством они создали магическое оружие и кованых, не принимая во внимания риск, связанный с созданием этих военных орудий.

Раньше большая часть имущества Дома, а также фамильные земли и его лидер располагались в Сайре, но в День Скорби были уничтожены. Дом всё ещё испытывает последствия столь серьезного удара, его руководство разделилось и борется за власть. Тронхолдский Договор сделал кованых свободными и запретил Дому Каннит создавать новых кованых. Каждая фракция Дома теперь стремится заменить эту область деятельности на что-либо столь же прибыльное.

Дом Кундарак: Дом Кундарак отвечает за многие аспекты современной коммерции. Элита дварфов этого Дома носит Метку Опеки, которая помогает им оберегать в своих неприступных хранилищах предметы, бумаги и деньги, отданные им на хранение. Организации Кундарака — это банкиры и ростовщики Кхорвайра, глубоко погружённые в мир финансов. В этой роли они выдают ссуды и кредитные письма, а также меняют деньги.

Несмотря на то, что Дом обладает значительным благосостоянием, в его хранилищах находятся и другие сокровища, в том числе и несколько могущественнейших из когда-либо созданных дварфскими мастерами магических предметов. Целеустремлённость, с которой Дом Кундарак разыскивает воров, похитивших собственность Дома — проявление истинно дварфского духа и упорства, которые сложно себе представить.

Дом Лирандар: Полуэльфы этого Дома носят Метку Бури, которая даёт им большие возможности влиять на воздушную и морскую торговлю. Хозяин над ветрами и дождем, этот дом обладает самым крупным флотом изумительных воздушных судов, что парят в небесах Кхорвайра. По всему Кхорвайру эти корабли перевозят ценные грузы и богатых пассажиров. Но основной доход Дома приходится на долю стихийных морских галеонов, которые способны магически улучшать погоду, за что готовы дорого платить как фермеры, так и генералы.

Дом Медани: Этот Дом — один из наиболее таинственных домов, отмеченных драконом. Он состоит из полуэльфов, носящих Метку Обнаружения и гордящихся своей интеллектуальной и магической подготовкой. Их нанимают как специалистов, которые способны на многое: от определения ядов в целях персональной безопасности до старомодной работы детектива. Дом Медани не готовит шпионов, но его представители обладают большим опытом в их ловле, что было важно во время войны и не теряет своей значимости и сейчас. Время от времени это приводит к столкновениям с Домом Фиарлан и Домом Туранни — оба эти дома много путешествуют по важным местам, получая доступ к деталям, недоступным другим.

Дом Ориен: Дом, контролирующий перевозки, преимущественно наземные. Люди этого Дома носят Метку Пути. Ценные товары и обеспеченных пассажиров, желающих путешествовать быстро, перевозят по повреждённой во время войны сети молниевых дорог, в то время как обычные грузы и менее богатые путешественники перемещаются на конных караванах Дома Ориен. Власть над телепортацией позволяет Дому мгновенно перемещать важные персоны и предметы — естественно, за соответствующую плату. Также метки помогают членам Дома Ориен и в таком нелегальном, не вполне прикрытом занятии как контрабанда.

Дом Сивис: Этот Дом вкладывает большие деньги в линии связи Кхорвайра. Гномы этого Дома носят Метку Письма. Они управляют традиционными почтовыми отделениями, предоставляют услугу магического послания, а также говорильные камни, позволяющие общаться с собеседниками, находящимися на разных концах света. Дом Сивис также обладает монополией на нотариальную и бухгалтерскую деятельность, и

большой долей рынка юридических услуг. Если вас арестовали за преступление, которого вы не совершали, то адвокат Дома Сивис — лучший способ потратить заработанное во время приключений золото. Дом Сивис известен своей беспристрастностью и сложной бюрократической системой.

Дом Тарапшк: Дом состоит из людей и полуорков, отмеченных Меткой Поиска. Главная деятельность этого Дома — добыча и обработка осколков дракона, использующихся в различных магических целях. В годы, когда Последняя Война пошла на спад, Дом занялся наёмнической деятельностью, предоставляя штурмовые отряды чудовищ Дроаама; также постоянным спросом пользуются его исследователи, специализирующиеся на розыске украденных товаров и пропавших без вести существ.

Дом Туранни: Этот Дом 26 лет назад откололся от Дома Фиарлан, после того как серии заговоров с целью убийства привели к братоубийственной резне. Сейчас конкурирующие Дома терпеть не могут друг друга. Дом Туранни наиболее силен в северном и восточном Кхорвайре, несмотря на то, что он по-прежнему намного меньше, чем Дом Фиарлан. Представители обоих Домов отмечены Меткой Тени, но члены Дома Туранни более тёмные, более смелые и более дерзкие. Они открыто соперничают с Домом Фиарлан, предлагая схожие, но менее утончённые услуги.

Дом Фиарлан: Этим Домом управляют эльфы и эладрины. Всему Кхорвайру его представители известны как превосходные музыканты, танцоры и актёры. Их выступления и выставки занимают главное место в светском сезоне для многих дворян Пяти Народов. Лучшие из лучших — те, кто носит Метку Тени — выступают в залах и поместьях по всему континенту. Их метки дают им способность создавать иллюзии, которые вызывают изумление и благоговение публики.

Много путешествуя и общаясь с представителями всех слоёв общества, члены Дома Фиарлан узнают многое из того, что скрыто от остальных. Они — великолепные рассказчики и потенциальный источник интереснейшей информации. У Дома непростая история; во время Последней Войны одна из его ветвей отделилась и создала Дом Туранни.

Пророчество Драконов

Не являясь отдельной организацией или личностью, Пророчество Драконов, тем не менее, одна из самых могущественных сил в мире. Драконы верят, что Пророчество не просто изменяет историю — оно и есть сама история.

Драконы Аргоннессена видят знаки Пророчества повсюду: в облаках, в узорах горных гряд, изгибах

рек и, особенно, в загадочных драконьих метках, проявляющихся на коже некоторых гуманоидов. Тысячелетиями вирмы собирают, изучают и расшифровывают частицы Пророчества. Некоторые ученые полагают, что у расы драконов нет более высокой цели. Находясь в уединении Аргоннессена, драконы наблюдают за миром и ведут хронику развития Пророчества.

Одну из важнейших ролей в Пророчестве играют те, кто носит драконьи метки — особенно те из них, кто осознаёт их возможности и сам создает свою судьбу. Зачастую, это искатели приключений, которые добиваются личной мощи, до предела оттачивают свои способности и ищут своё предназначение. Обычные цели Домов — накопление богатства и расширение торговой империи — их мало интересуют. Некоторые драконы верят, что сильнейшие из смертных становятся частью Пророчества. Персонажи игроков, достигшие эпического этапа, определённо относятся к этой категории смертных, и их эпические судьбы говорят об их роли в Пророчестве.

Университеты

Пять Народов гордятся несколькими высшими учебными заведениями. Возможно, самые известные из них — Библиотека Корранберга в Зиларго и Университет Моргрейва в Шарне, в Бреландии. Эти университеты, а также подобные учреждения в Аундаире и других местах обладают значительным влиянием за счёт своих рассеянных по миру выпускников, обширных пожертвований и опытного преподавательского и управленческого состава. Среди искателей приключений университеты известны, прежде всего, как места, где с удовольствием купят информацию, реликвии и покрытые пылью старинные артефакты. Университеты регулярно финансируют экспедиции охотников за сокровищами, особенно в загадочный Зен’дрик. Кроме того, в каждом учреждении есть, по меньшей мере, один круг телепортации, используемый в ритуале Священного Портала.

Библиотека Корранберга — это восемь связанных между собой университетов. Учиться здесь престижно — здесь вместе обучаются дворяне, как королевских, так и отмеченных драконом родов. Библиотека также известна как самое большое в Кхорвайре хранилище знаний.

Университет Моргрейва не так престижен, как другие университеты. Зато он гордится выдающимся собранием древностей и реликвий. Экспедиции, которые проводит университет — зачастую прославленные походы за сокровищами. Тем не менее, его ученые и профессора хорошо осведомлены и пылки, а университет — хороший ресурс для искателей приключений героического этапа, которые не смогли привлечь внимание других университетов.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Эберрон полон приключений. Независимо от уровня отряда и сферы интересов, здесь нет числа местам, которые можно исследовать, и дорогам, ведущих к ним.

ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Продвижение украдкой сквозь древние руины, проникновение во вражеские цитадели, изучение опасных пещер — основные занятия в игре DUNGEONS & DRAGONS, и в Эберроне множество подземных мест, которые можно исследовать. Многие пещеры имеют отношение к богатой истории мира, а руины связаны с различными культурами.

Доисторический период: Существует ряд мест, которые относятся к временам, предшествовавшим Эпохе Великанов. Некоторые ученые говорят, что это была Эпоха Демонов; каким бы ни было их происхождение, но мир сохранил следы той эпохи. Большую их часть можно найти в Демонических Пустошах, на северо-западе Кхорвайра, кое-что можно найти в Ку'барре, Зен'дрике и других местах, которые были забыты тысячелетия назад.

Эпоха Великанов: Империя великанов оставила после себя множество руин. Это места великих загадок и больших форм; шаги искателя приключений отдаются эхом в пустоте их огромных гранитных залов. Большинство руин такого рода находится в Зен'дрике, в окружении джунглей, кишаших насекомыми, болезнями и хищниками. Ученые очарованы Эпохой Великанов, университеты постоянно финансируют экспедиции, изучающие затерянный материк. Экспедиции зачастую не возвращаются.

Эпоха Чудовищ: Дакаанская империя выросла и пала во времена Эпохи Чудовищ, оставив после себя гоблинские руины по всему Кхорвайру. Эти места хранят реликвии, представляющие большой интерес для коллекционеров и архивариусов, особенно среди рас чудовищ. Некоторые магические предметы огромной силы упоминаются в Дакаанской истории и могут быть найдены в наше время. К этому периоду также относятся руины строений эльфов Валенара.

Современная эпоха: Огромное количество руин появилось во время Последней Войны. Самый заметный источник сокровищ и подземелий — Земли Скорби, но безжизненные (по крайней мере, оставленные своими настоящими владельцами) крепости, цитадели и замки можно найти по всему континенту. Многие места, которые раньше были источниками света стали частью тьмы. Отчасти, это делает их даже более зловещими, поскольку они символизируют крах цивилизации.

Просто подземелья: Множество подземелий в Эберроне никак не связано с историческими событиями. Они и происходящие в них приключения связаны с отдельным, самостоятельным событием. Загадочная сила истребила dwarфов одинокого форта в глубинах Железных гор; засыпанный песком лабиринт — это всё, что осталось от некоей забытой культуры пустыни; лес поглотил заброшенное поселение ритуалистов. Любое из приведённых выше описаний может стать основой

захватывающего и опасного исследования подземелья.

Ниже улиц: Города Эберрона — хороший источник для приключений, основанных на интригах и расследованиях, но в городах, как и в дикой местности, тоже есть подземелья. Эти подземелья находятся в туннелях под городом, в канализационных системах, заполненных крысами-оборотнями или членами уличных банд, в руинах древних цивилизаций, на которых стоит городской фундамент, и в ещё более глубоких туннелях, через которые чудовищные враги пытаются проникнуть в город. Те, кто воплощают свои тайные планы, часто скрываются в глубинах под зданиями и улицами.

Подземье: Туннели Хайбера предлагают множество приключений тем, кто достаточно храбр или глуп, чтобы заняться их изучением. В этом подземном аду рыщут искаженные существа и демоны, что мечтают вырваться на волю. В пещеры просачивается Стихийный Хаос, создавая странные области, где физические законы искажены или сломаны.

РАССЛЕДОВАНИЯ

Эберрон иногда описывается как фэнтези нуар, и расследования — один из лучших способов познакомиться с этим аспектом мира. Хотя отдельные регионы Эберрона цивилизованны, цивилизация порождает особую разновидность жестокости. Тайны должны быть разгаданы, украденные товары возвращены, а убийцы наказаны.

Расследования чаще всего проходят в городах, по крайней мере, они там начинаются. В зависимости от масштаба загадки поиск ключей к её разгадке может провести персонажей через страну, материк или мир. Персонажи героического этапа могут попытаться выяснить, почему местные банды стали действовать более жестоко; искатели приключений этапа совершенства могут распутать многонациональный заговор с целью убийства Хранителя Серебряного Пламени; герои эпического этапа могут собрать воедино части Пророчества Драконов, чтобы предотвратить ещё одно вторжение существ с другого плана мироздания.

ИНТРИГИ

Кто-то говорит, что Последняя Война окончена, но большинство полагает, что этот мир — это лишь временная безвыходная ситуация. Выжившие страны Кхорвайра не доверяют друг другу, составляют друг против друга заговоры, подсылают через границу шпионов и саботажников и медленно восстанавливают армии и склады оружия. А на вершине этих планов силы внутри каждого правительства и организации, плетущие интриги и стремящиеся вырвать власть для себя самих.

Политическая атмосфера Эберрона натянута и запутанна, что даёт массу возможностей искателям приключений, интересующимся подобного рода занятиями. Персонажи могут быть связными между странами, красноречивыми шпионами при вражеском дворе, разведчиками, крадущимися в тени, или отчаянными миротворцами, стремящимися предотвратить неизбежные военные действия. У них могут быть и собственные амбиции по свержению королей и захвату власти в свои руки.

ПЛАНЫ

Эберрон связан с другими планами порталами, зонами проявления, заклинаниями и другими магическими средствами. Даже искатели приключений героического этапа могут рискнуть и отправиться в Царство Теней или Страну Фей, в то время как герои совершенного и эпического этапов могут сражаться с могучими обитателями Стихийного Хаоса или Ксориата. Эти измерения — странные места, где господствуют чудовища, а чужеродные нам силы являются чем-то обыденным. Здесь свои подземелья, свои истории, свои возможности для расследований и интриг. Появление подобных существ может быть случайностью, а может быть и чем-то вроде разведки, интересующейся этим миром. Кроме того, зоны проявления и склонность планов к удалению и приближению могут обогатить любое приключение экстрапланарными опасностями и событиями.

ПУТЕШЕСТВИЯ

Приключения обычно связаны с путешествиями. Герою необходимо дойти пешком до отдаленного подземелья, как-либо добраться до Зен'дрика, доехать вовремя по молниевой дороге в город, чтобы предостеречь герцога, или как можно быстрее сбежать от разгневанного дракона. Технологии Эберрона делают путешествия по миру намного более лёгкими, чем во многих других мирах; добраться от одного места до другого можно множеством различных способов.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПО-СТАРИНКЕ

Некоторые люди перемещаются из одного места в другое пешком. Это нормально, но не особенно быстро. Езда верхом на животных также популярна — в Эберроне это могут быть как привычные лошади и ослы, так и более экзотические существа, такие как динозавры, грифоны и верховые животные магических пород. Таких животных можно купить или взять на время у Дома Вадалис. Животные тянут как фургоны, так и телеги, и караваны — популярный способ передвижения среди торговцев. Животные магических пород могут тянуть транспорт быстрее и дольше, чем подобные им животные обычных пород.

Также по всему Кхорвайру распространены обычные водные судна. По рекам курсируют баржи, а по морям — корабли. Они не такие быстрые и впечатляющие как волшебные суда, но и услуги их стоят гораздо меньше.

ВОЗДУШНЫЕ КОРАБЛИ

Один из наиболее прогрессивных, дорогих и престижных способов путешествия — воздушный корабль, напоминающий океаническое судно, которое способно лететь. Корабль приводят в движение пойманные элементали, окружающие его кольцом огня, электричества или воздуха, в зависимости от природы элементаля. Путешествие на воздушном корабле проходит быстро, воздушному кораблю всё равно, какая местность под

ним, ему не нужно придерживаться дорог или русел рек, также он неуязвим для обычных опасностей (например, бандитов и чудовищ), что так досаждают во время других способов перемещения.

МОЛНИЕВАЯ ДОРОГА

Самый популярный способ перемещения между пунктами, находящимися на большом расстоянии друг от друга — молниевая дорога. Дом Ориен поддерживает пути молниевых дорог по всему Кхорвайру. Захваченные элементали на высокой скорости передвигают вагоны состава между путевыми камнями, извергая молнии во время движения. Молниевая дорога соединяет все важные города Кхорвайра, также составы делают остановки в крупных посёлках.

ПОРТАЛЫ

Искатели приключений во время выполнения срочных миссий могут воспользоваться ритуалом Священного Портала, чтобы переместиться к одному из множества кругов телепортации в Кхорвайре. Большинство этих кругов принадлежит Дому Ориен, который их бдительно охраняет. Использование такого вида перемещения обходится дорого. Большинство кругов находится на станциях, которые также предоставляют жильё, товары и другие услуги, рассчитанные на богатых путешественников.

Конечно, Дом Ориен не единственный владелец кругов телепортации. Многие организации — в том числе университеты, магические сообщества, королевские роды — имеют свои собственные круги, хотя вряд ли они разрешат их использовать кому-то постороннему. Также ходят слухи, рассказывающие про круги телепортации на других материках — Сарлоне, Зен'дрике, Аеренале и даже Аргонессене — но природа этих таинственных мест открыта немногим.

СТИХИЙНЫЕ ГАЛЕОНЫ

Подобно воздушным кораблям, стихийные галеоны также приводятся в движение элементальными. Эти суда курсируют по водам всего Кхорвайра и намного более распространены, чем другие стихийные транспорты. Широко использует стихийные галеоны Дом Лирандар, осуществляя быструю и безопасную перевозку пассажиров и грузов. Большинство искателей приключений считает стихийные галеоны лучшим способом перемещения из Кхорвайра в Зен'дрик — поездка быстра, надёжна и относительно недорога.

СТИХИЙНЫЕ НАЗЕМНЫЕ ПОВОЗКИ

Стихийная наземная повозка напоминает обычный фургон только без запряжённого в него животного. Повозку приводят в движение пленённые элементали земли. Существо перемещает повозку на огромной скорости, причём даже по труднопроходимой местности. Стихийная наземная повозка способна перевозить больше грузов или пассажиров, чем обычная.

РАСЫ

В ЭТОЙ ГЛАВЕ представлены три новых расы — подменыши, калаштары и кованые. Подменыши появились в *Бестиарии*, под видом допбельгангеров, кованые также появились в этой книге. В этой книге указанные расы представлены более подробно и могут использоваться как расы игровых персонажей. В случае противоречия этой книги и *Бестиария*, информация, представленная в этой книге, заменяет информацию из *Бестиария*.

Эберрон — родной дом всех рас игры DUNGEONS & DRAGONS — эльфов и дварфов, драконорождённых и дэвов. В этой главе описывается культура рас, представленных в *Книге игрока* и *Книге игрока 2*, рассказывается о том, где они живут в Эберроне, а также об их взаимоотношениях с могущественными отмеченными драконом домами Кхорвайра.

Взять в качестве персонажа игрока необычную расу в Эберроне намного проще, чем в других мирах. В Эберроне найдут пристанище те, кто хочет играть гноллами, гоблинами, минотаврами, орками и другими расами чудовищ. В *Бестиарии* и D&D Insider есть правила для игры такими расами, если ваш мастер допустит их в игру. В заключительном разделе главы описаны роли, которые эти расы играют в Эберроне. Представленные в этой книге новые расы оформлены так же, как расы в *Книге игрока*. Создавая персонажа, вы можете выбрать одну из этих рас вместо рас из *Книги игрока* или *Книги игрока 2*.

Калаштары — существа, чей инородный разум слился с человеческой плотью и душами. Это мистики из далёкой Сарлоны, посвятившие свою жизнь борьбе со злом, что угрожает Эберрону.

Кованые — механизмы, созданные, чтобы быть солдатами в Последней Войне. Тронхолдский Договор вывел кованых из-под власти Дома Каннит. Теперь они ищут свою судьбу и свое место в мире без войны.

Подменыши — хитрые, ловкие существа, способные принимать обличье представителей других рас. Подменыши, которых иногда называют допбельгангерами, играют значительную роль в шпионаже и политических интригах.





КАЛАШТАР



Беглецы из мира грёз, чей разум так же остр, как и их мечи.

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Средний рост: 177—192 см

Средний вес: 60—100 кг

Значения характеристик: +2 Мудрость, +2 Харизма

Размер: Средний

Скорость: 6 клеток

Зрение: Обычное

Языки: Общий, телепатия 5 (вы способны общаться с любым существом, умеющим говорить, на линии обзора в пределах 5 клеток от вас; возможен двусторонний разговор)

Бонусы навыков: +2 Проницательность, +2 к одному из навыков на ваш выбор

Двойная душа: В начале своего хода вы можете совершить спасбросок от каждого эффекта, который делает вас изумлённым или доминируемым. Если спасбросок провален, то в конце этого хода вы не совершаете спасбросок от этого эффекта.

Бастион психической чистоты: Вы получаете талант *бастион психической чистоты*.

Бастион психической чистоты

Расовый талант калаштара

Вы воздвигаете психический щит, защищающий ваше сознание и сознание ваших союзников.

На сцену

Немедленное прерывание Ближняя вспышка 5

Триггер: Противник попадает или промахивается по вам, атакуя против Воли.

Цель: Вы и все союзники во вспышке.

Эффект: До конца вашего следующего хода каждая цель получает бонус таланта +4 к Воле.

Калаштары очень похожи на людей, но за внешним обликом скрывается их внутреннее поведение, одновременно безмятежное и дикое, рассудочное и безумное. Восемнадцать столетий назад калаштары бежали из Дал Куора, мира грёз, и прибыли в Эберрон. Сейчас они — гости Кхорвайра, ищущие убежища от агентов Дремлющей Тьмы в храмах-крепостях в горах Адара.

Играйте калаштаром, если хотите...

- ♦ играть мудрым и погружённым в размышления персонажем, способного на кратковременные вспышки сумасшествия.
- ♦ быть чужестранцем в странных землях, где каждое место, которое вы посещаете, полно чудес.
- ♦ быть бродягой, бегущим от врага, который может быть кем угодно и где угодно.
- ♦ быть представителем расы, которой подходят классы бард, жрец, колдун и паладин.

ФИЗИЧЕСКИЕ КАЧЕСТВА

Калаштары, что на Куори означает «странствующие грёзы», впервые прибыли в Эберрон 1800 лет назад. Это была группа отступников из Дал Куора, спасавшаяся от религиозного и идеологического преследования. Агенты Дал Куора, известные как Дремлющая Тьма, охотились на них до тех пор, пока лидер отступников, Таратай, не обнаружила дерзкий способ сбежать из Дал Куора. Она убедила адарских монахов объединить их души с душами отступников куори. Так появились калаштары, и потому современные калаштары похожи на монахов, что стали первыми добровольными вместилищами.

Монастырь, в котором шестьдесят семь человек стали калаштарами, был приютом беженцев, и потому жившие там люди были непохожи друг на друга. В своём внешнем виде калаштары сохранили эту непохожесть, среди них можно встретить то же разнообразие оттенков кожи, цвета глаз и волос, что и среди людей. Обычно они немного стройнее и выше людей, хотя также встречаются низкорослые и коренастые калаштары.

Калаштары развиваются физически подобно людям и имеют такую же продолжительность жизни. На первый взгляд, ребенка калаштар можно принять за человеческого, но если немного присмотреться, можно заметить основное их отличие. Часть души куори делает их поведение грациозным, спокойным и глубокомысленным. Пока человеческие дети бегают, смеются и играют, дети калаштаров принимают участие в тех же медиативных занятиях, боевых тренировках и телепатических беседах, что и взрослые калаштары. Для калаштар развитие — это физический процесс, а не умственный или эмоциональный.

ИГРА КАЛАШТАРОМ

Большинство калаштаров живёт в храмах-крепостях Адара, поэтому у любого путешествующего по Кхорвайру калаштара наверняка есть серьёзная причина делать это. Им может двигать желание разрушить риедранскую блокаду Адара или спастись от Дремлющей Тьмы.

Типичный калаштар невозмутим и погружён в размышления. Они сострадательны и дружелюбны, но их чувства идут скорее от разума, а не от сердца. Возможно, как следствие смятения, царящего между объединёнными душами, калаштары держат свои чувства в узде. Калаштары проявляют товарищеский дух искажённой ухмылкой и пренебрежительным замечанием, а не похлопыванием по плечу или непристойной шуткой.

Часть души куори в калаштаре воскрешает в памяти бегство из Дал Куор. Спасаящиеся бегством от Дремлющей Тьмы калаштары осторожны, тем не менее, они стараются вести себя вежливо и добродушно. Калаштары изо всех сил стремятся объединить мысли и чувства своей человеческой половины с чуждыми, неуловимыми воспоминаниями своих душ куори. Калаштары стоят на грани безумия. Иногда пелена их безмятежного состояния спадает, обнажая сумасшедшее, сбивающее с толку поведение, которое может быть неадекватным и даже опасным.

Характеристики калаштара: грациозные, дисциплинированные, заботливые, интеллектуальные, одухотворенные, погружённые в размышления, представительные, проницательные, сострадательные, уравновешенные

Мужские имена: Канаташ, Ланамелк, Ланхарат, Малхарат, Минхарат, Невиташ, Пармелк, Такахад, Тинхарат, Хаврахад, Халхад

Женские имена: Ганитари, Лакаштари, Мевакри, Новакри, Панитари, Сорашана, Такаштай, Татари, Хашана

ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ КАЛАШТАРОВ

Ниже представлены четыре примера искателей приключений калаштаров.

Ганитари — волшебница, известная своим великолепным, широким умом. Она ежедневно тренируется, готовя себя к войне против Дремлющей Тьмы, а также более материального зла в этом мире. Враг превосходит численностью её народ, но несмотря на это она верит, что существует источник силы, который поможет ей уничтожить порок этого мира. Возможно, эта сила в ней и других отважных душах, готовых бросить вызов злу, а может это давно забытый артефакт времен зари мира. Как бы то ни было, она намерена найти её.

Халхад — жрец, который вырос в адарском храме-крепости. В молодости он добровольно встал на путь воина-миссионера Пути Света в Кхорвайре. В те времена, находясь далеко от Адара, он усвоил один важный урок: Лучший способ позаботиться о духовных потребностях человека состоит в том, чтобы отыскать первопричину его кризиса. Халхад обнаружил, что главное послание ил-Йанны отдаётся даже среди тех, кто не принадлежит к его народу. Путешествуя по Кхорвайру, он проповедует Путь Света всякому, кто готов слушать.

Канаташ — плут. Его родители, братья и другие члены маленькой общины калаштаров были убиты агентами Дремлющей Тьмы, когда он был ещё молод. Канаташ спасся лишь потому, что полон сорняки в отдалённой долине. Это было наказание за то, что он прокрался далеко от общины и следил за проходящими поблизости путешествующими людьми. Канаташ присоединился к группе искателей приключений, и пока ему удаётся быть на шаг впереди Дремлющей Тьмы. Он планирует однажды найти способ вернуться в Адар, чтобы узнать, выжил ли кто-нибудь из его рода.

Хашана — мстительница, которая проводит всё свободное время в неустанных тренировках, добываясь физического совершенства через медитации, гимнастику и многократные боевые тренировки. Она верит, что в этом воплощении жизнь — это череда испытаний, причём каждое последующее сложнее предыдущего. Хашану сложно назвать интересным собеседником — она слишком сосредоточена и не трагит время на праздные шутки — но если вы захотите поговорить о техниках тренировки выносливости или о слабостях защиты двойным кинжалом Картерриса, Хашана будет говорить без умолку.

КОВАНЫЙ



Созданные для войны, которой настал конец, и ищущие своё предназначение.

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Средний рост: 180—200 см

Средний вес: 120—136 кг

Значения характеристик: +2 Сила, +2 Телосложение

Размер: Средний

Скорость: 6 клеток

Зрение: Обычное

Языки: Общий

Бонусы навыков: +2 Выносливость, +2 Запугивание

Живой механизм: Вы — живой механизм. Вам не нужно есть, пить, дышать и спать. Вы никогда не совершаете проверки Выносливости против эффектов голода, жажды или удушья. Все остальные состояния действуют на вас как обычно.

Бессонный страж: Вы не спите, вместо этого, для получения преимущества от продолжительного отдыха, вы на 4 часа переключаетесь в режим бездействия. Находясь в этом режиме, вы отчётливо понимаете, что происходит вокруг, и можете сообщить о приближающемся противнике или других событиях.

Устойчивость кованого: Вы получаете расовый бонус +2 к спасброскам от продолжительного урона. Кроме того, совершая спасбросок от смерти, вы можете принять результат вашего броска или 10.

Разум кованого: Вы получаете расовый бонус +1 к Воле.

Решимость кованого: Вы получаете талант *решимость кованого*.

Решимость кованого Расовый талант кованого

Вы еле стоите на ногах, но всё равно не сдаётесь.

На сцену + Исцеление

Малое действие Персональный

Эффект: Вы получаете временные хиты в размере, равном половине вашего уровня + 3 и можете совершить спасбросок от одного эффекта, причиняющего вам продолжительный урон. Если вы находитесь в раненом состоянии, то можете также восстановить хиты в размере, равном половине вашего уровня + 3.

Созданные как солдаты Последней Войны, кованые — искусственно созданные гуманоиды, обладающие интеллектом и самосознанием. Свободные от войны, в которой они должны были сражаться, и от своих создателей, не имеющие прошлого или собственной культуры, кованые ищут своё место в мире.

Играйте кованым, если хотите...

- ♦ быть сильным, крепким, рождённым для битвы.
- ♦ быть существом, ищущим смысл своего существования.
- ♦ быть представителем расы, которой подходят классы варвар, воин, паладин и хранитель.

ФИЗИЧЕСКИЕ КАЧЕСТВА

Кованые — крупные гуманоиды, покрытые металлическими и каменными пластинами. Каркас из этих материалов связан пучками древесных волокон, служащих кованому мускулатурой. Тело кованого пронизано сетью трубочек, заполненных жидкостью, похожей на кровь, которая питает и смазывает его системы. У него по три пальца на руках, и по два на ногах.

Голова кованого — упрощённая модель человеческой — тяжёлые брови, шарнирные, лишённые зубов челюсти, нет носа. Когда кованый испытывает некоторые сильные эмоции, его глаза иногда начинают светиться. На лбу кованого начертана особая руна, которую называют «гулра». Гулра наделяет кованого самосознанием, чувством того, что он — личность.

Кованые созданы искусственно и не обладают определёнными половыми признаками. Они не могут размножаться подобно другим гуманоидам. Кованый может модифицировать своё тело, по необходимости добавляя или удаляя отдельные части. Физическое повреждение заставляет кованых чувствовать боль. Благодаря способности модифицировать своё тело внешность кованых так же многообразна, как и внешность других гуманоидов.

ИГРА КОВАНЫМ

У кованых простой эмоциональный диапазон. Несмотря на то, что они способны испытывать боль, страх, ненависть и гнев, также как и другие расы, их эмоции скрыты за лишёнными эмоций металлическими лицами. Некоторым кованым не достаёт самоанализа, они угрожающе простодушны или эмоционально не развиты. Однако большинство кованых всё же их полная противоположность. Они задаются вопросом о смысле своего существования и наличии у них души. Горстка кованых разрабатывает философские системы о том, что они чувствуют и изучают. Многие кованые сходятся с гуманоидами с близким образом мыслей, неистово трудясь на благо организации или религии. Кованые обычно питают сильную эмоциональную привязанность к небольшой группе соратников.

Жизненный опыт кованых, как правило, ограничен, поскольку они посвящают свою жизнь какому-то определённому занятию. Кованые любят работать, и многие создают себе бесконечные списки задач и работ. Они гордятся тем, чем занимаются, и больше, чем кто бы то ни был, не любят бесполезность и неудачи. Чуткость кованого заставляет его искренно выполнять любую задачу, особенно в бою. Война и воинские обязанности преобразуют кованного. Он интуитивно понимает, что такое долг, конфликт, субординация и прочие детали войны и военной службы.

Поскольку тела большинства кованых напоминают мужские, они считают себя мужчинами и предпочитают, когда про них говорят «он», а не «оно». Хотя некоторые кованые берут себе женские имена. Большинство кованых носит простые имена, связанные с их работой, качествами или военной должностью. Многие выбирают простые имена других рас, особенно имена людей.

Характеристики кованых: Агрессивные, бдительные, храбрые, любознательные, откровенные, трудолюбивые, преданные, методичные, доверчивые, практичные, замкнутые, простодушные

Имена кованых: Азм, Бастион, Безымянный, Игла, Карт, Книга, Метка, Молот, Морг, Мрачный, Невоспетый, Победитель, Праведник, Резчик, Реликвия, Руна, Страж, Титан, Тройка, Укол, Фальчион, Фанатик

ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ КОВАНЫХ

Ниже представлены два примера искателей приключений кованых.

Ошеломлённый — жрец Дол Дорна. Он считает кованых народом, избранным Дол Дорном, и верит, что его раса существует для того, чтобы прославлять себя и бога войны. С такой философией Ошеломлённый охотно берётся за любое правое дело, требующее его силы и навыков. Он открыто добивается личной славы, считая, что так он славит и Дол Дорна. Для врагов это бесстрашный ураган стали. Именно так, считает он, и выглядит идеальный кованый.

Пустышка — колдунья со звёздным договором. В своем стремлении к индивидуальности она отвергла нормы людей и кованых и общается с непостижимыми сущностями вне пределов этого мира. Она покрыла своё тело и имущество загадочными, сводящими с ума знаками и наслаждается страхом, который вызывает у врага её внешность. Несмотря на мрачность, неразговорчивость и зловещую беспристрастность, Пустышке нравится зависть, которую вызывает герой в глазах окружающих. Поэтому она предпочитает использовать свои силы, чтобы карать тех, кого она считает злом.

ПОДМЕНИШ



Вы можете быть кем угодно и где угодно, ваше истинное лицо скрыто от простого взгляда.

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Средний рост: 173—183 см

Средний вес: 54—73 кг

Значения характеристик: +2 Ловкость или Интеллект, +2 Харизма

Размер: Средний

Скорость: 6 клеток

Зрение: Обычное

Языки: Общий

Бонусы навыков: +2 Обман, +2 Проницательность

Изменяющий форму: Вы — меняющий форму, вы способны изменять свой облик. Кроме того, на вас действуют эффекты и состояния, воздействующие на изменяющих форму.

Ментальная защита: Вы получаете расовый бонус +1 к спасброскам Воли.

Смена формы: Вы получаете талант *маска подменыша*.

Уловка подменыша: Вы получаете талант *уловка подменыша*.

Маска подменыша

Расовый талант подменыша

Вы изменяете свой облик, чтобы выглядеть как другой человек.

Неограниченный ✦ Превращение

Малое действие Персональный

Эффект: Вы изменяете свою физическую форму, чтобы принять облик любого гуманоида Среднего размера. В новой форме ваши характеристики, одежда, доспехи и вещи остаются без изменений.

Любое существо, которые пытается увидеть, кто скрывается за вашей личиной, совершает проверку Проницательности против вашей проверки Обмана, но вы получаете бонус +5к своей проверке.

Уловка подменыша

Расовый талант подменыша

Ваша уловка обманывает противника и даёт вам боевое преимущество.

На сцену

Малое действие Рукопашный 1

Цель: Одно существо

Эффект: Вы совершаете проверку Обмана против пассивной Проницательности цели. В случае успеха вы получаете боевое превосходство над этой целью до конца своего следующего хода.

Подменыши — меняющие форму, они способны принимать обличие других гуманоидов. Способности подменышей, также известных как допельгангеры, порождают недоверие и страх, вынуждая подменышей скрывать свою истинную природу даже от самых близких соратников. Многие подменыши лишь стремятся избежать лишнего внимания и ищут своё место в мире.

Играйте подменышем, если хотите...

- ♦ быть превосходным мошенником, сбивать с толку и жульничать.
- ♦ приравливаться к любой обстановке.
- ♦ быть представителем расы, которой подходят классы бард, колдун, плут и чародей

ФИЗИЧЕСКИЕ КАЧЕСТВА

У подменышей множество масок, за фальшивыми лицами которых они скрывают свою истинную сущность. Как меняющие форму, подменыши могут казаться представителями любых гуманоидных рас, один день быть дварфом, а другой — драконорождённым. Пристрастие к смене обликов вынуждает окружающих не доверять подменьям, поэтому они скрывают свое происхождение.

Несмотря на то, что подменыши могут принимать облики любых личностей, большинство из них полагается на несколько привычных личин, у каждой из которых есть своё прошлое, а также круг друзей и знакомых. Эти личины обеспечивают подменьям запас дополнительных личностей на тот случай, если одна из них будет раскрыта. Подменыши, которые часто путешествуют, могут надевать личины от города к городу, меняя пол, внешний вид и голоса, приспосабливаясь под каждое новое сообщество.

В истинном облике у подменышей пугающий и какой-то нечёткий вид. Кожа подменышей бледная с белым или светло-серым оттенком. Их чрезмерно большие глаза впали в тёмные глазницы, между ними располагается тонкий нос. Стройность подменышей граничит с худобой. Их волосы обычно светлые с оттенками синего, зелёного или даже розового цвета; наиболее часто встречающийся цвет волос — седой, а также серый и белый. Помимо волос на голове, на теле у подменышей легкий пушок или совсем нет волос.

Подменыши достигают зрелости к пятнадцати годам и живут столь же долго, как и люди.

ИГРА ПОДМЕНЬШЕМ

Не обладая собственной культурой или цивилизацией, подменыши приспосабливаются к культурам других рас. Они ищут сообщества, чьи ценности и интересы напоминают их собственные. Подменыши предпочитают города, поскольку здесь проще смешаться с толпой или затеряться, если потребуется. К тому же горожане слишком сосредоточены на своих собственных делах, чтобы замечать странности незнакомцев.

По своей натуре подменыши безобидны и миролюбивы, и у них есть ряд проблем в политическом и социальном вопросах. Их переменчивая природа порождает недоверие и подозрение со стороны других рас. Окружающие стремятся видеть в подменьях лишь плохое; они считают, что эта раса использует свою способность менять форму со злыми намерениями. Некоторые из них действительно используют свои способности во зло, но таких подменышей ничуть не больше, чем среди представителей других рас.

В некотором смысле, подменыши выступают паразитами в своих отношениях с другими расами. Вместо того чтобы строить грандиозные цивилизации и величественные храмы, посвящённые своему народу, подменыши довольствуются тем, что воспринимают

творения других рас как свои собственные. Готовность разделять взгляды различных общественных структур жизненно важна для поддержания их фальшивых личностей. Для большинства подменышей искусство, традиции и обычаи, которые они поддерживают, нечто большее, чем просто инструмент для укрепления их личностей. Эти стороны общества и культуры — часть их убеждений и ценностей, точно так же, как и других членов сообществ, к которым они приспособились.

Характеристики подменышей: Загадочные, изворотливые, лукавые, незаметные, неискренние, осторожные, приспособляющиеся, притягательные, проницательные, утонченные, хитрые

Мужские и женские имена: Бин, Джин, Докс, Йог, Лэм, Нит, От, Пэк, Руз, Сим, Тукс, Фай, Харс

ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ПОДМЕНЬШЕЙ

Ниже представлены три примера искателей приключений подменышей.

Докс — бард, которая постоянно бежит от дурной славы своего народа. Она меняет облики, как обычные люди меняют одежду. Докс считает себя несколькими людьми. Надевая личину, она становится этой личностью, пока не подготовит новую. Она использует свои способности менять облики, чтобы усилить эффект от своих выступлений, изменяя форму в соответствии с персонажем, которого она представляет в истории или песне.

Харс — плут, подготовленный убийца, чей разум столь же остр, что и его ножи. Он скрывает, что он — подмыш, используя это как тайное оружие, чтобы застать врага врасплох. Одев личину, он редко её меняет. Он может носить её несколько месяцев или даже лет, изменяясь только когда никого нет вокруг или когда абсолютно необходимо отказаться от личины.

Анн — подмыш техномаг, шпион, работающий на Королевские Глаза Аундаира. К членству в Королевских Глазах его готовили с детства, воспитывая в нём непоколебимую преданность королеве, но не научили его заботиться о ком-либо или о чём-либо еще. Дружба и симпатия для него — то, что отвлекает внимание и только мешает выполнению его работы. Несмотря на это, во время экспедиции в Зен’дрик он необычайно сблизился с одним из своих соратников, паладином Серебряного Пламени. Когда она погибла, Анн был растерян и пересмотрел своё отношение ко всему, чему его учили с самого детства. Теперь, путешествуя с новыми соратниками, он ловит себя на мысли, что всё дальше уходит от того идеала отчуждения, который в нём воспитали. Он всё больше и больше интересуется целями своих союзников и — о, ужас! — искренне заботится о них.

ПРОЧИЕ ОБЫЧНЫЕ РАСЫ

Большая часть цивилизованного населения Эберрона — расы, описанные в *Книге игрока*. Расы из *Книги игрока 2* малочисленнее, но также играют важную роль в обществе и культуре Эберрона. Представленная здесь информация дополняет материал обеих книг и описывает место каждой расы в Эберроне.

ГНОМЫ

Гномы, которых часто не замечают другие расы, по сути, являются одной из величайших движущих сил истории. Жажда знаний и тайн вкупе с природной харизмой и мистическими талантами делает гномов расой, с которой стоит считаться.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ И ИСТОРИЯ

Гномы были выходцами из Страны Фей, но никто не знает, когда и как это случилось. Что известно наверняка, так это то, что гномов, пришедших в этот мир, было больше, чем эладринов. Гномы живут по всему миру, но они объединились в несколько обособленных сообществ, крупнейшее из которых — Зиларго. Гномы общительны и дружелюбны, но их также прельщают обман и интриги. Гном счастлив, когда ему удаётся раскрыть тайну соседа или поучаствовать в проказе, даже если это не принесет ему хоть какой-то доход. Некоторые гномы мыслят более широко и участвуют в шпионаже и заговорах, способных свергнуть правительство. Когда гном сталкивается с неприятностью, чтобы выйти из положения, он обычно пытается говорить или идёт на различные уловки. В большинстве своём гномы общительны.

Гномы не имеют общей веры; гномы есть в рядах последователей практически каждой религии Эберрона.

ЗЕМЛИ ГНОМОВ

Земля гномов — Зиларго. Большинство гномов, когда-то бывших обитателями страны Фей, переселилось в Зиларго через эладринские шпили фей. Когда шпили фей не смогли вернуться в Страну Фей, большая часть застрявших в Эберроне гномов присоединилась к своим родичам в Зиларго. Некоторое гномы по-прежнему живут в шпилях фей. Но где бы они не жили, в Зиларго или в шпилях фей, гномы ценят свой род и обычно живут вместе с членами своих обширных семей. Родственники часто впутаны в хитросплетения общих тайн и знакомых.

ОТМЕЧЕННЫЕ ДРАКОНОМ ДОМА

Дом Сивис состоит из гномов, носящих Метку Письма. Гномы используют силу метки, способствуя дипломатии, а также как инструмент для передачи важных сообщений и как способ удостоверения важных документов.

ГОЛИАФЫ

Голиафы немногочисленны, но они гордятся своей долгой историей, а также своей силой и доблестью.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ И ИСТОРИЯ

Раса голиафов родом из Зен’дрика, но во времена возвышения великанов очень многие из них покинули этот материк. Те, кто остался, подобно эльфам, были порабощены, но хороших рабов из них не получилось — в неволе они слабели, переставали размножаться и вскоре умирали. В результате, голиафов в Зен’дрике практически не осталось. Голиафы населяют большие территории, но у них никогда не было достаточного населения или стимула, чтобы создать государство или империю. Сейчас они живут так же, как и столетия назад, сохраняя свой традиционный образ жизни в высоких горах на окраине цивилизованного мира. Живя в уединённых общинах, голиафы придерживаются различных религиозных взглядов. Одни племена почитают Балинора, бога охоты, хотя они часто зовут его Банор Охотничий Лук. В горах Элдиинских Пределов многие голиафы придерживаются основных традиций друидических сект, особенно Стражей Леса и Связанных Пеплом. Ряд племён сохраняет традиции змеинового культа, в истоке которого лежит поклонение коатлям, заключивших в тюрьму демонов; верования этих голиафов сродни вере Серебряного Пламени.

ЗЕМЛИ ГОЛИАФОВ

В Кхорвайре большинство голиафов живёт в племенах, разбросанных по Сумрачным скалам и Железным горам, где они изредка контактируют с жителями лесных долин. Также некоторые голиафы обитают в Железностопых и Инеистых горах Чертогов Мрора, где иногда взаимодействуют с дварфами. Также племена голиафов можно встретить в Сиркарне, в Ташана Тундре на континенте Сарлона, и в горах Фростфелла.

ОТМЕЧЕННЫЕ ДРАКОНОМ ДОМА

У голиафов нет своего Дома, и хотя развитие драконьей метки у голиафов возможно, свидетельств их появления нет.

ДВАРФЫ

Дварфы, возможно, не самые могущественные или исторически прославленные среди народов Эберрона, но зато самые богатые. Хвастаясь, дварфы говорят, что на самом деле королевством управляет не тот, кто сидит на троне, а тот, кто «держит королевскую казну».

ПРОИСХОЖДЕНИЕ И ИСТОРИЯ

Задолго до возникновения Галифара варварские кланы дварфов обитали в Фростфелле. Дварфы считают, что их народ двинулся на юг из этих холодных земель в поисках более гостеприимного дома. Предания говорят, что они достигли гор северо-западного Кхорвайра и здесь начали добывать огромные богатства.

Столетиями горы дварфов истекали кровью, поскольку кланы сражались между собой. Лишь когда Галифар навязал этим землям мир, кланы узнали ценность взаимодействия. Хоть древняя зависть и вражда ещё сохранились, теперь они выражаются посредством экономической политики и, время от времени, шпионажем и саботажем, но не открытой войной. Дварфы преданны своим семьям и кланам. Богатством и банковской политикой Дома Кундарак дварфы оказывают влияние на весь Кхорвайр. Практически все дварфы поклоняются Верховным Владыкам, в частности Дол Арре, Кол Корану и Онатару.

ЗЕМЛИ ДВАРФОВ

В наши дни дварфы живут по всему Кхорвайру, а также в Риедре на континенте Сарлона, но земли их предков — Чертоги Мрора. Здесь, в Железных горах, кланы дварфов разрабатывают кажущиеся бесконечными жилы драгоценных металлов и добывают драгоценные камни. Чертоги Мрора не вполне верно называть королевством, это скорее конгломерат кланов, которым управляют вожди дварфов, входящие в Дом Кундарак.

ОТМЕЧЕННЫЕ ДРАКОНОМ ДОМА

Большинство дварфов, обладающих драконьими метками, принадлежит к Дому Кундарак. Дом Кундарак вырос из Клана Кундарак — одного из могущественнейших дварфских родов. Это бесспорный лидер в области банковского дела, кредитования и безопасности в Кхорвайре. Его способности влиять на экономику Кхорвайра просто потрясают. Члены Дома Кундарак носят Метку Опеки, которая помогает им оберегать как свои богатства, так и богатства тех, кто пользуется их услугами. Дом Кундарак держит хорошо охраняемые хранилища в глубинах под Железными горами.

ДРАКОНОРОЖДЁННЫЕ

Драконорождённые находятся между мирами смертных и великих драконов, не принадлежа при этом ни к тому, ни к другому миру.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ И ИСТОРИЯ

Драконорождённые родом из Аргоннессена. Рассказы утверждают, что в Аргоннессене существуют

большие города-государства драконорождённых, враждующие между собой из-за территорий, интерпретаций Пророчества Драконов и по воле своих владык — драконов. В Кхорвайре драконорождённые прочно связаны с Ку'баррой. В далёком прошлом драконорождённые — переселенцы из Аргоннессена основали империю в густых джунглях этих земель, завоевав или присоединив к своим землям земли людоящеров и кобольдов. Они построили огромные памятники, укротили дикую природу и создали одну из величайших держав Кхорвайра. Сейчас никто с полной уверенностью не сможет сказать, что стало с этой империей. Она пала так же стремительно, как и выросла, оставив после себя лишь небольшие общины цивилизованных драконорождённых, борющихся за выживание в жестоких джунглях. Несмотря на то, что империи давно уже нет, драконорождённые сохраняют связь со своим легендарным прошлым через верования. Они почитают Владык-Драконов — Верховных Владык, воплощённых в виде драконов. С другой стороны, злые драконорождённые поклоняются Дракону Глубин. Драконорождённые не поклоняются непосредственно самим драконам, но почитают их как эмиссаров богов и глубоко чтят трех вирмов-прародителей: Сибериса, Эберрон и Хайбер. Драконорождённые верят, что Пророчество Драконов — это способ, при помощи которого древние разговаривают с драконами наших дней.

ЗЕМЛИ ДРАКОНОРОЖДЁННЫХ

Редкие драконорождённые путешествуют по миру как искатели приключений или торговцы, большая часть драконорождённых Кхорвайра по-прежнему живет в Ку'барре. После столетий борьбы за существование в джунглях общины драконорождённых в Ку'барре начали развиваться, создавая новое государство и торгуя с внешним миром. Некоторые племена драконорождённых, обитая в джунглях рядом с людоящерами и троглодитами, наоборот, одичали. Эти драконорождённые представляют угрозу для поселений Ку'барры и близлежащих земель.

Несколько племен драконорождённых обитают на Серене и других островах, расположенных вдоль побережья Аргоннессена. Несмотря на то, что немногие путешественники когда-либо видели их, в глубине континента находятся города-государства драконорождённых.

ОТМЕЧЕННЫЕ ДРАКОНОМ ДОМА

У драконорождённых нет отмеченного драконом дома, драконьи метки среди представителей этой расы чрезвычайно редки. Драконорождённый, развивший драконью метку, скорее всего, будет единственным подобным драконорождённым в мире. Метки среди драконорождённых настолько редки, что даже не понятно, расценили бы они её наличие как знак почета или уродства.

ДЭВЫ

Духи далёкого прошлого, дэвы снова и снова перерождаются в мире, который почти их забыл.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ И ИСТОРИЯ

Легенды говорят о том, как коатли — возвышенная раса крылатых змей, рождённых из крови Сибериса — сражались с демонами, возникшими из крови Хайбер. Союзниками демонов были ракшасы, у коатлей тоже были соратники в этой борьбе. Помогали коатлям в их борьбе против властелинов демонов дэвы — духи света, рождённые в смертном обличе. Их судьба — постоянно перерождаться в этом мире, и потому дэвы живут в Эберроне даже сейчас, когда коатли практически вымерли, и немногие существа помнят о предназначении дэвов.

Дэвы остаются верны добродетельным заповедям их предков, считая, что каждый, кто обратится к злу, переродится как ракшас. Некоторые дэвы даже утверждают, что они — духи ракшасов, что обрели искупление, но большинство дэвов считает такие заявления неправдоподобными. Обладающие возвышенной натурой и ненавидящие зло, дэвы считают калаштаров приятными союзниками.

ЗЕМЛИ ДЭВОВ

У дэвов нет родных земель, и они редко встречаются в Эберроне. Дэв может прожить всю свою жизнь и так и не встретить другого дэва. Когда дэв умирает и перерождается, он появляется взрослым, часто за сотни миль от того места, где он жил раньше, и о прошлых жизнях у него остаются лишь смутные воспоминания. Потому дэвы не строят собственных цивилизаций, а живут среди других рас. Они часто живут среди людей и тянутся к тем местам, где зло проявляет себя наиболее активно, например, к областям близь Земель Скорби или вдоль разломов в Хайбер. Здесь они трудятся, сдерживая поток демонов и искажённых существ.

ОТМЕЧЕННЫЕ ДРАКОНОМ ДОМА

У дэвов нет отмеченных драконом домов. В тех редких случаях, когда у дэва развита драконья метка, он обычно является членом Дома людей, эльфов или полуэльфов.

ЛЮДИ

К счастью или к несчастью, люди — раса, преобладающая в Кхорвайре и весьма многочисленная в Сарлоне. Легко приспосабливающиеся и честолюбивые, люди определяют историю современной эпохи, и куда бы ни повернула судьба Эберрона в будущем, человечество, несомненно, будет направляющей силой.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ И ИСТОРИЯ

Человечество зародилось в Сарлоне. История не может рассказать о том, какое из множества бедствий первым вдохновило людей на уход, но однажды они

все же отправились в путь на своих примитивных судах. Первые путешественники пересекли Море Ярости и прибыли в земли, известные теперь как Лазаарские Княжества и Ку'барра. Более поздние экспедиции ушли на восток через Бесплодное море и высадились в Демонических Пустошах, Элдиинских Пределах и Теневом Пограничье. Немногие из этих колоний смогли выжить. Как только человечество основало плацдарм в Кхорвайре, его уже было не остановить. Одетые в лохмотья отряды исследователей и колонистов углубились в континент, появились поселения. Посёлки становились городами, города формировали государства, которые в итоге были объединены в королевство Галифар. Королевство простояло несколько столетий, потом началась Последняя Война, бросившая человечество в конфликт, продлившийся почти сто лет. Сейчас люди всё ещё контролируют большую часть Кхорвайра, но мир между их государствами очень хрупок.

ЗЕМЛИ ЛЮДЕЙ

Люди претендуют на большую часть Кхорвайра. Поселения людей преобладают в Пяти Народах и в Лазаарских Княжествах. Многие человеческие поселения также процветают в Ку'барре, в некоторых частях Элдиинских Пределов и в Сумрачном Пограничье. Со времён возвышения Вдохновлённых в Риедре, люди перестали управлять Сарлоной, колыбелью человечества. Тем не менее, они по-прежнему составляют большую часть её населения. Большинство людей Кхорвайра мало интересуется Сарлоной и другими континентами, и лишь немногие знают, что Сарлона — это земли их предков.

ОТМЕЧЕННЫЕ ДРАКОНОМ ДОМА

Люди носят больше драконьих меток, чем другие расы, хотя никто не знает причины этого. Возможно, люди по какой-то причине важны для Пророчества Драконов, а может быть это потому, что их просто больше. Отмеченные драконом дома людей и соответствующие им драконьи метки: Дом Каннит с Меткой Создания, Дом Ориен с Меткой Пути, Дом Денеит с Меткой Стражи и Дом Вадалис с Меткой Ухода. Дом Тарашк с Меткой Поиска состоит как из людей, так и из полуорков.

ПОЛУОРКИ

Полуорки встречаются нечасто, они живут в примитивных общинах в изолированных областях. Здесь их ценят по их заслугам, а не по крови, которую жители более цивилизованных мест часто считают испорченной.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ И ИСТОРИЯ

Подобно другим смешанным расам, полуорки по своему происхождению делятся на два типа. Одни полуорки — дети орков и людей. Несмотря на то,

что такая связь необычна и иногда даже запретна, в диких уголках континента она встречается часто. Другие полуорки — потомки смешанных союзов, произошедших несколько поколений назад. Эти полуорки часто создают свои собственные племена и общины.

Первые полуорки появились вскоре после появления людей — переселенцев из Сарлоны — в западных и северо-западных областях Кхорвайра, где уже жили орки. Малоизвестная легенда утверждает, что друиды Хранители Врат устраивали такие союзы между людьми и орками, чтобы определить, будут ли их потомки лучше исходных рас, и смогут ли они стать продолжателями друидических традиций. Из-за своего малого числа и общественных предубеждений полуорки никогда не распространялись по Кхорвайру, как это сделали полуэльфы. И по сей день представители большинства рас относятся к полуоркам и оркам одинаково, считая их в большей степени животными, чем разумными существами.

Как и полуэльфы, полуорки исповедуют ту религию, которая преобладает в регионе их проживания. В Теневом Пограничье они могут быть последователями друидической веры Хранителей Врат или быть членами культа Хайбер.

ЗЕМЛИ ПОЛУОРКОВ

Полуорки живут, в основном, в западном Кхорвайре, преимущественно, в племенах Сумрачного Пограничья. Также их можно встретить в Элдиинских Пределах, Дроааме и, время от времени, в Демонических Пустошах. Ни в одном регионе полуорки не являются доминирующей расой; орки и люди превосходят их числом.

Полуорки, живущие в Даргууне — рабы. Это потомки полуорков, которых выводили хобгоблины в попытке создать более эффективных солдат.

ОТМЕЧЕННЫЕ ДРАКОНОМ ДОМА

Никому бы не было дела до полуорков, если бы не Дом Тарашк. Хотя большую часть Дома составляют люди, в Тарашк также много полуорков, единицы из которых развивают Метку Поиска. Дом принимает в свои ряды даже чистокровных орков.

ПОЛУРОСЛИКИ

Полурослики, кочевой народ, родом из восточного Кхорвайра, распространились по всему матеруку и заняли все ниши общества. Они претендуют лишь на горстку земель, но чувствуют себя как дома во многих местах. После людей, это самая распространённая раса в Эббероне.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ И ИСТОРИЯ

Полурослики были народом, живущим родовым строем на Талентских Равнинах. Здесь они безмятежно жили в течение многих поколений. Продвигаясь в



поисках пастбищ всё дальше и дальше, полурослики сталкивались с всё большим числом людей, дварфов, эльфов и представителей других рас. То, что началось как торговля, вскоре стало переселением, поскольку племена полуросликов двинулись за пределы Талентских Равнин, исследуя мир со свойственной им от природы любознательностью и способностью принимать другие культуры. Кочевые традиции полуросликов помогли им стать прекрасными гонцами и странствующими торговцами, а обычай преданности племени сделал их достойными доверия соратниками. Однако незнание чужих законов и отсутствие такого понятия как «частная собственность» привело многих из них в ряды преступности. Полуросликов можно встретить в тех же слоях общества и тех же областях промышленности, что и людей. Когда Королевство Галифар предъявило свои права на Талентские Равнины, полурослики этого почти не заметили, поскольку ни в период правления Галифара, ни во время Последней Войны их образ жизни практически не изменился.

Религиозные воззрения полуросликов те же, что и столетия назад. Они поклоняются отдельным Верховным Владыкам, особенно Балинору.

ЗЕМЛИ ПОЛУРОСЛИКОВ

Племена полуросликов по-прежнему кочуют по Талентским Равнинам, используя огромных рептилий тех земель как верховых животных, добычу и скот. Иногда полурослики собираются в стойбищах или городах, чтобы узнать новости и поторговать. Отдельных полуросликов, с другой стороны, можно встретить среди любых культур, стоящих практически на всех ступенях социальной лестницы.

ОТМЕЧЕННЫЕ ДРАКОНОМ ДОМА

Полурослики, носящие Метку Гостеприимства, чаще всего являются членами Дома Галланда. Полурослики с этой меткой часто управляют гостиницами и тавернами. У них вы всегда сможете найти пищу и кров. Полурослики, являясь расой кочевников, заявляют, что понимают важность отдыха и роскоши как никто другой. Полурослики также известны Меткой Исцеления, которая принесла им уважение всех жителей Кхорвайра.

ПОЛУЭЛЬФЫ

Полуэльфы Эберрона живут в основном в Кхорвайре, где их численность превосходит численность эльфов, от которых они произошли. Полуэльфы, сочетающие гибкость и активность людей с мудростью и дальновидностью эльфов, пользуются своими расовыми талантами, чтобы влиять на культуру и ход истории гораздо сильнее, чем это позволяет их малая численность.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ И ИСТОРИЯ

Немногие из живущих сейчас полуэльфов — дети людей и эльфов. С тех пор как эльфы впервые прибыли в Кхорвайр, полуэльфы стали обособленной культурной группой. Большинство из них — потомки первых межрасовых браков. Полуэльфы родом их тех земель, что сейчас известны как Валенар, но с тех пор они распространились по всей материке, переселяясь вместе с людьми Кхорвайра. Полуэльфы никогда не создавали собственного государства. Вместо этого были движущей силой развития в людских государствах. Они корректировали экономику, влияли на правительства и войны, но всегда делали это от лица отдельных личностей, организаций или гильдий, а не как объединённое общество всех полуэльфов. Полуэльфы разделяют религиозные верования тех сообществ, в которых они живут, и не имеют особых расовых склонностей. Большинство поклоняется Верховным Владыкам или Серебряному Пламени, хотя в Кхорвайре есть и исключения.

ЗЕМЛИ ПОЛУЭЛЬФОВ

Полуэльфы живут по всему Кхорвайру, особенно в Пяти Народах. В Кхорвайре есть несколько сообществ, состоящих преимущественно из полуэльфов, но такие сообщества — редкость, так как полуэльфы предпочитают жить среди людей.

ОТМЕЧЕННЫЕ ДРАКОНОМ ДОМА

Крупнейшие инструменты, позволяющие полуэльфам изменять Кхорвайр — это их отмеченные драконом дома, Дом Лирандар и Дом Медани. Обладатель Меткой Бури и воздушными кораблями Дом Лирандар — один из домов, жизненно важных для существования цивилизации Кхорвайра. Члены Дома Медани, носящие Метку Обнаружения, находят свое призвание как собиратели и поставщики ценной информации.

ТИФЛИНГИ

Тифлинги, в чьих венах течёт запятнанная дьявольскими договорами их предков кровь, пожалуй, самая загадочная раса Эберрона. Одни из них искренне сбросили кандалы своего наследия и стремятся исправить древние ошибки, ставшие причиной их появления, в то время как другие продолжают планы своих адских предков.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ И ИСТОРИЯ

Большинство тифлингов Эберрона — потомки порочных родов сарлонского государства Ор Калуун. Культура этого народа была пропитана магическими традициями и одержима сверхъестественным знанием, и многие из уважаемых граждан заключали договоры с дьяволами. Всё, что они искали — знание,

власть, бессмертие — было вторично по сравнению с последствиями, отразившимися на их потомках. Когда Вдохновлённые решили стереть запретную магию с лица Сарлоны, Ор Калуун пал, но до его падения многие тифлинги сбежали в другие земли.

Одни тифлинги придерживаются традиций своих предков и поклоняются дьяволам, в то время как другие присоединяются к культам Хайбер или почитают Тёмную Шестёрку. Тифлинги, восставшие против своего прошлого, часто отдают дань уважения Верховным Владыкам или Серебряному Пламени или обращаются к различным друидическим традициям.

ЗЕМЛИ ТИФЛИНГОВ

Многие из сбежавших из Ор Калууна тифлингов прибыли в Кхорвайр. Крупнейшая популяция тифлингов находится в Ядовитом Владении в Демонических Пустошах, но тифлинги также сохранились в Теневом Пограничье, Дроааме, Элдиинских Пределах и даже в провинциях Аундаира.

ОТМЕЧЕННЫЕ ДРАКОНОМ ДОМА

У тифлингов нет отмеченных драконом домов, и никто никогда не видел, чтобы тифлинги развивали драконью метку.

ШИФТЕРЫ

Шифтеры, которых многие называют «перевёртышами», относятся к тем расам, которым больше всего не доверяют и преследуют. Окружающие часто ненавидят и боятся шифтеров из-за их звериной природы, тем не менее, некоторые шифтеры способны получить признание в группе объективных лиц.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ И ИСТОРИЯ

Шифтеры появились как результат смешения людей и оборотней. Никто не знает, когда они впервые появились, но сначала они были ошибочно приняты за оборотней в человеческом или гибридном облике. Только когда раса стала более многочисленной, прочие расы поняли, что это отдельный народ.

Признание расы, однако, не означало её принятия. Другим расам неуютно среди шифтеров из-за их хищной природы и отчасти звериного облика. Многие считают, что шифтеры — те же оборотни. В действительности, война Церкви Серебряного Пламени против оборотней привела к гибели не только настоящих оборотней, но и множества шифтеров.

Отношение к шифтерам сильно зависит от того места, где они находятся. В городах шифтеров воспринимают как необычных путешественников, проходящих мимо. Однако если шифтеры появляются большими группами, жители поселения могут стать подозрительными. В сельской местности к шифтерам относятся намного менее терпимо.

Некоторые шифтеры, особенно те, кто пытается приспособиться к жизни в других сообществах, поклоняются Верховным Владыкам, преимущественно

Балинору и Болдрей. Другие почитают Странника или Тёмную Шестёрку. Тем не менее, большинство шифтеров следует за друидическими сектами или поклоняется духам природы.

ЗЕМЛИ ШИФТЕРОВ

Несмотря на то, что существует несколько сообществ шифтеров, раса не управляет ни одной большой территорией Кхорвайра. Большинство шифтеров обитает в Элдиинских Пределах. Остальные шифтеры живут в самых диких регионах государств гуманоидов, поддерживая существование охотой, трапперством или работая проводниками, следопытами и разведчиками. В покрытой снегом Ташана Тундре в Сарлоне, в землях предков оборотней Эберрона, шифтеры построили собственные государства. По сути, эти три государства — это просто союзы племён. Борьба за выживание в этих землях не даёт шифтерам получить существенное влияние за пределами своих государств.

ОТМЕЧЕННЫЕ ДРАКОНОМ ДОМА

У шифтеров нет отмеченного драконом дома, и драконьи метки среди их вида очень редки. Большинство шифтеров никогда не видело представителей своего вида, носящих драконью метку.

ЭЛАДРИНЫ

Многие уроженцы Эберрона считают, что эладрины появились в этом мире недавно, но, на самом деле, эта раса жила здесь с начала времён. Эладрины чувствуют себя неуютно в Эберроне из-за недавних ужасных событий — событий, чьё эхо докатилось до эладринов и Страны Фей.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ И ИСТОРИЯ

Семь великолепных эладринских городов, называемых шпилями фей, появилось в Эберроне с Эпохи Великанов. Во время некоторых пересечений Страны Фей и Эберрона мерцающие башни шпилей фей появлялись в этом мире, позволяя эладринам проникнуть сюда и изучать Эберрон. Иногда эладрины оставались, поддаваясь очарованию мест или обаянию их обитателей. Иногда они покидали шпили фей не по своей воле, например, когда великаны захватили Шай Тириас Толай, Город Серебра и Кости. Когда шпиль фей появился в джунглях Зен'дрика, великаны воспользовались случаем, чтобы напасть на Шай Тириас Толай и захватить его жителей. От этих эладринов ведёт свой род эльфийская раса.

Эладрины практически не оказали на Эберрон политического или общественного влияния. До войны, во время появления шпилей фей в Эберроне их жители проходили в этот мир, чтобы торговать с находящимися неподалёку поселениями. Возможно, эти взаимоотношения так бы и остались случайными, не окажись шпили фей в Эберроне в День Скорби. В этот день шпили фей были отрезаны от Страны Фей и

навсегда остались в Эберроне. Сейчас перемещённые эладрины приспособляются к новой обстановке и отчаянно ищут способ вернуться обратно в Страну Фей. Большинство эладринов поклоняется своим предкам, хотя некоторые из них возносят молитвы некоторым из Верховных Владык, особенно Ауреону и Олладре. Редкие одиночки, скорбящие о своем изгнании в Эберрон, обратились к Крови Вол.

ЗЕМЛИ ЭЛАДРИНОВ

Несмотря на то, что некоторые сообщества эладринов родились в Эберроне, большинство эладринов в этом мире живут или раньше жили в шпилях фей. Названия и местоположение шпилей фей приведены ниже:

- ◆ Пилас Пириал, Врата Радости, в Зиларго.
- ◆ Тайр Лиан Дореш, Крепость Угасших Надежд, в Лазаарских Княжествах.
- ◆ Тайр Сираэн, Цитадель Зимы, в Каррнате.
- ◆ Шай Джоридал, Город Изумрудных Огней, в Даргууне, осаждён гоблинами.
- ◆ Шай Лоралиндар, Город Розы и Шипа, в Сумеречных Владениях в Элдиинских Пределах.
- ◆ Шай Тириас Толай, Город Серебра и Кости, в Зен’дрике, полон призраков, заброшен с тех пор, как был разграблен во времена Эпохи Великанов.
- ◆ Шайлас Тиралет, Двор Серебряного Древа, обычно появлялся в Сайре, но со Дня Скорби его никто больше не видел. Это был крупнейший из шпилей фей.

ОТМЕЧЕННЫЕ ДРАКОНОМ ДОМА

Несколько столетий назад эльфы из Дома Фиарлан обнаружили шпиль фей Тайр Сираэн, когда тот появился в Каррнате. С тех пор в шпиле фей возник клан эладринов и отмеченных драконом эльфов. Эти эльфы и эладрины носят Метку Тени. Давно обособившийся от Дома Фиарлан клан технически всё ещё считается его частью, хотя не выражает открытой поддержки ни Дому Фиарлан, ни его конкурентам — Дому Туранни.

ЭЛЬФЫ

Эльфы Эберрона — странные создания, иногда кажется, что пропасть между ними и людьми больше, чем между людьми и орками или гоблинами. Мировоззрение эльфов, живущих среди людей, не отличается от мировоззрения их соседей, их легко понять. В то же время эльфы Аеренала и Валенара надменны и не интересуются делами других рас, считая их ограниченными и близорукими.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ И ИСТОРИЯ

Эльфы родом из Зен’дрика. Они ведут свой род от эладринов из шпиля фей Шай Тириас Толай. Несколько тысяч лет назад великаны Зен’дрика разграбили город и обратили в рабство его жителей — эладринов. Долгие годы эладрины провели в рабстве, пока, в конечном счёте, не подняли восстание и не бежали из Зен’дрика. Но поколения, выросшие вдалеке от Страны Фей, существенно изменились. Эладрины стали теми, кого сейчас обитатели Эберрона называют эльфами.

Беженцы поселились на маленьком материке — Аеренале — где большинство из них живет и по сей день. Ещё до возвышения Галифара часть эльфов покинула Аеренал и основала колонию в Кхорвайре, но намного больше эльфов прибыло в Кхорвайр во время Последней Войны в качестве наёмников под предводительством Великого Короля Вадалии. Теперь эти эльфы населяют Валенар.

ЗЕМЛИ ЭЛЬФОВ

Многие эльфы Кхорвайра живут в государстве Валенар, но тем не менее, большинство эльфов Эберрона по-прежнему живёт в Аеренале. Несмотря на то, что эти эльфы готовы вести торговлю и взаимодействовать с чужестранцами, ни одно сообщество радушно не примет гостей.

Существенно меньшее число эльфов живет во множестве других государств. У этих эльфов больше общего с расами, живущими рядом с ними, чем с эльфами их древней родины.

ОТМЕЧЕННЫЕ ДРАКОНОМ ДОМА

Какое-то время Фиарлан был единственным отмеченным драконом Домом эльфов, но во время Последней Войны несколько фракций из Дома Фиарлан основали новый Дом — Туранни. Сейчас Фиарлан и Туранни — жестокие конкуренты. История рассказывает о тринадцатой метке — Метке Смерти — когда-то существовавшей среди эльфов. Однако принято считать, что в далёком прошлом эта метка была уничтожена.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ВЫБОР

Помимо уже описанных, в Эберроне есть множество других рас. Другие расы, которые могут иметь значение в кампании, описаны в этом разделе.

ГЕНАЗИ

Генази в Эберроне чрезвычайно редки, и, несмотря на существование множества теорий об их происхождении, даже сами генази не могут сказать, как появилась их раса. Одни говорят, что генази когда-то были исследователями другой расы — возможно, dwarфов — которые попали в ловушку во время вулканического извержения Кулака Онатара в Железных горах. Сила взрыва, наполненного осколками драконов, поднятыми лавой из недр земли, изменила их и превратила в генази. Другие легенды говорят, что генази раньше были обитателями Стихийного Хаоса, заброшенными в этот мир неистовством стихийной бури. Некоторые арканисты считают, что генази — творения могущественных волшебников Магического Конгресса, экспериментальные существа, сбежавшие из экспозиции в Парящих Башнях Арканикса. Есть даже те, кто полагает, что генази — это не что иное, как случайные генетические мутации, проявляющиеся среди детей гуманоидов, долгое время подвергавшихся

пагубному воздействию Хайбера. Независимо от своего происхождения, в Эберроне живёт небольшое количество генази.

Хотя ходят слухи о существовании деревни генази в лесах Элдиинских Пределов, генази не имеют своей собственной земли. Большинство из них живёт на окраине человеческих сообществ, избегая своих соседей. Народ Эберрона достаточно хорошо знаком с магией, чтобы абсолютно нормально относиться к генази, но при этом они и не чувствуют себя комфортно в окружении странных и явно неестественных созданий.

ГНОЛЛЫ

Хотя большинство гноллов Эберрона — вечно голодные, поклоняющиеся демонам существа из историй, рассказываемых у походного костра, некоторые из них стоят выше своей хаотичной, звериной природы. Гноллы, называющие себя Знирским союзом — в честь места в Дроааме, где они оставили своего демонического владыку — объединились и создали маленькое, но удивительно прочное гноллское государство. Эта группа достаточно сильна, чтобы сохранять свою независимость, гноллы зарабатывают приличные деньги, работая наёмниками, проводниками и налётчиками у военачальников Дроаама и всех, кто способен оплатить их услуги.

Типичные гноллы поклоняются демону, известному как Тварь Кровавой Бойни. Эти гноллы живут, главным образом, в Демонических Пустошах, хотя крупные племена также встречаются в Элдиинских Пределах, Теневом Пограничье и районах Дроаама, не занятых гноллами Знирского союза.

ГОБЛИНЫ

До возвышения людей в Кхорвайре существовала огромная империя, основанная гоблинскими племенами. Строгие хобгоблины правили Дакаанской империей, разводя гоблинов и багбиров как рабов, чернорабочих и воинов. Ослабленная постоянными распрями, империя быстро пала перед потоком наступающего человечества.

Сейчас племена гоблинов — главным образом, хобгоблинов — управляют воинственным государством Даргуун. Многие гоблины видят в Даргууне возрождённую Дакаанскую империю. Племена гоблинов, хобгоблинов и багбиров населяют и многие другие земли, в том числе Дроаам. Небольшая популяция хобгоблинов обитает в Валенаре, где они исполняют роль рабов или живут на жалких окраинах деревень. Также ходят слухи о первобытных племенах гоблинов, обитающих в Зен’дрике.

Многие гоблины служат наёмниками в государствах людей и в отмеченных драконом домах. Хотя гоблины признают существование богов, они не поклоняются им.

КОБОЛЬДЫ

Природа гоблинов воинственна и властна; орки придерживаются диких и племенных обычаев. Кобольды же, напротив, как будто вообще не выделяются ничем особенным. Как у отдельных представителей своей расы, у них есть набор мотиваций — жадность, вера, патриотизм, голод — но, тем не менее, нет особой самобытной культуры, которая бы направляла их расу. Ну, или цивилизованные гуманоиды Кхорвайра не смогли определить эту самобытность.

Небольшие кланы кобальдов живут в большинстве горных и покрытых джунглями регионов, но крупных сообществ немного. Крупнейшая популяция кобальдов обитает в Шаарат Кол в Дроааме. Также большие кланы кобальдов встречаются в джунглях Ку’барры и в Демонических Пустошах. Чаще всего кобальды вступают в конфликт с другими расами в горах Зиларго, где они сражаются с гномами. Ученые полагают, что большая популяция кобальдов существует в Аргонессене, но доподлинно это неизвестно.

МИНОТАВРЫ

Несколько кланов минотавров обитает в диких регионах Кхорвайра, Сарлоны и Зен’дрика, но большая их часть живёт в Дроааме. Их можно встретить в большинстве крупных сообществ. Минотавр военачальник Рхеш Туракбар также заявляет права на ряд земель в этом регионе. Несмотря на то, что минотавры Туракбара — демонопоклонники, многие другие минотавры Дроаама обладают характером и убеждениями, которые более приемлемы для других рас. Дом Тарашк и ополчение Дроаама уважают минотавров за их силу и кодекс чести и используют их в качестве наёмников.

ОРКИ

Орки — одна из первых гуманоидных рас, поселившихся в Кхорвайре — живут по всей западной части континента. Они обитают на окраинах человеческих государств, за исключением тех немногих, кто живёт в крупных городах, где их приняли. Большинство орков живёт в первобытных племенах в Элдиинских Пределах, Демонических Пустошах, Сумрачном Пограничье, Дроааме и в дикой местности Чертогов Мрора.

Когда большинство жителей Кхорвайра думает об орках, их воображение рисует диких налётчиков-варваров, уничтожающих поселения во имя злых богов. И, действительно, многие орочьи племена подходят под это описание. Другие же, напротив, не склонны к бессмысленному насилию. Друидические традиции Хранителей Врат возникли среди орков Элдиина, а орки, живущие вблизи людских государств или на их территории, зачастую стремятся вести более цивилизованный образ жизни. Орки есть в рядах Дома Тарашк, а в общинах Теневого Пограничья орки и люди живут вместе.

КЛАССЫ

ЭБЕРРОН — МИР МАГИИ и чудес, интриг и напряжения, головокружительных приключений и мрачных тайн. Его герои — группа непохожих друг на друга личностей, связанных судьбой и пророчеством мира. Всем расам, путям совершенства и классам из *Книги игрока* и *Книги игрока 2* есть место в мире Эберрон. Каждый может создать героя или злодея, чтобы продвинуть вперед историю мира. *Руководство игрока по Эберрону* расширяет количество классов и путей совершенства, доступных персонажам.

Эта глава поделена на следующие разделы:

Техномаг: Магические лидеры, наполняющие магией оружие, доспехи и механизмы. Техномаги — мастера, искусные в обращении как с алхимическими составами, так и с простыми инструментами, использующие жезлы, посохи и волшебные палочки для улучшения своих способностей. Они превосходно создают инфузии, усиливающие союзников. Оживлённые стихийной силой и магическими смесями механизмы техномагов бросаются в бой под управлением своих владельцев.

Пути совершенства: Множество вариантов для развития персонажей. К вариантам развития техномага относятся боевой инженер и инженер-механик. Также введены новые расовые пути совершенства: калаштар может последовать по пути скитальца света, кованый может встать на путь кованого-джаггернаута, а подменьши могут выбрать путь совершенства Хамелеон. Герои, отмеченные драконом, могут найти путь совершенства, связанный с каждым из тринадцати отмеченных драконом домов; варианты развития для других классов и рас были разработаны с учётом атмосферы и особенностей Эберрона.

Эпические предназначения: Для персонажей, достигших эпических уровней и способных изменять мир, были разработаны новые предназначения: Поборник Пророчества изучает свою значимость в громадных рамках Пророчества Драконов; Защитник Без Отчизны ведёт тех, кто оставлен историей, в светлое будущее; Исцеляющий Скорбь приносит себя в жертву, чтобы исцелить землю; а Безупречное Пламя сражается со злом на своём пути к полному единению с Серебряным Пламенем.





ТЕХНОМАГ

«Я вижу тайную структуру магии, и, с помощью своих предметов, я могу использовать эту магию, чтобы защитить вас, исцелить вас... или уничтожить вас».

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Лидер. Вы наполняете предметы магической силой, чтобы поддержать союзников или помешать противнику. Также вы способны выступать в роли контроллера.

Источник силы: Магический. Загадочные формулы тайной магии и сложные алхимические рецепты манят вас. Вы также многое знаете о магических предметах.

Ключевые характеристики: Интеллект, Мудрость, Телосложение

Ношение доспехов: Доспех из ткани, кожи

Владение оружием: Простое рукопашное, простое дальнбойное

Инструменты: Волшебные палочки, жезлы, посохи

Бонус к защите: +1 Стойкость, +1 Воля

Хитов на 1 уровне: 12 + значение Телосложения

Хитов за уровень: 5

Исцелений в день: 6 + модификатор Телосложения

Тренированные навыки: Магия. На 1 уровне выберите еще 4 навыка для тренировки из прилагающегося списка классовых навыков.

Классовые навыки: Внимательность (Мдр), Воровство (Лов), История (Инт), Магия (Инт), Переговоры (Хар), Подземелья (Мдр), Целительство (Мдр)

Классовые умения: Исцеляющая инфузия, Магическая настройка, Магическое восстановление, Ритуальная магия

Техномаги рассматривают магическое искусство как технический навык. Они видят структуру энергии и материи и понимают, как воздействовать потоком магической энергии на предметы и живых существ. Техномаг наполняет предметы энергией при помощи магических компонентов, схем и сложных цепочек знаков. Его навыки позволяют ему собирать магические устройства в любой обстановке.

Как техномаг, вы можете быть студентом, который изучал магию и увлекся артефактами и магическими предметами. Возможно вы — ремесленник, изобретающий магические приспособления в своём

старом подвале. Или может быть вы — исследователь, который получил свои знания, исследуя забытые уголки мира. Неважно как вы получили свои знания, важно, что на пути к вершинам мастерства вами движет страсть к технической составляющей магии.

В патронах на своей груди вы храните арсенал алхимических компонентов, магических приборов, расходных материалов и инструментов. Ваше оружие, инструменты и прочее снаряжение покрыто рунами и загадочными узорами. Вы смешиваете реактивы, пьёте зелья и создаете предметы. Вы используете свои знания для того, чтобы наполнить себя и своих союзников магической силой. Когда-нибудь ваше магическое мастерство сделает вас легендой.

Классовые Умения Техномага

Техномаги обладают следующими классовыми умениями:

Исцеляющая инфузия

Вы умеете создавать исцеляющие инфузии. В конце продолжительного отдыха вы создаёте 2 исцеляющие инфузии, существующие до конца вашего следующего продолжительного отдыха. С 16 уровня вы сможете создавать 3 исцеляющие инфузии.

Эффект исцеляющей инфузии определяется во время использования таланта, а не во время её создания. Во время использования таланта *исцеляющая инфузия* вы тратите одну из инфузий, созданных вами во время последнего продолжительного отдыха. Во время привала вы или ваш союзник можете потратить исцеление, чтобы восстановить одну из потраченных инфузий.

Исцеляющая инфузия:

Формула прочности

Умение техномага

Вы направляете энергию своей инфузии на доспехи цели, придавая им большую прочность.

На сцену (особенность) ♦ Магический

Малое действие **Ближняя** вспышка 5 (10 на 11 уровне, 15 на 21 уровне)

Цель: Вы или один союзник во вспышке

Эффект: Цель получает бонус таланта +1 к КД до конца сцены, а вы расходуете инфузию, созданную с помощью вашего классового умения Исцеляющая инфузия. Цель может свободным действием прервать действие бонуса и получить временные хиты в размере, равном её значению исцеления + ваш модификатор Телосложения.

ОБЗОР ТЕХНОМАГА

Особенности: Среди ваших талантов есть зональные и дальнбойные атаки, которые препятствуют врагам и поддерживают союзников. Ваши заклинания причиняют урон средней тяжести, а ещё у вас есть исцеляющие таланты, таланты, усиливающие атаку и защиту компаньонов. Вы также умеете создавать магические механизмы, которые помогут вам в бою.

Религия: Техномаги почитают знание больше, чем богов, лишь некоторые техномаги поклоняются определённым богам. Иногда техномаги воздают

дань уважения Оннатару за его влияние на ремесло и производство и Ауреону за его благосклонность к магическому знанию. Многие техномаги также ценят новаторство и творческий подход, которые олицетворяет Странник.

Расы: Большая часть техномагов Эберрона — это люди из Дома Каннит. Также среди них есть гномы-корабельщики из Зиларго и дварфы-кузнецы из Чертогов Мрора. Иногда на путь техномагов становятся кованные, которые пытаются познать то, как они были созданы.

Уровень 11: Временные хиты предоставляются в размере, равном значению исцеления цели + ваш удвоенный модификатор Телосложения.

Уровень 21: Временные хиты предоставляются в размере, равном значению исцеления цели + ваш утроенный модификатор Телосложения.

Особенность: Вы можете использовать умение Исцеляющая инфузия два раза за сцену, но только один раз за раунд. С 16 уровня вы сможете использовать Исцеляющую инфузию три раза за сцену, но только один раз за раунд.

Исцеляющая инфузия:

Целебная смесь

Умение техномага

Вы используете магию инфузии, чтобы исцелить раны цели.

На сцену (особенность) + Исцеление, Магический Малое действие Ближняя вспышка 5 (10 на 11 уровне, 15 на 21 уровне)

Цель: Вы или один союзник во вспышке

Эффект: Цель восстанавливает хиты в размере, равном значению её исцеления + ваш модификатор Мудрости, а вы расходуете инфузию, созданную с помощью вашего классового умения Исцеляющая инфузия.

Уровень 6: Показатель исцеления + ваш модификатор Мудрости + 2

Уровень 11: Показатель исцеления + ваш модификатор Мудрости + 4

Уровень 16: Показатель исцеления + ваш модификатор Мудрости + 6

Уровень 21: Показатель исцеления + ваш модификатор Мудрости + 8

Уровень 26: Показатель исцеления + ваш модификатор Мудрости + 10

Особенность: Вы можете использовать умение Исцеляющая инфузия два раза за сцену, но только один раз за раунд. С 16 уровня вы сможете использовать Исцеляющую инфузию три раза за сцену, но только один раз за раунд.

Вы умеете управлять магической энергией, заключённой в предметах. В начале каждого дня вы получаете способность настроить магический предмет. За каждую веку вы получаете одну дополнительную возможность магической настройки. Предмет настраивается в течение привала. Вы можете настроить предмет двумя разными способами:

Наделить энергией: Вы перезаряжаете талант на день магического предмета. Таким способом предмет может быть перезаряжен лишь один раз в день.

Усилить энергией: Вы наполняете оружие или инструмент запасом энергии, который сохраняется в нём, пока не будет израсходован или до окончания вашего следующего продолжительного отдыха. Владелец инструмента или оружия может после броска атаки свободным действием высвободить запас энергии и получить бонус +2 к этому броску атаки. Инструмент или оружие может быть усилено таким способом только один раз в день.

МАГИЧЕСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Перед началом боя техномаг может потратить время на наделение магических предметов своих союзников целительной энергией. Всякий раз, когда союзник техномага использует талант на день магического предмета, он поглощает энергию и получает временные хиты в размере, равном половине вашего уровня + ваш модификатор Интеллекта.



РИТУАЛЬНАЯ МАГИЯ

В качестве бонусной черты вы получаете черту Ритуальный Заклинатель, позволяющую вам проводить магические ритуалы (см. главу 10 *Книги игрока*). У вас есть ритуальная книга, содержащая следующие ритуалы: Сварить Зелье, Освободить От Чар Магическое Изделие, Зачаровать Магическое Изделие и Сделать Целым. Кроме того, вы можете использовать Освобождение От Чар Магического Изделия, не расходуя компоненты.

ИНСТРУМЕНТЫ И ОРУЖИЕ

Техномаги используют жезлы, посохи и волшебные палочки, чтобы лучше проводить и направлять свои заклинания. Если у вас есть магический жезл, посох или палочка, вы можете добавлять бонус улучшения этого предмета к броскам атаки и урона талантов техномага, а также его талантов пути совершенства с ключевым словом «инструмент». Вы можете использовать эти таланты и без инструментов.

Для некоторых талантов техномага требуется использование дальнобойного оружия. Если техномаг использует такой талант, атакуя метательным оружием, то оружие возвращается к нему как магическое, даже если таковым не является.

СОЗДАНИЕ ТЕХНОМАГА

Здесь представлены два основных варианта развития техномага: боевой кузнец и изобретатель. Изобретатель создаёт магические механизмы, в то время как боевой кузнец наполняет магией оружие и доспехи. Создавая и поддерживая свои заклинания, все техномаги полагаются на Интеллект. Помимо этого, Мудрость помогает вам оживлять механизмы, а Телосложение фокусирует вашу магию на неживых предметах.

БОЕВОЙ КУЗНЕЦ

Вы видите магию и можете сплести её с предметами и союзниками. С вашей магией оружие становится мощнее, доспехи крепче, а союзники более стойкими. Значение Интеллекта вам стоит сделать самым высоким, поскольку от него зависит точность и мощь ваших атакующих талантов. Телосложение помогает увеличить урон от ваших заклинаний, а также повысить защиту, поэтому стоит сделать его значение вторым по величине. Хорошее значение Мудрости повысит вашу Волю и поддержит таланты вне вашей специализации.

Рекомендуемая черта: Алхимик

Рекомендуемые навыки: Внимательность, Воровство, История, Магия, Целительство

Рекомендуемые неограниченные таланты: удар статическим электричеством, ухудшающая сила

Рекомендуемый талант на сцену: пылающее оружие

Рекомендуемый талант на день: замораживающий знак

ИЗОБРЕТАТЕЛЬ

Используя любые подручные материалы, вы улучшаете оружие и доспехи и даже создаете союзников. Вы наделяете каждое свое творение магией, стихийной душой и искрой жизни, давая ему силу для осуществления определенной задачи. Ваши атакующие способности основаны на Интеллекте, поэтому его значение должно быть самым высоким. Вторая по значимости характеристика для вас — Мудрость — она улучшает изобретения и созданные вами механизмы. Ряд способностей техномага основан на Телосложении, поэтому его значение должно быть третьим по величине.

Рекомендуемая черта: Алхимик

Рекомендуемые навыки: Внимательность, Воровство, История, Магия, Целительство

Рекомендуемые неограниченные таланты: громовой доспех, магическое оружие

Рекомендуемый талант на сцену: колючая проволока

Рекомендуемый талант на день: покорный слуга

ТЕХНОМАГИ И ПРИЗЫВ

Техномаг оживляет предметы и создаёт механизмы. Многие из этих существ подчиняются тем же правилам, что и призванные существа. Когда техномаг оживляет предмет, он призывает стихийного духа и связывает его с этим предметом. Для этого процесса также необходима частичка жизненной силы самого техномага. Если механизм уничтожен до окончания сцены или до того, как техномаг освободит духа, разрушение негативно отразится на самом техномаге. По этой причине призывы техномага ограничены во времени и частоте.

ПРИЗЫВ

Таланты с ключевым словом «призыв» призывают вам на службу существ из других мест, как правило, с других планов.

ПРИЗВАННОЕ СУЩЕСТВО

К призванным существам применяются приведенные ниже правила, если в описании таланта не указано иное.

- ♦ **Союзное существо:** Когда вы используете призывающий талант, вы создаёте существо, которое является союзником для вас и ваших союзников. Талантом определяется, где должно появиться призванное существо.
- ♦ **Ваши защиты:** Защиты призванного вами существа равны вашим защитами. При этом временные бонусы и штрафы вашей статистики не учитываются.
- ♦ **Хиты:** Максимальное количество хитов призванного существа равно вашему значению Ранения. Если хиты призванного существа снижаются до 0, оно уничтожается, а вы теряете исцеление. Если на это момент у вас не осталось больше исцелений, вам причиняется урон, равный половине вашего значения Ранения.
- ♦ **Отсутствие исцелений:** У призванного существа нет исцелений, но если талант позволяет ему использовать исцеление, вы

можете использовать исцеление ради него. В этом случае вместо вас все преимущества исцеления получает призванное существо.

- ♦ **Скорость:** Скорость призванного существа определяется призывающим талантом.
- ♦ **Управление существом:** У призванного существа нет своих действий; вы должны тратить действия и мысленно отдавать ему приказы. Вы можете управлять существом только если у вас есть линия воздействия до него. Когда вы командуете существом, вы делитесь знаниями, но не чувствами.

Вы можете малым действием приказать выполнить одно из приведенных ниже действий, если оно физически способно его осуществить: бежать, идти, лететь, открыть или закрыть дверь или контейнер, поднять или бросить предмет, ползти, протиснуться, сбежать, стоять на месте или совершить шаг.

Призывающий талант определяет особые команды, которые вы можете отдавать призванному существу, а также тип действия для этой команды. Если специальная команда выполняется малым действием, то в течение одного хода вы можете отдать такую команду лишь один раз.

- ♦ **Атаки и проверки:** Если призывающий талант позволяет призванному существу совершать атаки, то вы можете атаковать этим существом, как указано в описании таланта. Если призванное существо может совершать проверки навыков или характеристик, эти проверки совершаете вы. Атаки и проверки, которые вы совершаете за существо, не учитывают временных бонусов и штрафов вашей статистики.
- ♦ **Продолжительность:** Если в описании призывающего таланта не указано иное, призванное существо существует до конца сцены, а затем исчезает. Малым действием вы можете сами отпустить призванное существо.

ТАЛАНТЫ ТЕХНОМАГА

Вы носите при себе тайные реактивы и материалы. Если у вас нет того, что вам нужно, вы создаете компоненты, преобразовывая в них обычные вещи. Каждый день вы строите, наполняете и чините предметы и механизмы, необходимые вам для применения заклинаний. Многие техномаги называют заклинания, наполняющие предметы магической силой, «инфузиями».

НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ 1 УРОВНЯ

Громовой доспех Атака техномага 1

От вашего инструмента исходит пульсирующий гул. Он окружает вас или союзника, а после концентрирует свою мощь на ближайшем противнике.

Неограниченный ♦ **Инструмент, Магический, Звук**
Стандартное действие Ближняя вспышка 10
Первичная цель: Вы или один союзник во вспышке

Эффект: Первичная цель получает бонус таланта +1 к КД до конца вашего следующего хода. Совершите атаку.

Вторичная цель: Одно существо в области вспышки, находящееся в соседней клетке с первичной целью.

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон звуком 1к8 + модификатор Интеллекта и вы толкаете цель на 1 клетку от первичной цели.

Уровень 21: Урон звуком 2к8 + модификатор Интеллекта.

Магическое оружие Атака техномага 1

Ваша атака производит всплеск магической энергии, которая улучшает оружие находящихся рядом с вами союзников.

Неограниченный ♦ **Магический, Оружие**
Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект + 1 против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Интеллекта; до конца вашего следующего хода все союзники, находящиеся в соседних с вами клетках, получают бонус таланта +1 к броскам атаки и бонус таланта к броскам урона, равный вашему модификатору Телосложения или Мудрости.

Уровень 21: Урон 2[Ор] + модификатор Интеллекта, бонус таланта +2 к броскам атаки.

Удар статическим электричеством Атака техномага 1

Вы пронизываете противника потрескивающими магическими зарядами, уменьшая эффективность его следующей атаки.

Неограниченный ♦ **Инструмент, Магический, Электричество**
Стандартное действие Рукопашный 5

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон электричеством 1к8 + модификатор Интеллекта. Следующая атака, которую цель совершает до конца вашего следующего хода, получает штраф к броску урона, равный вашему модификатору Телосложения.

Уровень 21: Урон 2к8 + модификатор Интеллекта.

Ухудшающая сила Атака техномага 1

Когда вы наносите противнику удар наполненным оружием, оно высвобождает силу и обрушивает ее на врага.

Неограниченный ♦ **Магический, Оружие, Силовое поле**
Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон силовым полем 1[Ор] + модификатор Интеллекта; следующий союзник, атакующий цель до конца вашего следующего хода, получает бонус таланта +2 к броску атаки.

Уровень 21: Урон 2[Ор] + модификатор Интеллекта.

ЗАКЛИНАНИЯ НА СЦЕНУ 1 УРОВНЯ

Защитный куб Атака техномага 1

Вы направляете в гущу боя покрытый рунами куб. Несмотря на маленький размер, в кубе заключена сила, чтобы бить врагов и прикрывать союзников.

На сцену ♦ **Инструмент, Магический, Силовое поле**
Стандартное действие Дальнобойный 10

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон силовым полем 2к6 + модификатор Интеллекта.

Эффект: До конца вашего следующего хода все союзники, находящиеся в соседних с целью клетках, получают бонус таланта +1 к КД.

Клюющая проволока Атака техномага 1

Вы бросаете пучок колючей проволоки, которая опутывает противника, всё сильнее и сильнее впиваясь в его плоть.

На сцену ♦ **Инструмент, Магический, Силовое поле**
Стандартное действие **Дальнобойный 10**

Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон силовым полем 1к8 + модификатор Интеллекта. До конца вашего следующего хода каждая атака причиняет цели дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Пылающее оружие Атака техномага 1

По оружию в ваших руках и в руках ваших товарищей плещут языки пламени.

На сцену ♦ **Магический, Огонь, Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное или Дальнобойное оружие**

Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон огнём 1[Ор] + модификатор Интеллекта. До конца вашего следующего хода вы и все союзники в пределах 2 клеток от вас причиняете дополнительный урон огнём, равный вашему модификатору Телосложения, атаками с ключевыми словами «огонь» или «оружие».

Разъедающее оружие Атака техномага 1

Вы наполняете своё оружие кислотой, которая моментально разъедает доспехи противника.

На сцену ♦ **Кислота, Магический, Оружие**
Стандартное действие **Рукопашное или Дальнобойное оружие**

Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон кислотой 2[Ор] + модификатор Интеллекта; цель получает штраф -2 к КД до конца вашего следующего хода.

ЗАКЛИНАНИЯ НА ДЕНЬ 1 УРОВНЯ

Едкая защита Атака техномага 1

Вы проливаете немного жидкости и наполняете ее энергией, создавая защитную стену из кислотного газа.

На день ♦ **Инструмент, Кислота, Магический, Созидание**
Стандартное действие **Зональная стена 5**
в пределах 10 клеток

Эффект: Вы создаёте стену кислотного газа. Стена может быть до 2 клеток в высоту и должна стоять на твёрдой поверхности. Она исчезнет в конце вашего следующего хода. Стена — труднопроходимая местность и её клетки являются местностью, слабо ограничивающей видимость. Любое существо, начинающее ход в стене или в соседней с ней клетке, получает урон кислотой 1к6 + ваш модификатор Интеллекта.

Поддержание малым: Стена сохраняется.

Замораживающий знак Атака техномага 1

Выгравировав на оружии магический знак, вы наполняете его ледяной стужей, наделяя силой замораживать врагов.

На день ♦ **Магический, Холод**
Малое действие **Рукопашное касание**
Цель: Оружие или инструмент

Эффект: До окончания сцены любая атака, использующая цель как оружие или инструмент, причиняет дополнительный урон холодом, равный вашему модификатору Телосложения.

Если владелец цели совершает атаку и попадает, он может свободным действием отменить действие этого эффекта. В этом случае существо, по которому совершалась атака, будет обездвижено (спасение оканчивает).

Покорный слуга Атака техномага 1

Вы наполняете механизм стихийной враждебностью и бросаете его в гущу боя на помощь союзникам.

На день ♦ **Инструмент, Магический, Призыв**
Малое действие **Дальнобойный 5**

Эффект: Вы создаете покорного слугу Среднего размера в любой свободной клетке в пределах указанного диапазона. Скорость слуги — 6. Любой отмеченный противник, начинающий свой ход в соседней клетке с вашим слугой, получает урон, равный вашему модификатору Мудрости. Вы можете отдавать покорному слуге следующие особые команды:

Стандартное действие: Рукопашный 1 или Дальнобойный 5; цель — одно существо, Интеллект + 2 против КД; урон 1к10 + модификатор Интеллекта.

Провоцированная атака: Рукопашный 1; цель — одно существо, Интеллект + 2 против КД; урон 1к10 + модификатор Интеллекта; цель становится отмеченной до конца вашего следующего хода.

Укол жизни Атака техномага 1

Вы запускаете магические дротики, один — союзнику, а другой — врагу. Дротик врага высасывает из него жизненные силы и передает их вашему другу золотой молнией.

На день ♦ **Инструмент, Магический**
Стандартное действие **Дальнобойный 10**

Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Интеллекта; один союзник в пределах 10 клеток от вас получает 10 временных хитов.

Промех: Половина урона; один союзник в пределах 10 клеток от вас получает 5 временных хитов.

ЗАКЛИНАНИЯ-ПРИЁМЫ 2 УРОВНЯ

Использование магического предмета Приём техномага 2

Вы способны высвободить силу, заключённую в магическом предмете, не тратя при этом собственную энергию.

На день ♦ **Магический**
Свободное действие **Персональный**

Эффект: Следующий талант на день магического предмета, использованный до конца вашего следующего хода, не учитывается ограничением на использование талантов на день магических предметов.

Магический трамплин Приём техномага 2

Наполнив небольшой кусок тряпки магической энергией, вы создаёте пружинистую поверхность, подбрасывающую любого, кто на неё наступит.

На день ♦ **Магический, Созидание**
Стандартное действие **Дальнобойный 10**

Эффект: Вы создаёте магический трамплин в клетке в пределах указанного диапазона. Трамплин существует до конца вашего следующего хода. Вы или союзник, вошедшие в клетку, можете прыгнуть на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости. Преодолённое в прыжке расстояние не учитывается как передвижение персонажа. Персонаж может использовать преимущества этого эффекта лишь один раз за ход.

Поддержание малым: Трамплин сохраняется.

Стремительный ремонтник **Приём техномага 2**

Ваш крохотный механизм увеличивается и помогает союзнику.

На сцену ♦ **Магический**

Малое действие **Дальнобойный 5**

Цель: Вы или один союзник

Эффект: Цель совершает спасбросок.

Укрепление миньона **Приём техномага 2**

Вы направляете энергию, чтобы поддержать одно из своих созданий, помогая ему избежать атаки.

На день ♦ **Магический**

Немедленное прерывание **Ближняя вспышка 3**

Триггер: По одному из призванных вами существ, находящемуся в пределах 5 клеток от вас, попадает атака

Эффект: Вызванная срабатывание атака промахиывается по призванному существу.

Укрепляющая инфузия **Приём техномага 2**

Вы мажете товарища укрепляющей смесью. Теперь этот союзник может перенаправить дополнительную жизненную силу другим вашим союзникам.

На день ♦ **Магический**

Малое действие **Дальнобойный 5**

Цель: Вы или один союзник

Эффект: Цель получает 20 временных хитов. Малым действием она может передать любое количество из этих временных хитов другому союзнику в пределах 5 клеток от себя.

Усиленный доспех **Приём техномага 2**

Вы касаетесь доспеха, и он начинает сиять, так как вы улучшаете его защитные качества.

На день ♦ **Магический**

Малое действие **Рукопашное касание**

Цель: Вы или один союзник

Эффект: Цель получает бонус таланта +1 к КД до окончания сцены. Если по цели попадает атака, она может свободным действием прервать действие этого бонуса и получить бонус +4 к КД против этой атаки.

ЗАКЛИНАНИЯ НА СЦЕНУ 3 УРОВНЯ

Изменённая удача **Атака техномага 3**

Ваш магический удар причиняет урон врагу и поворачивает удачу в сторону ваших союзников.

На сцену ♦ **Инструмент, Магический**

Стандартное действие **Зональная вспышка 2**
в пределах 10 клеток

Цель: Одно существо во вспышке

Атака: Интеллект против Воли

Попадание: Урон 1к6 + модификатор Интеллекта; цель получает штраф -2 к спасброскам до конца вашего следующего хода.

Эффект: Один союзник в пределах вспышки получает временные хиты, равные 5 + ваш модификатор Мудрости и бонус +2 к броскам атаки, проверкам навыков, характеристик или спасброскам до конца вашего следующего хода. Союзник может использовать бонус после определения результата броска.

Отражающий удар **Атака техномага 3**

Вы наделяете оружие способностью создавать поле сопротивления вокруг врага, затрудняющее его атаки.

На сцену ♦ **Магический, Оружие, Силовое поле**

Стандартное действие **Рукопашное или Дальнобойное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон силовым полем 2[Ор] + модификатор Интеллекта; ваша цель получает штраф к броскам рукопашной атаки, равный вашему модификатору Телосложения. Действует конца вашего следующего хода.

Силовая инфузия **Атака техномага 3**

Ваша атака окутывает противника энергией. Всякий раз, когда вы или союзник атакуете существо, магия отзывается пульсированием энергии.

На сцену ♦ **Магический, Оружие, Силовое поле**

Стандартное действие **Рукопашное или Дальнобойное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон силовым полем 1[Ор] + модификатор Интеллекта + модификатор Телосложения.

Эффект: Независимо от того, попал союзник по цели рукопашной атакой или нет, он толкает цель на одну клетку. Действует до конца вашего следующего хода.

Электрическая сфера **Атака техномага 3**

Небольшой металлический шар, который вы бросили во врага, разлетается на куски от взрыва молнии.

На сцену ♦ **Инструмент, Магический, Электричество**

Стандартное действие **Зональная вспышка 1**
в пределах 10 клеток

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон электричеством 1к8 + модификатор Интеллекта; цель предоставляет боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

ЗАКЛИНАНИЯ НА ДЕНЬ 5 УРОВНЯ

Едкий знак **Атака техномага 5**

Ваш знак пропитывает оружие или инструмент магической кислотой.

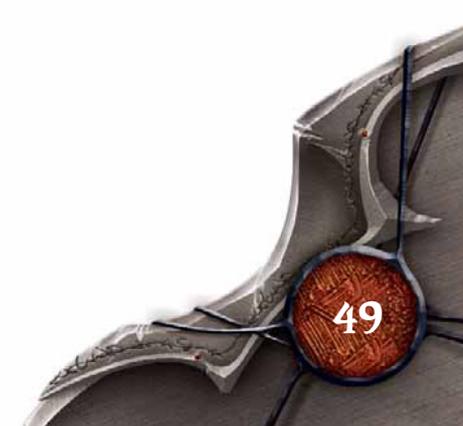
На день ♦ **Кислота, Магический**

Малое действие **Рукопашное касание**

Цель: Одно оружие

Эффект: До окончания сцены любая атака с использованием цели в качестве оружия причиняет продолжительный урон кислотой 5 (спасение оканчивает).

Если владелец цели совершает атаку и попадает, он может свободным действием отменить действие этого эффекта. В этом случае существо, по которому совершалась атака, получает штраф к КД, равный вашему модификатору Телосложения (спасение оканчивает).



Защитник с пламенеющим сердцем Атака техномага 5

Вы помещаете в маленький механизм парящее сердце из огненной стихии.

На день ♦ **Инструмент, Магический, Огонь, Призыв**
Стандартное действие Дальнобойный 5

Эффект: В свободной клетке в пределах указанного диапазона вы создаёте защитника с пламенеющим сердцем. Его скорость — 6. Любой противник, находящийся в начале вашего следующего хода в соседней клетке с защитником, становится отмеченным им. Вы можете отдать защитнику с пламенеющим сердцем следующие команды:

Стандартное действие: Рукопашный 1 или Дальнобойный 5; цель — одно существо; Интеллект + 2 против КД; урон огнём 2к6 + модификатор Интеллекта.

Провоцированная атака: Рукопашный 1; цель — одно существо; Интеллект + 2 против КД; урон огнём 2к6 + модификатор Интеллекта.

Не действие: Когда хиты защитника опускаются до нуля, он должен провести следующую атаку: Ближняя вспышка 2; цели — все существа во вспышке; Интеллект против Реакции; урон огнём 1к8 + модификатор Мудрости.

Танцующее оружие Атака техномага 5

Ваше оружие вылетает из руки и нападает на одного из врагов.

На день ♦ **Магический, Оружие, Призыв**
Малое действие Дальнобойный 5

Условие использования: Вы должны использовать рукопашное оружие.

Эффект: Вы бросаете рукопашное оружие в свободную клетку в пределах диапазона. Скорость движения оружия равна 0, а полета (парение) — 6. Оружие считается Маленьким существом. Когда хиты оружия опускаются до 0, оно не уничтожается и не тратит ваше исцеление. Напротив, оно возвращается в ваши руки. Танцующее оружие не может открывать закрытые двери и контейнеры, а также поднимать и бросать предметы. Вы можете давать танцующему оружию следующие приказы:

Малое действие: Рукопашный 1; цель — одно существо; Интеллект против КД; урон 1[Ор] + модификатор Интеллекта.

Провоцированная атака: Рукопашный 1; цель — одно существо; Интеллект против КД; урон 1[Ор] + Модификатор Интеллекта.

Хищные осколки Атака техномага 5

От удара исписанный рунами метательный снаряд создаёт облако магических осколков, мешающее противнику.

На день ♦ **Зона, Магический, Оружие, Силовое поле**
Стандартное действие Зональная вспышка 1

в пределах досягаемости оружия

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + Модификатор Интеллекта.

Промех: Половина урона.

Эффект: Вспышка создаёт зону магических осколков, активную до конца сцены. Любой враг, начинающий свой ход в этой зоне, получает 5 единиц урона силовым полем.

ЗАКЛИНАНИЯ-ПРИЁМЫ 6 УРОВНЯ

Запас исцеления Приём техномага 6

Вы используете магическую энергию, чтобы помочь союзнику исцелиться.

На день ♦ **Исцеление, Магический**
Свободное действие Дальнобойный 10

Триггер: Союзник в пределах 10 клеток от вас использует исцеление, чтобы восстановить хиты.

Цель: Союзник, вызвавший срабатывание

Эффект: Цель не тратит исцеление, но, тем не менее, получает его преимущество. Цель восстанавливает дополнительное количество хитов, равное вашему модификатору Мудрости.

Оживление помощника Приём техномага 6

Вы конструируете отличного помощника по работе.

На сцену ♦ **Магический**
Свободное действие Персональный

Эффект: Вы получаете бонус к следующей проверке навыка, равный вашему модификатору Мудрости. Действует до конца вашего следующего хода.

Призрачное строение Приём техномага 6

Расставив на ладони маленькие предметы, вы создаёте из магической силы эфемерное строение.

На день ♦ **Магический, Созидание**
Стандартное действие Дальнобойный 20

Эффект: Выберите одну клетку в пределах диапазона и вторую клетку, находящуюся на расстоянии, равном 2 + ваш модификатор Интеллекта клеток от первой клетки. Вторая клетка также должна находиться в пределах диапазона действия приёма. Вы создаёте между этими двумя клетками призрачный мост, существующий до конца вашего следующего хода. Мост соединяет две выбранные клетки по кратчайшему пути. У моста нет высоты, и любое существо может пройти по клеткам, занимаемым мостом, как по обычной местности, даже если в этих клетках (в обычном состоянии) находится труднопроходимая, сложная, опасная местность или местности нет.

Поддержание малым: Мост продолжает существовать.

Регенерирующая инфузия Приём техномага 6

Вы пронизываете снаряжение союзника равномерным потоком магической энергии, восстанавливающим жизненные силы вашего друга.

На день ♦ **Исцеление, Магический**
Малое действие Ближняя вспышка 10

Цель: Вы или один союзник во вспышке; цель должна находиться в раненом состоянии

Эффект: До окончания сцены цель получает регенерацию, равную вашему модификатору Телосложения. Малым действием цель может прервать действие этого эффекта, чтобы использовать исцеление.

ЗАКЛИНАНИЯ НА СЦЕНУ 7 УРОВНЯ

Ледяное оружие Атака техномага 7

Ледяной ветер пронизывает ваше оружие морозом.

На сцену ♦ **Магический, Оружие, Холод**
Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон холодом 1[Ор] + модификатор Интеллекта; до конца вашего следующего хода цель становится замедленной.

Эффект: Вы и все ваши союзники, находящиеся в соседних с вами клетках, до конца вашего следующего хода причиняете атаками с ключевыми словами «холод» или «оружие» дополнительный урон холодом, равный вашему модификатору Телосложения.

Оружие вампира **Атака техномага 7**

Вы наделяете своё оружие способностью вытягивать жизнь из врагов и передавать её в оружие своих союзников.

На сцену ♦ **Исцеление, Магический, Некротическая энергия, Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное или Дальнобойное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон некротической энергией 1[Ор] + модификатор Интеллекта. Каждый союзник, находящийся в пределах 5 клеток от вас, причиняющий урон атакой с ключевым словом «оружие» до конца вашего следующего хода, восстанавливает 1кб + ваш модификатор Телосложения хитов. Союзник может восстанавливать хиты с помощью этого таланта только один раз за каждое его использование.

Руническая защита **Атака техномага 7**

Используя инструмент, вы метаете исписанную знаками сферу, которая поражает врагов и защищает друзей.

На сцену ♦ **Инструмент, Магический, ключевое слово типа урона**

Стандартное действие **Зональная вспышка 1 в пределах 10 клеток**

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон 2кб + модификатор Интеллекта. Выберите тип урона: кислота, огонь, холод или электричество. Каждой цели атака причинит урон выбранным типом урона.

Эффект: Выберите тип урона: кислота, огонь, холод или электричество. До конца вашего следующего хода все союзники во вспышке наделяются сопротивляемостью к выбранному типу урона, равной 5 + ваш модификатор Мудрости.

Ураганная инфузия **Атака техномага 7**

Вы пронизываете доспех союзника силой яростного урагана.

На сцену ♦ **Инструмент, Магический**

Стандартное действие **Ближняя вспышка 2 с центром на одном из союзников в пределах 10 клеток от вас**

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон 1к10 + модификатор Интеллекта; вы сдвигаете цель на 2 клетки.

Эффект: Союзник, находящийся в клетке, из которой начинается вспышка, до конца вашего следующего хода получает бонус к КД, равный 2 + ваш модификатор Телосложения.

ЗАКЛИНАНИЯ НА ДЕНЬ 9 УРОВНЯ**Выстрел хрупкой кожи** **Атака техномага 9**

Ваш исписанный рунами метательный снаряд делает плоть хрупкой и заставляет врага спотыкаться.

На день ♦ **Магический, Оружие**

Стандартное действие **Дальнобойное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Интеллекта; цель становится замедленной и получает уязвимость 5 к рукопашным атакам (спасение оканчивает и то, и другое).

Промак: Половина урона; цель становится замедленной (спасение оканчивает).

**Наэлектризованная пыль** **Атака техномага 9**

Направив магическую энергию в облако пыли, вы наполняете его электрическими разрядами, которые проходят сквозь врагов.

На день ♦ **Инструмент, Магический, Электричество**

Стандартное действие **Ближняя вспышка 3**

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон электричеством 2кб + модификатор Интеллекта; цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Каждый проваленный спасбросок: Цель получает 5 единиц урона электричеством.

Последствие: Цель получает продолжительный урон электричеством 5 (спасение оканчивает).

Промак: Половина урона; цель получает продолжительный урон электричеством 5 (спасение оканчивает).

Светящийся знак **Атака техномага 9**

Яркий свет струится из оружия, которое вы наделили излучением и печущей энергией.

На день ♦ **Излучение, Исцеление, Магический**

Малое действие **Рукопашное касание**

Цель: Оружие или инструмент

Эффект: До конца сцены все атаки, совершённые с использованием цели в качестве оружия или инструмента, причиняют урон излучением. Если владелец во время применения атакующего таланта использует цель и попадает, он восстанавливает хиты в размере, равном вашему модификатору Телосложения.

Попав по существу, владелец цели может свободным действием прервать действие этого эффекта. В этом случае существо становится изумлённым (спасение оканчивает). Кроме того, владелец может использовать исцеление и восстановить дополнительные хиты в размере, равном вашему модификатору Телосложения.

Безжалостный налетчик Атака техномага 9*Вы даруете жизнь проворному механизму***На день** ♦ **Инструмент, Магический, Призыв****Стандартное действие** Дальнобойный 5**Эффект:** В свободной клетке в пределах диапазона вы создаете Маленького безжалостного налетчика. Скорость безжалостного налетчика равна 6. Безжалостный налетчик причиняет 1кб дополнительного урона любому существу, над которым он обладает боевым превосходством. Вы можете отдавать безжалостному налетчику следующие приказы:**Стандартное действие:** Рукопашный 1; цель — одно существо; Интеллект + 2 против КД; урон 1к8 + модификатор Интеллекта; безжалостный налетчик совершает шаг на 2 клетки.**Провоцированная атака:** Рукопашный 1; цель — одно существо; Интеллект + 2 против КД; урон 1к8 + модификатор Интеллекта.**Заклинания-приёмы 10 уровня****Знак удачи** Приём техномага 10*Вы наполняете оружие или инструмент удачей и магической энергией.***На день** ♦ **Магический****Малое действие** Рукопашное касание**Цель:** Одно оружие или инструмент**Эффект:** До конца сцены каждая атака, совершённая при помощи цели, получает бонус таланта +1 к броскам атаки и бонус к броскам урона, равный вашему модификатору Телосложения. Малым действием владелец цели может прервать действие этого эффекта, чтобы снять эффект, который оканчивается при спасении.**Исцеляющая статуэтка** Приём техномага 10*Вы наполняете маленькую статуэтку жизненной силой, заставляя её излучать золотую ауру, исцеляющую союзников.***На день** ♦ **Исцеление, Магический, Призыв****Стандартное действие** Дальнобойный 5**Эффект:** В свободной клетке в пределах указанного диапазона вы создаете Маленькую исцеляющую статуэтку. Скорость статуэтки равна 5. Статуэтка предоставляет бонус +2 к КД и Стойкости. Любой союзник, трагически исцеление в соседней клетке со статуэткой, получает дополнительные хиты в размере, равном вашему модификатору Мудрости. Кроме того, три раза до конца сцены союзник, находящийся в соседней клетке со статуэткой, может использовать малое действие, чтобы совершить спасбросок и восстановить хиты, как если бы он использовал исцеление. Вы можете отдать исцеляющей статуэтке следующий приказ:**Малое действие:** Исцеляющая статуэтка оказывает первую помощь союзнику, находящемуся в соседней клетке. Для проверки используется ваш навык Целительства.**Настой скольжения** Приём техномага 10*Вы проливаете маическую жидкость на ноги союзников, заставляя их скользить по полю боя.***На сцену** ♦ **Магический****Малое действие** Ближняя вспышка 3**Цель:** Все союзники во вспышке**Эффект:** Вы сдвигаете каждую цель на 5 клеток. Каждая цель до конца вашего следующего хода получает бонус +4 к Реакции.**Танцующий щит** Приём техномага 10*Маленькая металлическая сфера разворачивается в средних размеров щит, который парит рядом с союзником и блокирует чужие атаки.***На день** ♦ **Магический, Созидание****Малое действие** Дальнобойный 5**Цель:** Один союзник**Эффект:** Для защиты цели вы создаёте щит из металла и магии. Цель получает бонус таланта +4 к КД и Реакции до конца сцены или до тех пор, пока вы не переместите щит. Вы можете малым действием переместить щит к новой цели в пределах диапазона. Теперь этот союзник получит бонус.**Заклинания на сцену 13 уровня****Инфузия позитивной энергии** Атака техномага 13*Вы окутываете врага магической силой, используя его как проводник жизненной силы.***На сцену** ♦ **Исцеление, Магический, Оружие****Стандартное действие** Рукопашное или Дальнобойное оружие**Цель:** Одно существо**Атака:** Интеллект против КД**Попадание:** Урон 2[Ор] + модификатор Интеллекта. До конца вашего следующего хода каждый союзник, попадающий по цели, может использовать исцеление и восстановить дополнительные хиты в размере, равном вашему модификатору Телосложения.**Колочий автомат** Атака техномага 13*Вы швыряете небольшой моток колючей проволоки, который вырастает, пробуждается и атакует ваших врагов.***На сцену** ♦ **Инструмент, Магический, Созидание****Стандартное действие** Дальнобойный 10**Эффект:** Вы создаете колючий автомат в свободной клетке в пределах указанного диапазона. Автомат занимает клетку, и при окружении считается союзником. Автомат существует до конца вашего следующего хода. Каждый враг, входящий в соседнюю с автоматом область или начинающий в ней свой ход, становится объектом следующей атаки:**Атака:** Интеллект против Реакции**Попадание:** Урон 1к8 + модификатор Интеллекта + модификатор Мудрости.**Могущественное оружие** Атака техномага 13*Вы наделяете оружие магией, усиливающей силу воздействия.***На сцену** ♦ **Магический, Оружие****Стандартное действие** Рукопашное или Дальнобойное оружие**Цель:** Одно существо**Атака:** Интеллект против КД**Попадание:** Урон 2[Ор] + модификатор Интеллекта; вы толкаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Телосложения и сбиваете с ног.**Энергетический покров** Атака техномага 13*Поле магической энергии окутывает вас и ваших союзников, хлеща атакующих.***На сцену** ♦ **Инструмент, Магический, Силовое поле****Стандартное действие** Ближняя вспышка 2**Первичная цель:** Вы и все союзники во вспышке**Эффект:** До конца вашего следующего хода каждый враг, попадающий или промахивающийся по первичной цели рукопашной атакой, подвергается следующей атаке:**Вторичная цель:** Атакующий противник**Атака:** Интеллект против Реакции**Попадание:** Урон силовым полем 2к10 + модификатор Интеллекта.

ЗАКЛИНАНИЯ НА ДЕНЬ 15 УРОВНЯ

Оживший арбалет Атака техномага 15

Ваш арбалет ярко светится, так как вы наполнили его жизненной силой стихии. Затем оружие вырывается из ваших рук и движется так, как вы ему прикажете.

На день ♦ Магический, Оружие, Призыв

Стандартное действие Дальнобойный 5

Условие использования: Вы должны держать в руках арбалет.

Эффект: Вы бросаете арбалет, который держали в руках, в свободную клетку в пределах указанного диапазона. Скорость движения арбалета равна 0, а полёта (парение) — 6. Арбалет считается Маленьким существом. Когда хиты ожившего арбалета опускаются до 0, он не уничтожается и не тратит ваше исцеление. Напротив, он возвращается к вам в руки. Оживший арбалет не может открывать закрытые двери и контейнеры, а также поднимать и бросать предметы. Вы можете дать ожившему арбалету следующий приказ:

Малое действие: Дальнобойный 15/30; цель — одно существо; Интеллект против КД; урон 2[Ор] + модификатор Интеллекта.

Преданный защитник Атака техномага 15

Вы оживляете маленький механизм, покрытый защитными пластинами.

На день ♦ Инструмент, Магический, Призыв

Стандартное действие Дальнобойный 5

Эффект: Вы создаете Маленького преданного помощника в свободной клетке в пределах указанного диапазона. Преданный защитник имеет бонус +2 к КД и скорость 6. Каждый враг, начинающий ход рядом с преданным защитником, отмечается им до конца вашего следующего хода. Вы можете отдавать преданному защитнику следующие приказы:

Стандартное действие: Рукопашный 1; цель — одно существо; Интеллект + 2 против КД; урон 2к8 + модификатор Интеллекта; цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Провоцированная атака: Рукопашный 1; цель — одно существо; Интеллект + 2 против КД; урон 2к8 + модификатор Интеллекта.

Рой мехараканов Атака техномага 15

Вы отпускаете на волю полчище крошечных механизмов, которые расползаются и кусают ваших врагов.

На день ♦ Зона, Инструмент, Магический

Стандартное действие Ближняя волна 5

Цель: Все враги в волне

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон 2к8 + модификатор Интеллекта и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

Эффект: Вы создаёте зону, полную крошечных механических тараканов, которые существуют до конца сцены. Все враги в этой зоне предоставляют боевое превосходство.

Электрический знак Атака техномага 15

Заполните оружие или инструмент магической энергией, вы создаете назлектризованное поле, которое бьет врага электрическими разрядами.

На день ♦ Магический, Электричество

Малое действие Рукопашное касание

Цель: Оружие или инструмент

Эффект: До конца сцены каждая атака, использующая цель в качестве оружия или инструмента, причиняет дополнительный урон электричеством, равный 5 + ваш модификатор Телосложения.

Попав по существу, владелец цели может свободным действием прервать действие этого эффекта. В этом случае существо становится изумлённым (спасение оканчивает).

ЗАКЛИНАНИЯ-ПРИЁМЫ 16 УРОВНЯ

Защита от стихий Приём техномага 16

Вы направляете на союзника дрожащий луч защитной энергии, предоставляющий сопротивляемость ей и тем, кто стоит рядом с ней.

На день ♦ Магический

Малое действие Дальнобойный 5

Цель: Один союзник

Эффект: Выберите тип урона: звук, кислота, огонь, холод или электричество. До конца сцены цель получает сопротивляемость 15 к выбранному типу урона. Кроме того, пока вы или ваш союзник находитесь в соседней с целью клетке, вы или этот союзник получаете сопротивляемость 10 к выбранному типу урона.

Инфузия железной кожи Приём техномага 16

Вы разламываете в руках железную стружку, наполняя ее защитной магией. Затем вы бросаете её частички на доспех союзника.

На сцену ♦ Магический

Малое действие Ближняя вспышка 5

Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: До конца вашего следующего хода каждая цель получает бонус +4 к КД

Талисман Приём техномага 16

Вы наделяете небольшой предмет удачей.

На день ♦ Магический

Стандартное действие

Рукопашное касание

Цель: Один предмет

Эффект: Вы заряжаете цель удачей, которая сохраняется до конца вашего следующего продолжительного отдыха. Любой союзник, держащий или носящий на себе цель, может потратить этот заряд, чтобы получить бонус, равный вашему модификатору Мудрости, к спасброску или проверке навыка, сделанной до конца его следующего хода.

Чрезвычайно острая грань Приём техномага 16

Вы прикасаетесь к оружию и наполняете его магией, делая его острее и смертоносней.

На день ♦ Магический

Малое действие

Рукопашное касание

Цель: Одно рукопашное оружие

Эффект: До конца сцены атаки целью совершают критическое попадание при результате броска «18» и выше.

ЗАКЛИНАНИЯ НА СЦЕНУ 17 УРОВНЯ

Вспышка света Атака техномага 17

Пока ваш союзник лечится, вы преобразуете избыток исцеляющей энергии во вспышку магического света, жуеющего ближайших врагов.

На сцену ♦ Излучение, Инструмент, Исцеление, Магический

Стандартное действие Дальнобойный 10

Эффект: Вы или один союзник в пределах 10 клеток от вас можете использовать исцеление и восстановить дополнительные хиты в размере, равном вашему модификатору Интеллекта.

Цель: Одно существо, находящееся в соседней клетке с персонажем, тратящим исцеление

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон излучением 2к8 + модификатор Интеллекта и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Нестабильная инфузия **Атака техномага 17**

Вы изменяете свою собственную инфузию, что приводит к высвобождению волны необузданной магической энергии.

На сцену ♦ **Инструмент, Магический**
Стандартное действие **Ближняя волна 3**
Цель: Все существа в волне
Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Интеллекта и вы сбиваете цель с ног.

Объятия земли **Атака техномага 17**

Вы помещаете в доспех союзника сияющую руну силы, заставляя союзника скользить по полю боя и крушить ближайших врагов.

На сцену ♦ **Инструмент, Магический, Силовое поле**
Стандартное действие **Дальнобойный 10**
Первичная цель: Один союзник

Эффект: Вы сдвигаете первичную цель на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости. После этого вы совершаете атаку зональной вспышкой 1 с центром на первичной цели.

Вторичная цель: Все враги во вспышке
Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон силовым полем 2к10 + модификатор Интеллекта; вы сдвигаете вторичную цель на 1 клетку или обездвигиваете ее до конца вашего следующего хода.

Скачущий снаряд **Атака техномага 17**

Наполнив метательный снаряд нестабильной энергией, вы бросаете его рикошетить между врагами.

На сцену ♦ **Магический, Оружие, Силовое поле**
Стандартное действие **Дальнобойное оружие**
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон силовым полем 1[Ор] + Модификатор Интеллекта; первичная цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Эффект: Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Одно существо, не являющееся первичной целью

Вторичная атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон силовым полем 1[Ор] + модификатор Интеллекта, цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Заклинания на ДЕНЬ 19 УРОВНЯ**Зарывающийся снаряд** **Атака техномага 19**

Когда ваш снаряд попадает во врага, он начинает крутиться волчком, погружаясь в существо.

На день ♦ **Магический, Оружие**
Стандартное действие **Дальнобойное оружие**
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Интеллекта, цель получает продолжительный урон 5 и предоставляет боевое превосходство (спасение оканчивает и то, и другое)

Последствие: Цель получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает). Если хиты цели снижаются до 0 раньше, чем закончится действие продолжительного урона, вы выбираете врага в пределах 5 клеток от цели и причиняете ему продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона; цель предоставляет боевое превосходство (спасение оканчивает).

Знак адского пламени **Атака техномага 19**

По поверхности предмета, который вы наполнили магией, пляшут языки пламени, стремящиеся сжечь врагов.

На день ♦ **Магический, Огонь**
Малое действие **Рукопашное касание**
Цель: Одно оружие или инструмент

Эффект: До конца сцены каждая атака, использующая цель в качестве оружия или инструмента, причиняет дополнительный урон огнём, равный 1к8 + ваш модификатор Телосложения.

Попав по существу, владелец цели может свободным действием прервать действие этого эффекта, чтобы опалить это существо адским огнём (спасение оканчивает). Пылая в адском огне, цель получает урон огнём 10 в начале своего хода. Кроме того, все враги в пределах 2 клеток от цели в начале своего хода также получают урон огнём 10.

Механическая кислотная оса **Атака техномага 19**

Вы оживляете механическую осу, заполненную кислотой.

На день ♦ **Инструмент, Кислота, Магический, Призыв**
Стандартное действие **Дальнобойный 5**

Эффект: Вы создаете Маленькую механическую кислотную осу в свободной клетке в пределах указанного диапазона. Скорость движения осы равна 4, полета (парение) — 8. Она обладает бонусом +2 к КД и Реакции. Когда хиты механической осы снижаются до 0, вы не тратите исцеление. Вы можете отдавать механической осе следующие приказы:

Стандартное действие: Рукопашный 1 или Дальнобойный 5; Интеллект +2 против КД; урон 1к10 + модификатор Интеллекта, продолжительный урон кислотой 10 (спасение оканчивает).

Провоцированная атака: Рукопашный 1; цель — одно существо; Интеллект + 2 против КД; урон 1к10 + модификатор Интеллекта, продолжительный урон кислотой 10 (спасение оканчивает).

Не действие: Когда хиты механической осы снижаются до 0, она должна совершить следующую атаку: Ближняя вспышка 1; Интеллект против Реакции; урон кислотой 2к8 + модификатор Мудрости.

Цепкая веревка **Атака техномага 19**

Вплетая магию в специально подготовленную веревку, вы превращаете ее в вертящееся, цепкое устройство.

На день ♦ **Зона, Инструмент, Магический**
Стандартное действие **Зональная вспышка 2**
 в пределах 10 клеток

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон 3к10 + модификатор Интеллекта; цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона; цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Эффект: Вспышка создает зону цепкой веревки, которая существует до конца вашего следующего хода. Для врагов эта зона считается труднопроходимой местностью, каждый враг, входящий в зону или начинающий в ней свой ход, становится замедленным до конца своего следующего хода.

Поддержание малым: Зона сохраняется.

ЗАКЛИНАНИЯ-ПРИЁМЫ 22 УРОВНЯ

Лекарство от всех болезней Приём техномага 22

Приготовленная вами смесь — прекрасное целебное средство.

На день ♦ Исцеление, Магический

Малое действие Рукопашное касание

Эффект: Цель восстанавливает хиты, как если бы она использовала исцеление, и может окончить любые из действующих на неё эффектов. Кроме того, до конца сцены цель получает бонус таланта +2 к спасброскам.

Маленький телохранитель Приём техномага 22

Вспышкой магии вы наполняете жизнью неодушевленные компоненты, создавая небольшой механизм, который умеет прерывать атаки.

На день ♦ Магический, Призыв

Стандартное действие Дальнобойный 5

Эффект: Вы создаете Маленького телохранителя в свободной клетке в пределах указанного диапазона. Его скорость равна 3. Он обладает бонусом +2 к КД и бонусом +4 к Стойкости, Реакции и Воле. Каждый союзник, находящийся в соседней клетке с телохранителем, получает сопротивляемость 5 ко всем типам урона. Вы можете отдать маленькому телохранителю следующий приказ:

Немедленное прерывание: Когда по союзнику, находящемуся в пределах 5 клеток от маленького телохранителя, попадает атака, союзник получает бонус +4 ко всем защитами против атаки, вызвавшей срабатывание.

Сумка четырех ветров Приём техномага 22

Вы смешиваете реактивы, чтобы создать бурю внутри маленького матерчатого мешка. Затем вы выпускаете ее, чтобы переместить себя и своих союзников.

На сцену ♦ Магический

Малое действие Ближняя вспышка 5

Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Вы сдвигаете каждую цель на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости.

Эликсир героя Приём техномага 22

Вы превращаете пузырек с водой в мощное целебное средство.

На день ♦ Исцеление, Магический

Малое действие Рукопашное касание

Цель: Вы или один союзник

Эффект: Цель тратит одно исцеление и восстанавливает максимально возможное количество хитов. Если цель не может потратить исцеление, то она восстанавливает хиты в количестве, равном её значению ранения.

ЗАКЛИНАНИЯ НА СЦЕНУ 23 УРОВНЯ

Жук силы Атака техномага 23

Вы выпускаете крошечный механизм, который летит на вашего врага с невероятной силой, после чего взрывается магической энергией.

На сцену ♦ Инструмент, Магический, Силовое поле

Стандартное действие Дальнобойный 10

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон силовым полем 1к8 + модификатор Интеллекта; вы толкаете первичную цель на 6 клеток.

Эффект: Совершаете вторичную атаку зональной вспышкой 2 с центром на первичной цели.

Вторичная цель: Все существа во вспышке

Вторичная атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон 1к8 + модификатор Интеллекта; вы сбиваете вторичную цель с ног.



Кислотный доспех Атака техномага 23

Вы плескаете специально подготовленную жидкость на доспех союзника, защищая его облаком ядовитых испарений, поражающих противника.

На сцену ♦ Инструмент, Кислота, Магический

Стандартное действие Зональная вспышка 1

с центром на вас или союзнике в пределах 10 клеток

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон кислотой 3к8 + модификатор Интеллекта

Эффект: До конца вашего следующего хода союзник, находящийся в исходной клетке вспышки получает сопротивляемость кислоте 15, а каждое существо, совершающее по нему рукопашную атаку, получает урон кислотой, равный 10 + ваш модификатор Мудрости.

Оружие хаоса Атака техномага 23

Нанося удар, вы высвобождаете стихийные силы, бушующие вокруг вашего оружия и оружия ваших союзников.

На сцену ♦ Магический, Оружие; ключевое слово типа урона

Стандартное действие Рукопашное или

Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Интеллекта. Выберите тип урона: звук, кислота, огонь, силовое поле, холод или электричество. Эта атака причиняет урон выбранного вами типа. До конца вашего следующего хода союзники в пределах 2 клеток от вас причиняют дополнительный урон выбранного типа, равный 1к8 + ваш модификатор Телосложении. Дополнительный урон причиняется только атаками с ключевым словом «оружие».

Разноцветный удар **Атака техномага 23**

Вы активируете руны на своём оружии, и, когда вы атакуете врага, оно излучает разноцветный свет.

На сцену ✦ Звук, Магический, Огонь, Оружие, Силовое поле
Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Стойкости, Реакции и Воли. Вы совершаете один бросок атаки против всех трех защит. По цели может быть совершено вплоть до трёх попаданий, в зависимости от того, какие защиты поразит атака.

Попадание (Стойкость): Урон звуком 1[Ор] + модификатор Интеллекта; вы сбиваете цель с ног.

Попадание (Реакция): Урон силовым полем 1[Ор] + модификатор Интеллекта; вы отталкиваете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Телосложения. Цель не может встать на ноги после падения до конца вашего следующего хода.

Попадание (Воля): Урон огнём 1[Ор] + модификатор Интеллекта; до конца вашего следующего хода цель получает штраф к броскам атаки, равный вашему модификатору Мудрости.

ЗАКЛИНАНИЯ НА ДЕНЬ 25 УРОВНЯ

Всепоглощающий выстрел **Атака техномага 25**

Ваш исписанный знаками метательный снаряд воспламеняется и окутывает врага языками жадного пламени.

На день ✦ Магический, Огонь, Оружие
Стандартное действие Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон огнём 3[Ор] + модификатор Интеллекта, продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает).

Первый проваленный спасбросок: Цель получает продолжительный урон огнём 15 (спасение оканчивает).

Второй проваленный спасбросок: Цель получает продолжительный урон огнём 20 (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Первый проваленный спасбросок: Цель получает продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает).

Второй проваленный спасбросок: Цель получает продолжительный урон огнём 15 (спасение оканчивает).

Знак удара жизнью **Атака техномага 25**

Своими инфузиями вы создаете оружие, которое лечит и в то же время ранит.

На день ✦ Исцеление, Магический
Малое действие Рукопашное касание

Цель: Одно оружие или инструмент

Эффект: Один раз в раунд до конца сцены, когда атака, использующая цель в качестве оружия или инструмента попадает, один раненый союзник, находящийся в пределах 5 клеток от владельца цели, восстанавливает хиты в количестве, равном 10 + ваш модификатор Телосложения.

Попав по существу, владелец цели может свободным действием прервать действие этого эффекта, чтобы использовать исцеление. Кроме того, цель этой атаки становится ошеломлённой до конца своего следующего хода.

Межпространственный хитрец **Атака техномага 25**

Вы привязываете к своему механизму могущественного элементаля, дающего вашему творению власть изменять пространство вокруг себя.

На день ✦ Инструмент, Магический, Призыв
Стандартное действие Дальнобойный 5

Эффект: В свободной клетке в пределах указанного диапазона вы создаете Маленького межпространственного хитреца. Его скорость равна 6, также действием движения он может телепортироваться на 6 клеток. Если межпространственный хитрец и один из союзников находятся в соседних клетках с одним и тем же врагом, то этот враг предоставляет боевое превосходство всем смежным с ним существам. Вы можете отдавать межпространственному хитрецу следующие приказы:

Стандартное действие: Рукопашный 1; цель — одно существо; Интеллект + 2 против КД; урон 2к8 + модификатор Интеллекта, межпространственный хитрец телепортируется на 3 клетки.

Провоцированная атака: Рукопашный 1; цель — одно существо; Интеллект + 2 против КД; урон 2к8 + модификатор Интеллекта, межпространственный хитрец телепортирует цель на 3 клетки.

Три острых клинков **Атака техномага 25**

Вы бросаете во врага три покрытых рунами клинка. Они окружают его и пронзают, когда он пытается атаковать или передвигаться.

На день ✦ Инструмент, Магический
Стандартное действие Дальнобойный 10

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон 3к10 + модификатор Интеллекта; цель получает урон 10 в первый раз когда атакует или перемещается во время своего хода (спасение оканчивает).

Последствие: Цель получает урон 10 в первый раз, когда атакует или перемещается во время своего хода (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона, цель получает урон 5 в первый раз, когда атакует или перемещается во время своего хода (спасение оканчивает).

ЗАКЛИНАНИЯ НА СЦЕНУ 27 УРОВНЯ

Звуковое оружие **Атака техномага 27**

Когда вы машете оружием перед лицом врага, оно ревет, подобно урагану. Оно наносит удар волной звука и сбивает врага с ног.

На сцену ✦ Звук, Магический, Оружие
Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон звуком 3[Ор] + модификатор Интеллекта; вы сбиваете цель с ног. До конца вашего следующего хода цель становится изумлённой.

Крадущий жизнь покров **Атака техномага 27**

Вас и ваших союзников окутывает бледная некротическая энергия, вытягивающая жизнь из атакующих.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Некротическая энергия

Стандартное действие Ближняя вспышка 2

Первичная цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: До конца вашего следующего хода каждый враг, попадающий или промахивающийся по первичной цели рукопашной атакой, подвергается следующей атаке:

Вторичная цель: Атакующий враг

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон некротической энергией 4к6 + модификатор Интеллекта; атакующая первичная цель может совершить спасбросок.

Облако могильного праха **Атака техномага 27**

Вы бросаете во врагов мешочек с пеплом, который взрывается и становится бледным облаком, иссушающим их жизни и поддерживающим жизненную силу ваших союзников.

На сцену ♦ **Инструмент, Исцеление, Магический, Некротическая энергия**

Стандартное действие **Зональная** вспышка 3 в пределах 20 клеток

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон некротической энергией 1к10 + модификатор Интеллекта. До конца вашего следующего хода каждый союзник во вспышке получает бонус таланта +1 к броскам атаки и всем защитам.

Эффект: Каждый союзник во вспышке может использовать исцеление и восстановить дополнительные хиты в размере, равном 2к6 + ваш модификатор Мудрости.

Рой оживших шипов **Атака техномага 27**

Вы бросаете на землю пригоршню шипованных шаров. Шипы взрываются, после того как уколют ваших врагов.

На сцену ♦ **Зона, Инструмент, Магический, Огонь**

Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон 3к8 + модификатор Интеллекта.

Эффект: Вспышка создает зону оживших шипов, существующих до конца вашего следующего хода. Каждый враг в зоне предоставляет боевое превосходство вам и вашим союзникам. В конце вашего следующего хода все существа в зоне получают урон огнём 2к10 + ваш модификатор Мудрости.

ЗАКЛИНАНИЯ НА ДЕНЬ 29 УРОВНЯ**Знак спешки** **Атака техномага 29**

Руны, которые вы пишете на предмете, заставляют их владельца двигаться быстрее.

На день ♦ **Магический**

Малое действие **Рукопашное** касание

Цель: Одно оружие или инструмент

Эффект: До конца сцены существо, использующее целью, получает бонус таланта +3 к скорости.

Попав по существу, владелец цели может свободным действием прервать действие этого эффекта, чтобы получить дополнительное стандартное действие.

Руны шупалец тени **Атака техномага 29**

Нарисовав в воздухе магические узоры, вы заставляете шупальца теней вырваться из доспехов ваших союзников и атаковать ближайших врагов.

На день ♦ **Инструмент, Магический**

Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток с центром на одном из союзников

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Интеллект против Воли

Попадание: Урон 4к6 + модификатор Интеллекта; цель становится слепой и замедленной (спасение оканчивает и то, и другое).

Каждый проваленный спасбросок: Вы сдвигаете цель на 1 клетку.

Промех: Половина урона; цель становится слепой (спасение оканчивает).

Эффект: До конца сцены каждый враг, атакующий союзника, который находился в исходной клетке вспышки, становится ослепшим до конца вашего следующего хода.

Симулякр **Атака техномага 29**

Используя магию и жизненную силу стихий, вы создаете механизм, способный совершать сложные атаки.

На день ♦ **Инструмент, Магический, Призыв**
Малое действие **Дальнобойный** 5

Эффект: В свободной клетке в пределах указанного диапазона вы создаете симулякра Среднего размера. У него есть все режимы перемещения, что есть у вас и их скорости равны вашим скоростям без учёта бонусов и штрафов. У него есть немагические копии каждого инструмента или оружия, которое было у вас на момент его создания. Они исчезают, когда заканчивается действие таланта или когда они отделяются от симулякра. Вы можете отдавать симулякру следующие приказы:

Стандартное действие: Симулякр использует неограниченный атакующий талант или атакующий талант на сцену, который знаете вы, независимо от того, использовали вы их уже или нет. Использованные симулякром таланты на сцену не засчитываются как использованные вами. Применяя таланты, симулякр использует ваш бонус атаки. За каждое использование этого таланта каждый талант на сцену можно использовать не более одного раза.

Стандартное действие: Симулякр использует атакующий талант на день, которые знаете вы, независимо от того, использовали вы его или нет. Симулякр не может использовать талант *симулякр*. Использованный симулякром атакующий талант на день не засчитывается как использованный вами. Применяя талант, симулякр использует ваш бонус атаки. После того, как симулякр использует атакующий талант на день, талант *симулякр* оканчивается.

Провоцированная атака: Совершая провоцированные атаки, симулякр использует вашу стандартную рукопашную атаку.

Стрела жгучего холода **Атака техномага 29**

Выгравированные на вашем оружии знаки источают жгучий холод. При ударе оружие заковывает врага в лед.

На день ♦ **Магический, Оружие, Холод**

Стандартное действие **Рукопашное** или **Дальнобойное** оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон холодом 3[Ор] + модификатор Интеллекта; цель становится обездвиженной и получает уязвимость 10 ко всем типам урона (спасение оканчивает и то, и другое).

Последствие: Цель становится замедленной и получает уязвимость 5 ко всем типам урона (спасение оканчивает и то, и другое).

Промех: Половина урона; цель становится замедленной и получает уязвимость 5 ко всем типам урона (спасение оканчивает и то, и другое).

3

57

ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА

Характеристики и особенности приведенных ниже путей совершенства связаны с Эберроном, хотя игрок может использовать их и для своего персонажа из другого мира. Раздел делится на общие пути совершенства — основанные на классе, расе или происхождении — и пути совершенства отмеченных драконом.

АЛХИМИК-УЧЕНЫЙ

«Магия есть во всем. Нужно лишь немного потрудиться, чтобы высвободить её».

Требование: Вы должны уметь делать алхимические предметы.

Травы, настойки, минералы и экзотические ингредиенты являются инструментами алхимиков всего Кхорвайра. В алхимических лабораториях появляются на свет всевозможные фантастические вещи — от ядов до снадобий и удивительных устройств.

Будучи алхимиком-ученым, вы переступили грань способностей волшебника. Вы смешиваете магию с алхимическими составами. Комбинируя мистическую энергию со своими рецептами, вы создаете смертельные смеси, способные соперничать с любым оружием.

УМЕНИЯ ПУТИ АЛХИМИКА-УЧЕНОГО

Алхимик-новатор (11 уровень): На 11 уровне, а затем еще на 15, 21 и 25 уровнях вы изучаете две формулы на ваш выбор. Формула должна быть вашего уровня или ниже.

Действие алхимика (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, чтобы атаковать алхимическим предметом, вы получаете бонус к броску атаки, равный вашему модификатору Интеллекта.

Находчивый алхимик (11 уровень): Когда вы создаете новый алхимический предмет, вы можете использовать в качестве компонентов имеющиеся у вас алхимические предметы. Ценность алхимических предметов, использованных в качестве компонентов, вычитается из стоимости компонентов, потраченных на создание нового алхимического предмета. Любая ценность сверх стоимости компонентов нового предмета растрачивается впустую.

Мастер алхимии (16 уровень): Вы получаете бонус +2 к броскам атаки алхимическими предметами.

ЗАКЛИНАНИЯ АЛХИМИКА-УЧЕНОГО

Быстрая смесь Атака Алхимика-ученого 11

В мновенье ока вы используете подготовленный алхимический предмет.

На сцену ✦ Магический

Малое действие Персональный

Эффект: Вы используете алхимический предмет, не тратя требуемое для этого время.

Секретный рецепт Приём Алхимика-ученого 12

Используя остатки алхимического состава, вы создаете недолговечную копию одной из своих смесей.

На день ✦ Магический

Свободное действие Персональный

Триггер: Вы используете алхимический предмет своего уровня или ниже

Эффект: Вы создаете копию алхимического предмета — триггера. Копия существует до конца сцены.

Магический магнит Атака Алхимика-ученого 20

Исписанный знаками магнит вырывается из вашей руки, превращая магические потоки в водоворот.

На день ✦ Инструмент, Магический, Созидание, Электричество

Малое действие Дальнобойный 10

Эффект: Вы бросаете камень в свободную клетку в пределах диапазона. Камень создает магический магнит, покрытый рунами столб (2 клетки в высоту, на поле занимает 1 клетку). Каждый враг в пределах 3 клеток от магического магнита получает штраф -2 ко всем защитам от ваших магических атак и штраф -2 к спасброскам от продолжительного урона. Магический магнит существует до конца сцены или до тех пор, пока вы не отпустите его (свободным действием). Кроме того, один раз в раунд вы можете совершить магическим магнитом следующую атаку:

Малое действие Ближняя вспышка 5

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Цель получает продолжительный урон электричеством 10 (спасение оканчивает). Магический магнит подтягивает цель на 5 клеток.



БОЕВОЙ ИНЖЕНЕР

«Мастерская? Это не для меня. Мне бы на линию фронта».

Требование: Техномаг

Во время Последней Войны большинство техномагов занималось материально-технической поддержкой. Тем не менее, несколько техномагов отказалось сидеть в мастерских. Эти техномаги были боевыми инженерами, которые использовали свои навыки в бою. Боевые инженеры стали жизненно важным пополнением армий Последней Войны. Сейчас те, кто следует традициям боевых инженеров, еще и грозные боевые соратники.

УМЕНИЯ ПУТИ БОЕВОГО ИНЖЕНЕРА

Решительное действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для совершения дополнительного действия, вы получаете бонус +1 к броскам атаки оружием до конца вашего следующего хода, и ваши атаки оружием до конца вашего следующего хода причиняют дополнительный урон 1к6.

Увеличение жестокости (11 уровень): Всякий раз, когда ваши таланты техномага или боевого инженера дают союзнику бонус к броскам урона оружием, оружие этого союзника также получает свойство «жестокое 1» на период действия бонуса. Если у оружия уже есть свойство «жестокое», то это умение не оказывает на него никакого эффекта.

Улучшение точности (16 уровень): Всякий раз, когда ваши таланты техномага или боевого инженера дают союзнику бонус к броскам атаки оружием, этот бонус увеличивается на 2.

ЗАКЛИНАНИЯ БОЕВОГО ИНЖЕНЕРА

Высшее магическое оружие Атака Боевого инженера 11

Ваше оружие и оружие ваших союзников окутывается магической энергией.

На сцену ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное или

Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект + 3 против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Интеллекта.

Эффект: Каждый союзник, находящийся в соседней с вами клетке, получает бонус таланта к броскам атаки и урона, равный вашему модификатору Мудрости или вашему модификатору Телосложения до конца вашего следующего хода.

Мимолетный двомер Приём Боевого инженера 11

Вы наполняете оружие кратковременным, но мощным улучшением.

На день ♦ Магический

Малое действие Ближняя вспышка 5

Цель: Одно оружие или инструмент во вспышке.

Эффект: Вы наполняете цель магической энергией. Выберите тип урона: звук, кислота, огонь, силовое поле, холод или электричество. Цель до конца сцены причиняет дополнительный урон выбранного типа, равный вашему модификатору Интеллекта. До конца сцены, всякий раз, когда владелец цели совершает критическое попадание оружием, атакованная цель получает продолжительный урон 10 выбранного вами типа урона (спасение оканчивает).



3

Настойчивые сферы Атака Боевого инженера 20

Ваше оружие обрушивается на противника, разбрасывая похожие на искры пылинки, которые раздражают это существо и жалят других врагов, оказавшихся поблизости.

На день ♦ Зона, Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 3к10 + модификатор Интеллекта и если цель в течение своего хода не может переместиться как минимум на 2 клетки, она получает урон 10 в конце своего хода (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона и если цель в течение своего хода не может переместиться как минимум на 2 клетки, она получает урон 5 в конце своего хода (спасение оканчивает).

Эффект: Атака создает зону причиняющих боль пылинок (вспышка 2 с центром на цели). Зона существует до тех пор, пока цель не спасется от этого таланта. Когда цель перемещается, зона перемещается вместе с ней, по-прежнему держа цель в своем центре. Любой враг, начинающий свой ход в пределах зоны, получает урон 5 и предоставляет боевое превосходство, пока находится в пределах зоны.

СВОЙСТВО «ЖЕСТОКОСТЬ»

Минимальный урон жестокого оружия выше чем у обычного. Совершая бросок урона, перебрасывайте каждую кость всякий раз, когда результат броска равен или ниже, чем значение жестокости оружия. Перебрасывайте кость до тех пор, пока результат броска не превысит значение жестокости, и используйте новый результат.

ИНЖЕНЕР-МЕХАНИК

«Я делаю себе друзей. Давайте назовем это хобби».

Требование: Техномаг

Последняя Война позволила науке сделать огромный шаг вперед. Создав кованых и совершенные боевые машины, техномаги стали намного лучше понимать, как смешивать магию и технологию. Хотя большинство техномагов учится создавать магических слуг, инженер-механик поднимает это занятие до уровня искусства.

Инженер-механик — мастер создания имитаций жизни из неодушевленных предметов. Вы можете очень быстро объединить автоматы вместе. Создаваемые вами устройства более надежны, долговечны и более смертоносны, чем устройства, созданные вашими коллегами.

Вы создаете миньонов и хитроумные устройства для помощи своим соратникам, хотя, вероятно, вы столь же сильно привязаны к ним, как и к своим спутникам. Вы можете души не чаять в своих созданиях, огорчаясь, когда они повреждаются, и даже мстить за их разрушение.

Вне боя вас окружают безобидные механизмы. Они щебечут и жужжат, находясь возле вас или в вашей компании. Многие из них выступают вашими помощниками, и при помощи их ловких конечностей вы намного быстрее собираете новых миньонов.

УМЕНИЯ ПУТИ ИНЖЕНЕРА-МЕХАНИКА

Прочное творение (11 уровень): Существа, призванные вашими талантами техномага или инженера-механика, получают бонус таланта +2 ко всем защитам.

Согласованное действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на получение дополнительного действия, вы также получаете два малых действия, которые вы можете использовать только для того, чтобы отдать приказы вашим призванным существам.

Улучшенные миньоны (16 уровень): Существа, призванные вашими талантами техномага или инженера-механика, получают бонус +2 к скорости и бонус +1 к броскам атаки.

ЗАКЛИНАНИЯ ИНЖЕНЕРА-МЕХАНИКА

Заводные солдатики **Атака инженера-механика 11**

Множество крошечных металлических солдатиков сбегает с вашего тела и карабкается на врага.

На сцену ♦ **Зона, Инструмент, Магический**
Стандартное действие **Зональная вспышка 2**
в пределах 10 клеток

Эффект: Вспышка создает зону миниатюрных заводных солдатиков. Зона существует до конца вашего следующего хода. Зона — труднопроходимая местность, по каждому врагу, начинающему свой ход в пределах зоны, совершается атака.

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон 1к8 + модификатор Интеллекта, цель замедлена до конца своего следующего хода.



Помощь механизма **Приём Инженера-механика 12**

Ваши создания более долговечны, чем предполагалось.

На сцену ♦ **Исцеление, Магический**
Немедленное прерывание **Ближняя вспышка 10**
Триггер: Существо, призванное вашим талантом техномага или инженера-механика, получает урон.
Цель: Призванное существо, вызвавшее срабатывание.

Эффект: Вы тратите исцеление, а цель восстанавливает хиты, равные вашему значению исцеления +2кб

Заводной спутник **Атака Инженера-механика 20**

Вы тщательно собираете практичное и универсальное заводное создание.

На день ♦ **Инструмент, Магический, Призыв**
Малое действие **Дальнобойный 10**

Эффект: Вы призываете заводного спутника Маленького размера, который появляется в свободной клетке в пределах указанного диапазона. Заводной спутник имеет скорость 7 и игнорирует труднопроходимую местность. Он обладает бонусом +4 к КД и Реакции. Когда вы или союзник начинаете свой ход в соседней с заводным спутником клетке, персонаж получает 10 временных хитов. Вы можете отдавать заводному спутнику следующие приказы:

Малое действие: Рукопашный 1; цель — одно существо; Интеллект + 2 против КД; урон 2к10 + модификатор Интеллекта, цель становится отмеченной заводным спутником до конца вашего следующего хода. Если цель уже была отмеченной, то вместо этого спутник причиняет ей дополнительный урон 1к8.

Провоцированная атака: Рукопашный 1; цель — одно существо; Интеллект + 2 против КД; урон 2к10 + модификатор Интеллекта, цель становится отмеченной заводным спутником до конца вашего следующего хода. Если цели уже была отмеченной, вместо этого спутник причиняет ей дополнительный урон 1к8.

КОВАНЫЙ ДЖАГГЕРНАУТ

«С дороги, мягкотелы!»

Требование: Кованый

Вы посвятили себя физическому совершенствованию — чтобы стать воплощением силы и доблести. Возможно, вы сражались в Последней Войне, а возможно, что вас создали в последние дни этого конфликта, и вы хотите изучить свою боевую натуру. Какими бы не были причины, вам нравится безудержно бросаться на врага и гнать его перед собой. Вы — кованый джаггернаут, непреодолимая сила, чье место на поле боя в окружении множества врагов. Когда вы хотите удержать позицию, вы удерживаете ее. Ваши навыки и конструкция дают вам способность отражать атаки, которые могут убить другого на месте.



3

УМЕНИЯ ПУТИ КОВАНОГО ДЖАГГЕРНАУТА

Стремительное действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на совершение атаки в броске, вы получаете бонус +2 к скорости и всем защитам до конца своего следующего хода. Кроме того, вы можете совершать другие действия после атаки в броске.

Стремительный удар (11 уровень): Всякий раз, когда вы совершаете атаку в броске и попадаете, ваша атака причиняет цели дополнительный урон 1кб и отталкивает ее на 1 клетку. Кроме того, вы можете совершить шаг на 1 клетку и встать в ту клетку, которую только что освободил ваш противник. На 21 уровне дополнительный урон увеличивается до 2кб.

Совершенство механизма (16 уровень): Вы получаете бонус +2 к спасброскам и проверкам Выносливости.

Непреклонный (16 уровень): Когда вы тратите единицу действия, вы можете совершить спасбросок.

ТАЛАНТЫ КОВАНОГО ДЖАГГЕРНАУТА

Разрушительное нападение Атака Кованого джаггернаута 11

Вы завершаете свою беспечную атаку в броске жестоким ударом, который отбрасывает врага назад, изумляя его.

На сцену ♦ Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2 [Ор] + модификатор Силы и цель становится изумленной до конца вашего следующего хода.

Особенность: Во время атаки в броске вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Непреодолимая движущая сила

Приём Кованого джаггернаута 12

Чтобы атаковать своего противника, вы мчитесь по полю боя, не обращая внимания на атаки.

На сцену

Малое действие Персональный

Эффект: До конца своего следующего хода вы игнорируете труднопроходимую местность, можете перемещаться через пространство, занятое врагом, и получаете бонус таланта +2 к КД против провоцированных атак.

Стальной утес

Атака Кованого джаггернаута 20

Вы закрепляетесь на позиции и удерживаете свой участок, стоя в защитной стойке и нанося серии смертоносных атак.

На день ♦ Оружие, Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: До окончания стойки вы получаете сопротивляемость 5 ко всем видам урона, и всякий раз, когда урон от атаки снижается до 0, на вас также не действует и эффект этой атаки. Кроме того, до окончания стойки вы можете уменьшать расстояние, на которое вас толкнули, подтянули или сдвинули, на 5 клеток, и все враги, начинающие свой ход в соседних с вами клетках, получают урон 1[Ор], если вы в состоянии совершать провоцированные атаки.

МИСТАГОГ ХРАНИТЕЛЕЙ ВРАТ

«Однажды им удалось пробить брешь в наш мир, но пока я жив, они не сделают этого снова».

Требование: Любой первородный класс, член Хранителей Врат

Более шестнадцати тысяч лет назад друиды создали братство Хранителей Врат. На них была возложена тяжелая ноша — оберегать мир от разрастающегося зла — искаженных ужасов, расплывшихся в глубинах Хайбера. Несмотря на то, что эти существа однажды уже были повержены, они по-прежнему стремятся проскользнуть через границу миров и завоевать мир смертных. Хранители Врат потерпели неудачу лишь однажды. Около девяти тысяч лет назад даэлькиры просочились в этот мир из Ксориата, Мира Безумия. Лишь горстка Хранителей Врат смогла выжить в той борьбе и запечатать за даэлькирами великие печати. С тех пор Хранители Врат возродили древние обеты и бдительно выполняют свой долг.

Как мистагог Хранителей Врат вы охраняете печати, созданные вашими предшественниками, и сдерживаете угрозу искаженных существ. Ваша миссия ведет вас по всему миру, так как даэлькиры и их порождения не прекращают своих попыток сломать печати. Чтобы противостоять им, вы изучили древние техники, которые закалили ваш разум против их способностей и научили вас противостоять их страшному воздействию.



УМЕНИЯ ПУТИ МИСТАГОГА ХРАНИТЕЛЕЙ ВРАТ

Бич искаженного (11 уровень): Ваши атаки по искаженному существу, находящемуся в состоянии ранения, совершают критическое попадание при выпадении «19—20».

Решительное действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для получения дополнительного действия, вы получаете сопротивляемость психической энергии 20 до конца своего следующего хода. Кроме того, вы и все союзники, находящийся в соседних с вами клетках, можете совершить по спасброску от любого эффекта с ключевым словом «психическая энергия».

Разрушение искаженного (16 уровень): Всякий раз, когда вы совершаете критическое попадание по искаженному существу, это существо становится ошеломленным до конца вашего следующего хода.

СИЛЫ ПРИРОДЫ МИСТАГОГА ХРАНИТЕЛЕЙ ВРАТ

Природное равновесие Атака Мистагога Хранителей Врат 11

Природа исправляет дисбаланс; вы лишь ускоряете этот процесс, вызывая ядовитые лозы, ослабляющие ваших врагов.

На сцену ♦ Первородный, Яд

Стандартное действие Ближняя вспышка 5

Цель: Одно существо во вспышке

Атака: Сила или Мудрость + 4 против Стойкости

Уровень 21: Сила или Мудрость + 6 против Стойкости

Попадание: Урон ядом 2к8 + модификатор Телосложения.

Цель и каждый враг, смежный с ней, получает уязвимость 5 ко всем видам урона до конца вашего следующего хода.

Запечатать врата Приём Мистагога Хранителей Врат 12

Вы противодействуете тем, кто обходит естественные способы перемещения.

На день ♦ Зона, Первородный

Малое действие Ближняя вспышка 10

Эффект: Вспышка создает зону природного препятствия, которая сохраняется до конца вашего следующего хода. Каждый враг, начинающий свой ход в пределах зоны, не может телепортироваться до начала своего следующего хода. Каждый союзник, начинающий свой ход в пределах зоны, получает бонус таланта +2 к скорости до начала своего следующего хода.

Поддержание малым: Зона сохраняется.

Очищение природы Атака Мистагога Хранителей Врат 20

Из ваших рук исходят ядовитые пары, окутывающие врагов и вгрызающиеся в тех, кто противен самой природе.

На день ♦ Первородный, Яд

Стандартное действие Ближняя вспышка 3

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Сила или Мудрость + 4 против Стойкости

Уровень 21: Сила или Мудрость + 6 против Стойкости

Попадание: Урон ядом 3к8 + модификатор Телосложения, цель становится изумленной и замедленной (спасение оканчивает и то, и другое). Если цель — искаженное существо, то всякий раз до окончания сцены, когда оно используете атаку с ключевым словом «психическая энергия», оно будет получать продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона, цель становится изумленной и замедленной до конца вашего следующего хода.

ПЕРЕКОВАННЫЙ

«Я улучшаю себя всеми возможными способами».

Требование: Любая раса за исключением кованого, должен быть техномагом.

Кованые — интересная раса, отношение к ним варьируется от признания их собственностью до признания их народом. Большинство простолюдинов не принимают, относятся с подозрением или терпят кованых. Вы же смотрите на них иначе: вы хотите стать одним из них. Во время Последней Войны ряд искусных творцов, работавших в кузнях, производивших кованых, стали считать кованых образцом совершенного создания. Сейчас они бросили своих прежних работодателей и стремятся улучшить самих себя, вживляя в плоть механические усовершенствования.

Первый шаг на пути перекованного — установка боевой руки, механической стальной конечности, напоминающей латную рукавицу с шарнирными пальцами. Боевая рука заменяет вашу руку, и для ее установки требуется ампутация руки. В результате, этот путь выбирают лишь очень преданные своему делу или очень безумные техномаги.

УМЕНИЯ ПУТИ ПЕРЕКОВАННОГО

Боевая рука (11 уровень): Вы обладаете боевой рукой, которая заменила вашу настоящую руку. Боевая рука — рукопашное оружие, в использовании которого вы опытни. Боевая рука относится к группе оружия «булавы», причиняет урон 1к8 и предоставляет бонус владения оружием +3. Своей боевой рукой вы можете держать предметы точно так же, как если бы это была ваша настоящая рука, но используя ее в качестве



оружия, в боевой руке ничего не должно быть. На боевую руку вы можете применять ритуалы Зачаровать Магический Предмет (*Книга игрока*), Освободить От Чар Магический Предмет (*Книга игрока*) и Перенос Чар (*Сокровищница искателей приключений*). При использовании ритуала Освободить От Чар Магический Предмет боевая рука не уничтожается.

Несущая конструкция (11 уровень): Части, которые вы вживляете в свое тело, делают вас более крепким. Вы получаете бонус +2 к спасброскам от продолжительного урона.

Укрепляющее действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на получение дополнительного действия, вы получаете временные хиты в размере, равном 5 + половина вашего уровня.

Больше металла, чем плоти (16 уровень): Вы можете прикреплять и встраивать компоненты, как если бы вы были кованым (см. «компоненты кованого» на 113 странице).

Дополнительная прочность (16 уровень): Всякий раз, когда вы совершаете спасбросок от смерти, вы можете выбрать «10» или результат броска кости, если он лучше.

ЗАКЛИНАНИЯ ПЕРЕКОВАННОГО

Удар боевой рукой Атака перекованного 11

Сосредоточив в своей боевой руке магическую силу, вы наносите удар по врагу с такой силой, что заставляете его пошатнуться.

На сцену ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Условие использования: Ваша боевая рука должна быть свободна.

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Интеллекта и вы толкаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Телосложения. Цель предоставляет вам и вашим союзникам боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

Саморемонт Приём Перекованного 12

Ваша магия быстро чинит поврежденные компоненты.

На день ♦ Магический, Исцеление

Стандартное действие Персональный

Эффект: Вы восстанавливаете хиты в размере, равном двойному значению вашего исцеления.

Рука-цеп Атака Перекованного 20

Металлический кулак отделяется от вашей боевой руки и выстреливает во врага, оставаясь связанным с вами при помощи силовой цепи.

На день ♦ Магический, Оружие

Стандартное действие Рукопашный 2

Условие использования: Ваша боевая рука должна быть свободна.

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Стойкости

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Интеллекта и вы сбиваете цель с ног.

Промаш: Половина урона

Эффект: Ваша боевая рука получает оружейное свойство «досыгаемость» до окончания сцены.

СКИТАЛЕЦ СВЕТА

«Мы движемся по свету, но когда перед лицом лишь тьма, мы должны уберечь этот свет в себе».

Требование: Калаштар, должен идти по Пути Света

Странствующие рыцари, идущие по Пути Света, скитальцы света путешествуют вместе с общинами калаштаров, помогая им решать конфликты и проблемы, с которыми они сталкиваются. Как скиталец света вы можете в этом месяце разбираться с проблемами, возникшими в Шарне с Дремлющей Тьмой, а в следующем — защищать археологов калаштаров, исследующих зиккураты Ку'барры. Многих представителей вашего народа устраивает бездействие, они живут в уединенных общинах или в храмах-крепостях Адара. Но такая жизнь — не для вас. Вы активно сражаетесь с тьмой, противодействуя Дремлющей Тьме, пытаясь уничтожить Властелинов Праха или неся мир и покой своему народу. Как скиталец света, вы обладаете светом чистоты и справедливости, но понимаете необходимость противостояния материальному злу этого мира

УМЕНИЯ ПУТИ СКИТАЛЬЦА СВЕТА

Действие скитальца света (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для использования таланта с ключевым словом «излучение», вы или один союзник в пределах 5 клеток от вас восстанавливаете хиты в размере, равном половине вашего уровня.

Прогулка по ясному пути (11 уровень): Всякий раз, когда вы совершаете атаку излучением, один союзник в пределах 5 клеток от вас получает боевое превосходство над целью этой атаки до конца вашего следующего хода.

Обновление светом (16 уровень): Вы получаете сопротивляемость излучению 10 и сопротивляемость психической энергии 10. Если у вас уже есть сопротивляемость урону излучением или сопротивляемость урону психической энергией, но эта сопротивляемость вырастает на 10.

МОЛИТВЫ СКИТАЛЬЦА СВЕТА

Осветить противника **Атака Скитальца света 11**

Золотистый луч света вырывается из вашего инструмента и бьет по врагу, в течение некоторого времени продолжая разбрасывать искры.

На сцену ♦ Духовный, Излучение, Инструмент

Стандартное действие **Дальнобойный 10**

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон излучением 2к6 + модификатор Мудрости, цель получает штраф -2 к КД и Реакции до конца вашего следующего хода. Кроме того, клетки в пределах 10 клеток от цели освещаются ярким светом до конца вашего следующего хода.



Путь Света

Приём Скитальца света 12

Солнечный свет прорывается сквозь трещины в земле и уплотняется в прочный путь, который также придает вам сил, когда в этом есть необходимость.

На день ♦ Духовный, Созидание

Малое действие **Зональная стена 8** в пределах 10 клеток

Эффект: В свободных клетках в пределах указанного диапазона вы создаете путь из плотного света. Путь плоский, может выдержать любой вес и, как минимум 1 его клетка должна находиться на твёрдой поверхности. За каждую клетку, пройденную по горизонтали, путь может подняться или опуститься на 1 клетку по вертикали. Путь существует до конца вашего следующего хода.

Все раненые союзники получают регенерацию 10, пока находятся на одной из клеток пути.

Поддержание малым: Путь сохраняется.

Призыв Света

Атака Скитальца света 20

Вы вытягиваете потоки света из ближайших источников, используя их, чтобы иссушить плоть врагов и исцелить союзника.

На день ♦ Духовный, Излучение, Инструмент, Исцеление

Стандартное действие **Дальнобойный 10**

Цель: Одно, два или три существа

Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон излучением 2к10 + модификатор Мудрости, вы или один союзник в пределах 5 клеток от вас восстанавливаете 10 хитов.

Промех: Половина урона, вы или один союзник в пределах 5 клеток от вас восстанавливаете 5 хитов.

ХАМЕЛЕОН

«Не каждую проблему можно решить при помощи кувалды...»

Требование: Подменьш

Будучи подменьшем, вы меняете облик и личности в соответствии с вашими целями. Будучи хамелеоном, вы поднимаете свою разносторонность на новый уровень. Внимательно наблюдая, вы постигаете особенности и действия окружающих. Вы не только изменяете свой облик, вы изменяете свои таланты и способны на многое. Чем дольше времени вы проводите рядом с целью, тем более точно вы подражаете ей, ее действиям и способностям.

УМЕНИЯ ПУТИ ХАМЕЛЕОНА

Перенятый навык (11 уровень): Во время продолжительного отдыха выберите один навык, в котором тренирован ваш союзник. После окончания продолжительного отдыха вы получаете тренировку в этом навыке до окончания вашего следующего продолжительного отдыха. Союзник, чей навык вы выбрали, должен присутствовать на протяжении всего продолжительного отдыха.

Согласованное действие (11 уровень): Когда ваш союзник тратит единицу действия для совершения дополнительного действия, а вы в этой сцене ещё не тратили единиц действий, то вы можете немедленным ответом потратить единицу действия. Ваше действие должно быть выполнено сразу после полного завершения дополнительного действия союзника.

Фокусировка на таланте (16 уровень): Во время привала выберите один талант на сцену 11 уровня или ниже, принадлежащий классу или пути совершенства вашего союзника. После окончания привала вы можете обменять атакующий талант на сцену, полученный *подражающим ударом*, на выбранный атакующий талант. Союзник, чей талант вы выбрали, должен присутствовать в течение всего привала.

ТАЛАНТЫ ХАМЕЛЕОНА

Подражающий удар Атака Хамелеона 11

Вы демонстрируете ваши способности к мимикрии, прекрасно подражая атаке союзника.

На день

Стандартное действие Персональный

Условие использования: Вы должны использовать этот талант в конце продолжительного отдыха.

Эффект: До окончания вашего следующего продолжительного отдыха, вы можете использовать атакующий талант на сцену 11 уровня или ниже, принадлежащий классу или пути совершенства вашего союзника, как если бы это был атакующий талант на сцену вашего пути совершенства. Союзник, талант которого вы приобретаете, должен присутствовать на протяжении всего продолжительного отдыха, перед тем как вы сможете использовать этот талант. Совершая броски атаки и урона, вы можете использовать свою Харизму вместо характеристики, с которой обычно связаны броски атаки и урона этого таланта. Для того чтобы использовать этот талант, вам не нужно соответствовать его требованиям, но вы должны выполнять все условия его использования.



Великолепная мимикрия Приём Хамелеона 12

Вы внимательно изучаете способности союзника, подражая даже тому, что не является частью его атаки.

На день

Стандартное действие Персональный

Условие использования: Вы должны использовать этот талант в конце продолжительного отдыха.

Эффект: До окончания вашего следующего продолжительного отдыха, вы можете использовать приём 12 уровня или ниже, принадлежащий классу или пути совершенства вашего союзника, как если бы это был приём вашего пути совершенства. Союзник, талант которого вы приобретаете, должен присутствовать на протяжении всего продолжительного отдыха, перед тем как вы сможете использовать этот талант. Для того чтобы использовать этот талант, вам не нужно соответствовать его требованиям, но вы должны выполнять все условия его использования.

Смертоносное копирование Атака Хамелеона 20

Вы демонстрируете свои способности к мимикрии, прекрасно подражая атаке союзника.

На день

Стандартное действие Персональный

Условие использования: Вы должны использовать этот талант в конце продолжительного отдыха.

Эффект: До окончания вашего следующего продолжительного отдыха, вы можете использовать атакующий талант на день 20 уровня или ниже, принадлежащий классу или пути совершенства вашего союзника, как если бы это был атакующий талант на день вашего пути совершенства. Союзник, талант которого вы приобретаете, должен присутствовать на протяжении всего продолжительного отдыха, перед тем как вы сможете использовать этот талант. Совершая броски атаки и урона, вы можете использовать свою Харизму вместо характеристики, с которой обычно связаны броски атаки и урона этого таланта. Для того чтобы использовать этот талант, вам не нужно соответствовать его требованиям, но вы должны выполнять все условия его использования.

ЭКЗОРЦИСТ СЕРЕБРЯНОГО ПЛАМЕНИ

«Нечистый демон, я изгоняю тебя! Покинь это место и никогда не возвращайся!»

Требование: Любой духовный класс; должен поклоняться Серебряному Пламени

Никто так сильно не противостоит злу в этом мире, как Церковь Серебряного Пламени. Ее святые воины вовлечены в бесконечную войну с демонами, дьяволами, оборотнями и нежитью. Главные среди духовных воинов Серебряного Пламени — экзорцисты Серебряного Пламени. Они путешествуют по миру, посвятив свою жизнь деяниям, демонстрирующим принципы веры.

Как экзорцист Серебряного Пламени вы обладаете мощной связью с Серебряным Пламенем и являетесь живым вместилищем силы, поддерживающей Церковь. Голос Пламени выбрал именно вас для выполнения этой задачи, он снизошел на вас, чтобы изобличить порок и очистить от него этот мир. Вы закалились перед лицом тех ужасных дел, которые вам придется совершить, чтобы уничтожить зло. Вы высвобождаете против врагов мощь своей веры, опаливая их пламенем, очищающим от скверны и укрепляющим добродетельных. Всякий раз, когда вы читаете свои молитвы, над вашей головой возникает маленький серебряный огонек, говорящий о святости вашего дела и высоте вашего положения в Церкви.



УМЕНИЯ ПУТИ ЭКЗОРЦИСТА СЕРЕБРЯНОГО ПЛАМЕНИ

Действие Серебряного Пламени (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для получения дополнительного действия, ваши атаки причиняют дополнительный урон огнём и излучением 2кб до конца вашего следующего хода.

Усиление Пламенем (11 уровень): Всякий раз, когда вы используете талант с ключевым словом «огонь», вы и один союзник в пределах 5 клеток от вас получаете временные хиты в размере, равном вашему модификатору Мудрости.

Серебряный экзорцизм (16 уровень): Когда вы атакуете демона, дьявола, меняющего форму или нежить, используя талант с ключевым словом «огонь» или «излучение», вы можете при броске урона перебрасывать кость, если на ней выпало «1» или «2».

МОЛИТВЫ ЭКЗОРЦИСТА СЕРЕБРЯНОГО ПЛАМЕНИ

Атака Экзорциста Серебряного Пламени 11
Пламя порицания
Вы высвобождаете волну пламени, которая испепеляет нечестивых.
На сцену ♦ Духовный, Излучение, Инструмент, Огонь
Стандартное действие Ближняя волна 3
Цель: Все враги в волне
Атака: Мудрость против Стойкости
Попадание: Урон огнём и излучением 2кб + модификатор Мудрости, цель становится ослеплённой до конца вашего следующего хода. Если цель — демон, дьявол, меняющий форму или нежить, она получает дополнительный урон огнём и излучением 2кб и штраф к КД, равный вашему модификатору Харизмы, до конца вашего следующего хода.

Приём Экзорциста Серебряного Пламени 12
Охраняющее пламя
Вы призываете серебряное пламя, которое усиливает союзников и карает врагов.
На день ♦ Духовный, Зона
Стандартное действие Зональная вспышка 2 в пределах 10 клеток
Эффект: Вспышка создает зону серебряного пламени, которая существует до конца вашего следующего хода. Вы и все союзники в пределах зоны получаете сопротивляемость огню 10, сопротивляемость излучению 10 и бонус таланта +2 ко всем защитами. Все враги в пределах зоны получают уязвимость к огню 5, уязвимость к излучению 5 и штраф -2 ко всем защитами.
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Атака Экзорциста Серебряного Пламени 20
Серебряное клеймо
Языки пламени рвутся в глаза врага.
На день ♦ Духовный, Излучение, Инструмент, Огонь
Стандартное действие Дальнобойный 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости
Попадание: Урон огнём и излучением 2кб + модификатор Мудрости, цель становится ослеплённой и изумлённой (спасение оканчивает и то, и другое). Если цель — демон, дьявол, меняющий форму или нежить, она также получает продолжительный урон огнём 10 и продолжительный урон излучением 10 (спасение оканчивает и то, и другое).
Промех: Половина урона, цель становится ослеплённой и изумлённой до конца вашего следующего хода.

ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА ОТМЕЧЕННЫХ ДРАКОНОМ

Каждый из приведенных ниже тринадцати путей совершенства связан с одним из тринадцати домов, отмеченных драконом. Требованием для каждого пути совершенства является драконья метка. Черты отмеченных драконом представлены в 4 главе.

БЫСТРЫЙ КЛИНОК ДОМА ОРИЕН

«Ты следишь за моим клинком или за моими ногами? Чтобы поспевать за мной, тебе нужно следить и за тем, и за другим».

Требование: черта Метка Пути

Лучшие дуэлянты Дома Ориен — это быстрые клинки, несравненные мастера меча, чья Метка Пути позволяет им сокращать пути между мирами с мерцающими клинками в руках. Будучи быстрым клинком, вы можете разрезать ткань бытия и броситься в разрез, чтобы появиться на другом краю поля боя. Когда вы тренируетесь с равными себе, полем боя становятся окружающие вас земли и города, так как вы и ваш оппонент телепортируетесь с места на место. Быстрые клинки защищают интересы Дома Ориен оружием и словом. Дом отправляет их проводить переговоры или исследовать волнения на маршрутах передвижения. Утонченный образ поведения быстрых клинков часто сбивает врагов Дома Ориен с толку и заставляет недооценивать их. Те, кто вызывают гнев быстрого клинка Дома Ориен, очень скоро понимают, что перед ними не обычный мастер меча.

УМЕНИЯ ПУТИ БЫСТРОГО КЛИНКА ДОМА ОРИЕН

Бдительный спринтер (11 уровень): Вы не предоставляете боевое превосходство за то, что бегае.

Действие быстрого клинка (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, до конца вашего следующего хода вы можете действием движения телепортироваться на расстояние, равное вашей скорости.

Быстрый шаг (16 уровень): Вы получаете бонус +1 к скорости и бонус +1 к КД и Реакции от провоцированных атак.

ТАЛАНТЫ БЫСТРОГО КЛИНКА ДОМА ОРИЕН

Ловкий бросок Атака Быстрого клинка Дома Ориен 11

Размахивая оружием, вы бросаетесь вперед, лавируя между врагами, прежде чем они могут отреагировать.

На сцену ♦ **Оружие**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Эффект: Перед атакой вы совершаете шаг на значение вашей скорости.

Цель: Одно существо

Атака: Сила или Интеллект + 1 против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы или Интеллекта.



3

Высвобождение Ориен Приём Быстрого клинка Дома Ориен 12

Ваша Метка Пути вспыхивает, и вы телепортируетесь, разрывая свои пути.

На сцену ♦ **Телепортация**

Действие движения Персональный

Эффект: Если вы обездвижены или отмечены, то действие этих состояний прекращается, а вы телепортируетесь на значение своей скорости.

Спешная телепортация Атака Быстрого клинка Дома Ориен 20

Вы снова и снова возникаете в различных местах поля боя, чтобы ударить и опять исчезнуть.

На день ♦ **Оружие, Телепортация**

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Сила или Интеллект против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы или Интеллекта

Эффект: Вы телепортируетесь на 4 клетки и можете совершить вторичную атаку.

Вторичная цель: Одно существо, не первичная цель

Вторичная атака: Сила или Интеллект против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы или Интеллекта

Эффект: Вы телепортируетесь на 4 клетки и можете совершить третичную атаку.

Третичная цель: Одно существо, не первичная цель и не вторичная цель

Третичная атака: Сила или Интеллект против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы или Интеллекта

Эффект: Вы телепортируетесь на 4 клетки.

ГЛАВНЫЙ СОЗДАТЕЛЬ ДОМА КАННИТ

«Я всегда ощущал скрытую силу, заключенную в некоторых предметах. Конечно, в моих руках эта сила недолго остается скрытой».

Требование: черта Метка Созидания

Главные создатели Дома Каннит — одни из самых могущественных заклинателей тринадцати отмеченных драконом домов. В Доме насчитывается большое количество техномагов и волшебников, достигших этого звания. Как главный создатель, вы являетесь хранителем высших магических традиций Дома. Вы способны высвободить скрытую силу ваших магических предметов и использовать ее необычным способом. Бесчисленные дни работы с *ресидуумом* и другими компонентами не прошли бесследно. Руки большинства главных создателей отмечены нестирающимися серебряными полосами.

Умения пути Главного создателя Дома Каннит

Действие главного создателя (11 уровень):

Когда вы тратите единицу действия для получения дополнительного действия, один из потраченных вами талантов на день магического предмета перезаряжается.

Сближение с предметами (11 уровень): После продолжительного отдыха вы можете использовать три таланта на день магических предметов. На 21 уровне вы можете использовать пять талантов на день магических предметов.



Перенаправление магии (16 уровень):

Один раз за сцену свободным действием во время своего хода вы можете потратить одну возможность использования таланта на день магического предмета, чтобы перезарядить свой атакующий талант на сцену с ключевым словом «магический».

ТАЛАНТЫ ГЛАВНОГО СОЗДАТЕЛЯ ДОМА КАННИТ

Силовой сифон Атака Главного создателя Дома Каннит 11

Вы поражаете врага золотым лучом, и сияющие пучки энергии перетекают от ваших врагов в ваше снаряжение и в снаряжение союзников, находящихся неподалеку.

На сцену ♦ Излучение, Инструмент, Магический
Стандартное действие Дальнебойный 10

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон излучением 4к6 + модификатор Интеллекта, вы и все союзники в пределах 10 клеток от вас получаете бонус таланта +2 к броскам атаки или бонус таланта +2 ко всем защитам до конца вашего следующего хода.

Восстановление предмета Приём Главного создателя Дома Каннит 12

Вы подключаетесь к предмету, используя для его активации магический силовой резервуар.

На день ♦ Магический

Немедленное прерывание Ближняя вспышка 10

Триггер: Союзник в пределах 10 клеток от вас использует талант на день магического предмета

Цель: Союзник, вызвавший срабатывание

Эффект: То, что талант в сработавшем предмете был использован, не учитывается при подсчёте количества использований магических предметов в день союзника.

Молниевая инфузия Атака Главного создателя Дома Каннит 20

Волной сверхъестественных молний вы атакуете врага и поддерживаете призванных существ.

На день ♦ Инструмент, Магический, Электричество

Стандартное действие Ближняя волна 5

Цель: Все враги в волне

Атака: Интеллект против Реакции

Попадание: Урон электричеством 4к8 + модификатор Интеллекта и вы толкаете цель на 1 клетку.

Промех: Половина урона.

Эффект: Все призванные существа в волне получают временные хиты в размере, равном 5 + ваш модификатор Интеллекта.

ГОРАД'ДИН ДОМА КУНДАРАК

«Собственно говоря, не обязательно быть вором, чтобы поймать вора. Тем не менее, мы стараемся мыслить и действовать, как наш противник».

Требование: черта Метка Опеки

Вы — часть необычной группы воров. Вы — представитель горад'динов Дома Кундарак, которым поручено проверять охрану Дома и возвращать имущество, украденное теми, кто был достаточно нахален, чтобы вломиться в хранилища Дома Кундарак. Вы сочетаете мастерство заклинателя с незаметностью взломщика, и потому нет барьеров, способных вас остановить.

Дом Кундарак использует горад'динов очень редко, и они подчиняются лишь лорду Моррикану, главе Дома. Когда необходимо испытать на прочность новое секретное хранилище, Дом созывает группу горад'динов, чтобы те попытались прорваться в хранилище и выявили его уязвимые места до того как в него поместят сокровища. Несмотря на то, что эта практика оттачивает ваши навыки, возможно, вы предпочтете более сложные задания. Самым квалифицированным горад'динам поручают возврат имущества, украденного другими талантливыми ворами. Слухи также говорят о том, что горад'динов используют как убийц.

УМЕНИЯ ПУТИ ГОРАД'ДИНА ДОМА КУНДАРАК

Аккуратное снятие ловушек (11 уровень): Вы получаете бонус +5 к проверкам Воровства, сделанным, чтобы задержать ловушку. Ловушка не срабатывает, если вы проваливаете проверку Воровства.

Действие горад'дина (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на получение дополнительного действия, вы получаете бонус +2 к проверкам Воровства и Скрытности до конца своего следующего хода. Вы также получаете бонус +2 к КД и Реакции до конца своего следующего хода.

Искусный взломщик (16 уровень): Всякий раз, когда вы совершаете проверку Воровства, вы делаете два броска и выбираете лучший.

ТАЛАНТЫ ГОРАД'ДИНА ДОМА КУНДАРАК

Одурманивающий обход Атака Горад'дина Дома Кундарак 11

Усиленный вашей драконьей меткой выстрел одурманивает врага, и тот позволяет вам пройти мимо него, прежде чем поймет, что вас уже нет поблизости.

На сцену ♦ Оружие, Очарование

Стандартное действие Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила или Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы или Ловкости, цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода. После этого вы можете переместиться на значение своей скорости. Это передвижение не провоцирует атак со стороны цели.



3

Проход сквозь стены

Приём Горад'дина Дома Кундарак 12

Вы принимаете призрачную форму, что дает вам способности проходить сквозь стены и препятствия.

На сцену

Малое действие Персональный

Эффект: До конца своего следующего хода вы становитесь неосязаемым и фазирующимся.

Рассеивание защиты

Атака Горад'дина Дома Кундарак 20

Силой драконьей метки вы рассеиваете защиту, направляя ее мощь против врагов.

На день

Стандартное действие Зональная вспышка 2
в пределах 10 клеток

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Сила или Ловкость + 4 против Стойкости

21 уровень: Сила или Ловкость + 6 против Стойкости

Попадание: Урон 3к10 + модификатор Силы или Ловкости, цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Промач: Половина урона.

Эффект: Все вражеские зоны и созидания во вспышке оканчиваются.

ЗАСТУПНИК ДОМА ДЕНЕЙТ

«Я не могу пообещать, что с вами ничего не случится, пока я рядом. Но я обещаю, какой бы ни была опасность, я вас прикрою».

Требование: черта Метка Стражи

Заступники Дома Денеит — одни из наиболее знаменитых членов Гильдии Защитников, организации наемных телохранителей, боевых ветеранов. Как заступник вы защищаете своего подопечного не только боевым мастерством, но и сверхъестественными силами вашей драконьей метки. Хотя большинство ваших братьев, вероятнее всего, принадлежат к Гильдии Защитников, вы также могли бы работать в Гильдии Клинков — организации наемников, предоставляющий широкий спектр услуг по всему Кхорвайру, а также быть одним из Маршалов Стражи, группы, обеспечивающей соблюдение правопорядка. Тренировки отточили ваши навыки защищать других, и вам нравится преграждать путь врагам, пытающимся напасть на вашего подопечного. Карой тем, кто был достаточно глуп, чтобы осмелиться на это, становится быстрая атака вашего оружия.

УМЕНИЯ ПУТИ ЗАСТУПНИКА ДОМА ДЕНЕЙТ

Действие стража (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на получение дополнительного действия, мы отмечаем каждого врага, смежного с вами, когда вы совершаете это действие. Метка сохраняется до конца вашего следующего хода.

Решимость телохранителя (11 уровень): Всякий раз, когда вы изумлены или ошеломлены, а отмеченный вами враг выбирает себе целью вашего союзника на линии обзора и атакует его, вы можете совершить спасбросок от эффекта изумления или ошеломления. Если вы спаслись, то эффект прекращает свое действие прежде, чем враг совершит бросок атаки по вашему союзнику.

Метка Денеит (16 уровень): Всякий раз, когда вы отмечаете врага, вы прекращаете действие меток, наложенных на вас.

ТАЛАНТЫ ЗАСТУПНИКА ДОМА ДЕНЕЙТ

Связь телохранителя

Атака Заступника Дома Денеит 11

Ваша метка дракона связывает вас с врагом, и теперь вы можете отклонить его атаку.

На сцену ✦ **Оружие**

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Сила или Интеллект против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы или Интеллекта. В следующий раз, когда цель попадет по союзнику рукопашной атакой до конца вашего следующего хода, вы можете сделать так, что эта атака попадет на самом деле по вам.



Защитный купол

Приём Заступника Дома Денеит 12

Вы создаете мерцающий купол, укрепляющий союзников против нападений.

На сцену ✦ **Зона**

Малое действие **Ближняя вспышка 2**

Эффект: Вспышка создает зону защитной энергии, которая сохраняется до конца вашего следующего хода. Вы и все союзники в зоне получаете бонус +2 ко всем защитам против дальнбойных и зональных атак.

Поддержание малым: Зона сохраняется.

Покачать нападающего

Атака Заступника Дома Денеит 20

Ваше оружие врывается в брешь в защите атакующего противника, наказывая его за опрометчивое решение атаковать вашего союзника.

На день ✦ **Надежный, Оружие**

Немедленное прерывание **Рукопашное оружие**

Триггер: Враг, находящийся в пределах вашей досягаемости, совершает рукопашную атаку по союзнику

Цель: Враг, вызвавший срабатывание

Атака: Сила или Интеллект против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы или Интеллекта. Атака врага, который вызвал срабатывание, перенаправляется с союзника на вас, даже если вы не находитесь в пределах досягаемости его оружия. Если атака промахивается по вам, вы можете свободным действием совершить стандартную рукопашную атаку по цели.

ЗНАТОК ИСТИННОЙ РЕЧИ ДОМА СИВИС

«Я называю вас токрала'тем-шоловди. Я караю вас маханаприлл-катарнахом. Остерегайтесь: Кварранкваталли'ворешиатайю!»

Требование: черта Метка Письма, знание Небесного языка

Как носитель Метки Письма, вы обладаете сверхъестественной тягой к языкам. Вы оттачиваете свои навыки, осваивая едва различимые интонации и четкие ритмы истинной речи, которая породила все остальные языки. Хотя ваш словарный запас ограничен, ваши слова обладают могущественной магической силой — силой, которая способна сбить с толку и поработить ваших врагов или остановить надвигающуюся толпу.

Умения пути Знатка истинной речи Дома Сивис

Действие Знатка истинной речи (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на получение дополнительного действия, вы можете повторно использовать Вызов божественной силы или Мастерство в волшебных инструментах.

Знаток Небесного (11 уровень): Изучение Небесного наделило вас более глубоким пониманием мира. Вы получаете бонус +2 к проверкам знания.

Слово жизни (11 уровень): Увеличьте значение ваших исцелений на свой модификатор Интеллекта или Харизмы.

Истинное слово исцеления (16 уровень): Всякий раз, когда вы используете талант, позволяющий вам потратить исцеление, все союзники в пределах 3 клеток от вас тоже могут использовать по исцелению.

Таланты Знатка истинной речи Дома Сивис

Слова насмешника Атака Знатка истинной речи Дома Сивис 11

Вы произносите слова на Небесном настолько убедительно, что цель теряет чувство личности и по ошибке атакует себя.

На сцену ♦ Инструмент, Очарование
Стандартное действие Дальнобойный 10

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект или Харизма против Воли

Попадание: Свободным действием цель совершает стандартную атаку по самой себе и попадает. Если цель обладает несколькими стандартными атаками, вы выбираете, какую из атак ей использовать.

Отталкивающий знак Приём Знатка истинной речи Дома Сивис 12

Вы произносите древние слова на Небесном и создаете серебристый знак, отталкивающий врагов.

На день ♦ Созидание
Малое действие Дальнобойный 20

Эффект: В свободной клетке в пределах указанного диапазона вы создаете мерцающий знак. Все враги в пределах 5 клеток от этого знака должны тратить 2 дополнительных клетки перемещения за каждую клетку пространства, входя в которую они становятся ближе к знаку, чем в предыдущей клетке.

Поддержание малым: Знак сохраняется.

Слово господства Атака Знатка истинной речи Дома Сивис 20

Вы произносите истинное имя вашего врага, на время овладевая им.

На день ♦ Инструмент, Очарование, Психическая энергия
Стандартное действие Дальнобойный 10

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект или Харизма против Воли

Попадание: Цель становится доминируемой (спасение оканчивает).

Последствие: Цель получает урон психической энергией 4к10 + модификатор Интеллекта или Харизмы.

Промех: Цель получает урон психической энергией 2к10 + модификатор Интеллекта или Харизмы и становится изумленной до конца вашего следующего хода.



Иллюзионист Дома Фиарлан

«Предлагаю вам отступить. Мои последние противники сочли бегство в паническом ужасе куда более опасным делом, чем благоразумная капитуляция».

Требование: черта Метка Тени

Артисты и мастера Дома Фиарлан используют множество способов и техник, чтобы выразить свое искусство и привести в смятение противника. Членов Дома, проявляющих склонность к иллюзиям, часто обучают как иллюзионистов. Вы — иллюзионист, мастер ухищрений и обмана. Тренировки научили вас воплощать в жизнь ночные кошмары ваших врагов. Вы можете укрыться в тенях или обмануть врага иллюзиями. Когда вы в совершенстве овладеваете своим искусством, то даже способны превращать иллюзию в реальность.

Умения пути Иллюзиониста Дома Фиарлан

Действие иллюзиониста (11 уровень):

Когда вы тратите единицу действия на получение дополнительного действия, вы или один союзник в пределах 3 клеток от вас становитесь невидимым до начала вашего следующего хода.

Разум в огне (11 уровень): Любой враг, подвергшийся воздействию таланта с ключевым словом «очарование», «страх», «иллюзия» или «психическая энергия» получает штраф -2 к спасброскам от эффекта этого таланта.

Туманный покров (16 уровень): Всякий раз, когда вы используете талант с ключевым словом «иллюзия», вы до конца своего следующего хода получаете покров и бонус +1 к броскам атаки талантами с ключевыми словами «очарование», «страх», «иллюзия» или «психическая энергия».



Таланты Иллюзиониста Дома Фиарлан

Тревожные видения Атака Иллюзиониста Дома Фиарлан 11

Ужасающие иллюзии терзают рассудок ваших врагов, заставляя их в страхе бежать прочь.

На сцену ✦ Иллюзия, Инструмент, Психическая энергия, Страх

Стандартное действие Зональная вспышка 1 в пределах 10 клеток

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Интеллект или Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к6 + модификатор Интеллекта или Харизмы, вы сдвигаете цель на 2 клетки. Кроме того, цель получает штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

Издевающаяся приманка Приём Иллюзиониста Дома Фиарлан 12

Рядом с противником возникает ваша копия, вызывающая атаку на себя.

На день ✦ Созидание, Телепортация

Стандартное действие Дальнебойный 10

Эффект: В свободной клетке в пределах указанного диапазона вы создаете приманку, выглядящую как вы. Приманка занимает 1 клетку и существует до конца вашего следующего хода. Когда вы создаете приманку, она отмечает одного противника в пределах 5 клеток от нее до конца вашего следующего хода. Приманку можно атаковать, и когда отмеченный приманкой враг попадает по ней, та телепортируется на 5 клеток. Действием движения вы можете переместить приманку на 3 клетки.

Поддержание малым: Приманка сохраняется, она отмечает одного врага в пределах 5 клеток от себя.

Призрачный ловчий Атака Иллюзиониста Дома Фиарлан 20

Вы призываете дикое, долгоживое создание из тени и тумана, чтобы оно вам служило.

На день ✦ Инструмент, Призыв, Психическая энергия

Стандартное действие Дальнебойный 10

Эффект: Вы призываете призрачного ловчего Среднего размера, который появляется в свободной клетке в пределах указанного диапазона. Скорость ловчего 7. Он обладает бонусом +4 к КД и Реакции и бонусом +5 к спасброскам от эффектов страха и очарования. Всякий раз, когда ловчий попадает по существу, над которым он обладает боевым превосходством, это существо получает продолжительный урон психической энергией 5 (спасение оканчивает). Вы можете отдавать призрачному ловчему следующие приказы:

Малое действие: Призрачный ловчий перемещается на 7 клеток. Во время движения он неосязаем.

Стандартное действие: Ближняя волна 3; цели — все существа в волне; Интеллект или Харизма против Воли; урон психической энергией 1к10 + модификатор Интеллекта или Харизмы, цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Стандартное действие: Рукопашный 1; цель — одно существо; Интеллект или Харизма против Реакции; урон психической энергией 1к8 + модификатор Интеллекта или Харизмы.

Провоцированная атака: Рукопашный 1; цель — одно существо; Интеллект или Харизма против Реакции; урон психической энергией 1к8 + модификатор Интеллекта или Харизмы.

ИЩЕЙКА ДОМА ТАРАШК

«Есть лишь один способ ускользнуть от меня — умереть».

Требование: Следопыт, классовое умение Добыча охотника, черта Метка Поиска

Следопыты Дома Тарашк часто становятся ищейками, способными на многое проводниками, путешествующими по миру и помогающими разбираться с проблемами Дома. Ищейка — немного разведчик, немного охотник за головами и исследователь. Будучи ищейкой, за один сезон вы способны провести по опасным диким дебрям изыскателей осколков дракона, вычислить поставщика, который поставляет яд в трущобы Шарна, а по пути исследовать парочку подземелий. Ваши атаки направляет драконья метка, независимо от того, сражаетесь ли вы врукопашную или с луком в руках. Как только вы вычисляете жертву, вы непреклонно ее преследуете. Те, кто бежит от вас, убеждаются в том, что уйти от ищейки невозможно, и бегство лишь отдаляет неизбежное.

Умения пути Ищейки Дома Тарашк

Арест добычи (11 уровень): Когда вы попадаете по существу, которое вы определили как добычу, вы можете отказаться от урона, причиняемого умением Добыча охотника, и вместо этого до конца своего следующего хода замедлить существо и не допустить, чтобы оно совершало шаг. Урон от умения Добыча охотника считается израсходованным до начала вашего следующего хода.

Действие ищейки (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, чтобы атаковать врага, которого вы обозначили как свою добычу, вы можете шагнуть на свое значение скорости после броска атаки.

Добыча ищейки (16 уровень): Пока существо определено как добыча, оно предоставляет вам боевое превосходство.

Таланты Ищейки Дома Тарашк

Путь наименьшего сопротивления Атака Ищейки Дома Тарашк 11

Сила драконьей метки направляет ваш удар, попав в рану, ее магия ослабляет защиту вашего противника.

На сцену ♦ Оружие

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Стойкости, Реакции или Воли — выбирается защита с самым низким значением (рукопашная); Ловкость против Стойкости, Реакции или Воли — выбирается защита с самым низким значением (дальнобойная)

Попадание: Урон (рукопашная атака) 2[Ор] + модификатор Силы или урон (дальнобойная атака) 2[Ор] + модификатор Ловкости. До начала вашего следующего хода цель получает штраф -2 к защите, по которой вы попали.



3

Добыча на расстоянии

Приём Ищейки Дома Тарашк 12

Ваша драконья метка пульсирует энергией, так как во враге на расстоянии вы узнаете свою добычу.

На сцену

Малое действие Персональный

Эффект: Вы объявляете одного врага, которого можете видеть, своей добычей.

Путь разрушения

Атака Ищейки Дома Тарашк 20

Ваша метка вспыхивает, когда вы совершаете мощную атаку. После этого вы немного перемещаетесь и совершаете ещё один калечащий удар.

На день ♦ Оружие

Стандартное действие Рукопашное или Дальнобойное оружие

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД (рукопашная) или Ловкость против КД (дальнобойная)

Попадание: Урон (рукопашная атака) 2[Ор] + модификатор Силы или урон (дальнобойная атака) 2[Ор] + модификатор Ловкости. Цель получает уязвимость 1 ко всем видам урона до окончания сцены.

Эффект: Совершите шаг на 2 клетки и вторичную атаку.

Вторичная цель: Одно существо

Вторичная атака: Сила против КД (рукопашная) или Ловкость против КД (дальнобойная)

Попадание: Урон (рукопашная атака) 2[Ор] + модификатор Силы или урон (дальнобойная атака) 2[Ор] + модификатор Ловкости. Вторичная цель получает уязвимость 1 ко всем видам урона до окончания сцены. Если вы попадаете и первичной и вторичной атакой по одному и тому же существу, то оно получает уязвимость 2 ко всем видам урона.

НЕФРИТОВАЯ РУКА ДОМА ДЖОРАСКО

«Враг — как гангрена, не дающая ране затянуться. Есть лишь один способ от нее избавиться — начать резать».

Требование: черта Метка Исцеления

Когда Эмиссар Сахеми сказал, что Дом Джораско должен исцелить раны Эберрона, нанесенные ему Последней Войной, вы услышали. Несмотря на сопротивление большей части Дома, Сахеми утверждал, что метка дракона, которую носит и он сам, обязывает помочь исцелить землю. Вы — последователь Сахеми, вы называете себя «нефритовой рукой» из-за нефритовых браслетов, которые носите в подражание Эмиссару. Вы уважаете друидические традиции и стремитесь остановить неземные опасности и исцелить шрамы мира, такие как Земли Скорби. Слово «исцеление» вы трактуете в широком смысле, щедро прилагая свои усилия к исцелению людей и земли. Изобличение демонического культа и противодействие приграничному бандитизму для вас подобны хирургическому вмешательству, выполненному в большем масштабе.

Умения пути Нефритовой руки Дома Джораско

Действие нефритовой руки (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на использование таланта с ключевым словом «исцеление», вы восстанавливаете дополнительные хиты в размере, равном вашему модификатору Мудрости.

Улучшенное восстановление (11 уровень): Всякий раз, когда вы предоставляете союзнику возможность спасброска, этот союзник может бросить кость дважды и выбрать лучший результат.

Целитель-ученый (16 уровень): Всякий раз, когда во время привала или продолжительного отдыха вы используете талант с ключевым словом «исцеление», этот талант восстанавливает максимально возможное количество хитов.

ТАЛАНТЫ НЕФРИТОВОЙ РУКИ ДОМА ДЖОРАСКО

Профилактическая медицина Атака Нефритовой руки Дома Джораско 11

Когда враг атакует вашего друга, электрическая дуга бьет по противнику, потрясая его и исцеляя вашего соратника.

На сцену † **Инструмент, Исцеление, Электричество**
Немедленное прерывание Дальнобойный 5

Триггер: Враг в пределах 5 клеток от вас попадает по союзнику

Цель: Враг, вызвавший срабатывание

Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон электричеством 2к10 + модификатор Мудрости. Союзник, вызвавший срабатывание, может использовать исцеление и восстановить дополнительно 2к6 хитов.

Нефритовое восстановление Прием Нефритовой руки Дома Джораско 12

Ваша драконья метка разгорается слабым зеленым светом. Затем над головами ваших соратников появляются знаки вашей метки.

На день † **Исцеление**

Малое действие Ближняя вспышка 5

Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Вы теряете одно исцеление, и каждая цель получает регенерацию 5 до конца вашего следующего хода.

Поддержание малым: Эффект сохраняется.

Рассветная вспышка Атака Нефритовой руки Дома Джораско 20

Кажется, что солнце вспыхнуло из вашей драконьей метки, озаряя своим светом как друзей, так и врагов.

На день † **Излучение, Инструмент, Исцеление**

Стандартное действие Зональная вспышка 2

в пределах 10 клеток

Цели: Все враги во вспышке

Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон излучением 2к10 + модификатор Мудрости

Эффект: Все союзники во вспышке могут использовать исцеление или совершить по спасброску.



ОСЕДЛАВШИЙ ВЕТЕР ДОМА ЛИРАНДАР

«Сражаться со мной так же бесполезно, как пытаться ударить ветер. Но если вы, всё же, попытаетесь сделать это, то будете выглядеть как идиот».

Требование: черта Метка Бури

Вы чувствуете себя дома в небе, на борту воздушного корабля Дома Лирандар, а не на земле. При помощи силы вашей драконьей метки вы контролируете ветер и погоду. Ветер не просто ваш вечный спутник, он — ваше оружие. При помощи своей драконьей метки вы способны вызывать внезапные порывы ветра, которые отправят ваших врагов в полет. При достаточной силе вы даже способны вызвать торнадо, чтобы прорвать ряды противника. Те, кто ведут себя с вами легкомысленно, испытывают ярость бури.

Умения пути **Оседлавшего ветер Дома Лирандар**

Адепт бури (11 уровень): Вы получаете бонус +1 к броскам атаки, а также бонус к урону от талантов с ключевыми словами «электричество» и «звук», равный вашему модификатору Телосложения (минимум 1).

Действие оседлавшего ветер (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на получение дополнительного действия, вы получаете скорость полёта, равную вашей скорости (и можете парить) до конца своего следующего хода.

Прикосновение пера (16 уровень): Один раз за сцену вы можете использовать приём волшебника *падение пера* (Книга игрока, приём 2 уровня).

Таланты **Оседлавшего ветер Дома Лирандар**

Порыв ветра Атака Оседлавшего ветер Дома Лирандар 11

Силой своей драконьей метки вы призываете порыв ветра, который обрушивается на ваших врагов и разбрасывает их во всех направлениях.

На сцену ♦ **Инструмент**

Стандартное действие Зональная вспышка 2
в пределах 10 клеток

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Харизма или Телосложение против Стойкости

Попадание: Урон 3к6 + модификатор Харизмы или Телосложения, вы толкаете цель на 2 клетки от исходной клетки вспышки. Цель, находящаяся в исходной клетке вспышки, не толкается, а сбивается с ног.

Бриз Приём Оседлавшего ветер Дома Лирандар 12

Вы чувствуете порывы ветра за своими плечами и устремляетесь ввысь.

На день

Малое действие Персональный

Эффект: Вы получаете до конца своего следующего хода скорость полёта, равную вашей скорости.

Поддержание малым: Эффект сохраняется.



3

Непокорный циклон Атака Оседлавшего ветер Дома Лирандар 20

Ваша драконья метка вспыхивает, так как вы стараетесь удержать контроль над мощным торнадо и поразить своих врагов.

На день ♦ **Зона, Инструмент**

Стандартное действие Зональная вспышка 1
в пределах 10 клеток

Эффект: Вспышка создает зону яростного ветра, существующую до конца вашего следующего хода. Действием движения вы можете перемещать зону на 4 клетки. Все существа, начинающие свой ход в зоне, становятся целью следующей атаки.

Атака: Харизма или Телосложение против Стойкости

Попадание: Урон 3к10 + модификатор Харизмы или Телосложения, вы толкаете цель на 4 клетки от исходной клетки вспышки.

Поддержание малым: Эффект сохраняется.

ПРОВИДЕЦ ДОМА МЕДАНИ

«Я знал, что вы собирались это сделать. И я знаю, чего вам это будет стоить».

Требование: черта Метка Обнаружения

Навыки Дома Медани по развитию чувств и разумов его представителей воистину легендарны. В вашем случае строгая подготовка и сила драконьей метки вывели ваши навыки предвидения и наблюдения на сверхъестественный уровень. Вы с легкостью можете раскрыть невидимых врагов или сбить противника с ног, предвидя его действия. Будучи провидцем Дома Медани, вы считаете себя на шаг впереди всех. Даже противники, считающие, что они провели вас, вскоре понимают, что угодили в западню, которая наделяет вас преимуществом.

УМЕНИЯ ПУТИ ПРОВИДЦА ДОМА МЕДАНИ

Действие провидца (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на получение дополнительного действия, все враги, которых вы можете видеть, предоставляют вам боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

Неослепимое зрение (11 уровень): Вас невозможно ослепить, и вы получаете бонус +2 к проверкам Внимательности и инициативы.

Нацеливание Медани (16 уровень): Для цели, над которой вы обладаете боевым превосходством, ваши атаки игнорируют укрытие и покров, но не отличное укрытие и полный покров.

ТАЛАНТЫ ПРОВИДЦА ДОМА МЕДАНИ

Истинный удар Медани

Атака Провидца Дома Медани 11

Ваша Метка Обнаружения вспыхивает, испуская стрелы энергии, которые выслеживают скрытых врагов и раскрывают их местонахождение.

На сцену

Стандартное действие **Дальнобойный 10**

Эффект: Вы способны видеть невидимых существ, находящихся в пределах 10 клеток от себя и на линии обзора, пока вы не попадете или не промахнетесь этим талантом.

Цель: Одно существо

Атака: Харизма или Мудрость + 4 против Реакции. Атака игнорирует любое укрытие и любой покров, если цель находится в пределах 10 клеток от вас.

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Харизмы или Мудрости.

Предсказание Медани

Приём Провидца Дома Медани 12

Сила вашей драконьей метки позволяет вам быстро заглянуть в будущее, чтобы понять, как действовать дальше.

На сцену

Свободное действие

Персональный

Эффект: Вы бросаете к20. Если во время этого хода вы атакуете, то можете использовать результат этого броска как результат своего первого броска атаки.

Опустошительное предчувствие

Атака Провидца Дома Медани 20

Перед тем как враг вас ударит, вы выпускаете на волю ослабляющее жало, которое снижает его защитные и атакующие способности.

На день + Оружие

Немедленное прерывание Дальнобойный 10

Триггер: Враг в пределах 10 клеток от вас попадает или промахивается по вам или вашему соратнику

Цель: Враг, вызвавший срабатывание

Атака: Харизма или Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 3к10 + модификатор Харизмы или Мудрости, цель получает штраф -4 к броскам атаки по вам (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона.

Эффект: До конца вашего следующего хода цель предоставляет вам боевое превосходство.



СТРАЖ УБЕЖИЩА ДОМА ГАЛЛАНДА

«Я советую вам немедленно отступить. С другой стороны, какой-то части меня хотелось бы взглянуть, что случится с вами, если вы этого не сделаете».

Требование: черта Метка Гостеприимства

Вы — страж убежища, наконецник копья Дома Галланда, специалист, обеспечивающий безопасность его клиентов. По всему миру у Дома Галланда есть анклавы, которые окружают различные опасности, вроде не в меру ретивых местных властей, похитителей и яростных чудовищ. Вы умеете противостоять таким угрозам. Посредством силы своей драконьей метки вы подготавливаете почву сражений, обеспечивая преимуществом своих союзников. Ваши силы поддерживают их и противодействуют врагам. Те, кто бросает вызов вам и вашим товарищам, вскоре убеждаются, что Дом Галланда разбирается в большем числе ремесел, чем те, что связаны с комфортом и удобством.

Умения пути Стража убежища Дома Галланда

Быстрое действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на получение дополнительного действия, все союзники в пределах 5 клеток от вас могут свободным действием совершить шаг на 1 клетку.

Щедрая душа (11 уровень): Всякий раз, когда вы тратите исцеление, все союзники, находящиеся в соседних с вами клетках, могут совершить по спасброску. Эти союзники получают к своим спасброскам те же бонусы, что есть у вас.

Убежище Галланда (16 уровень): Когда какой-либо союзник в пределах 5 клеток от вас встает в глухую оборону или использует второе дыхание, он получает временные хиты в размере, равном 5 + ваш модификатор Харизмы. На 21 уровне число временных хитов равно 10 + ваш модификатор Харизмы.

Таланты Стража убежища Дома Галланда

Рассеять захватчиков Атака Стража убежища Дома Галланда 11

Вы нападаете на одного противника и заставляете отшатнуться врагов, находящихся рядом с ним.

На сцену ♦ Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Все враги находящиеся в соседних клетках с первичной целью.

Вторичная атака: Сила против Стойкости

Попадание: Вы толкаете вторичную цель на 1 клетку.



3

Слово стража Приём Стража убежища Дома Галланда 12

Ваша драконья метка вспыхивает и усиливает ваше исцеление.

На сцену

Свободное действие Персональный

Эффект: Следующий талант с ключевым словом «исцеление», использованный до начала вашего следующего хода, восстанавливает максимально возможное количество хитов.

Удар стража убежища Атака Стража убежища Дома Галланда 20

Вы атакуете врага и высвобождаете энергию своей драконьей метки, чтобы усилить союзников.

На день ♦ Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Проммах: Половина урона.

Эффект: До конца вашего следующего хода все союзники могут использовать свое второе дыхание малым действием, пока находится в пределах 3 клеток от вас.

Поддержание малым: Эффект сохраняется.

ТЕНЕВОЙ УБИЙЦА ДОМА ТУРАННИ

«Единственный шум, который связан с моим оружием — это звук падающего на пол тела».

Требование: черта Метка Тени, тренированный навык Скрытность

Вы — один из самых смертоносных ассасинов, которых может предоставить Дом Туранни. Вы — бич Дома Фиарлан и любого, у кого есть враги, способные оплатить ваши услуги. Вы убиваете тихо и сведущи в проникновении во вражеские цитадели. С беспощадной результативностью вы уничтожаете цели и возвращаетесь невредимым. Теневые убийцы Дома Туранни делают всё возможное для того, чтобы их деяния не были замечены большинством населения Кхорвайра.

УМЕНИЯ ПУТИ ТЕНЕВОГО УБИЙЦЫ ДОМА ТУРАННИ

Безмолвие Туранни (11 уровень): Все союзники в пределах 3 клеток от вас, у которых не тренирована Скрытность, получают бонус +3 к проверкам Скрытности.

Раствориться в тени (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на получение дополнительного действия, вы становитесь невидимым до конца своего следующего хода.



Теневая рана (16 уровень): Один раз в раунд, когда вы попадаете по врагу, который предоставляет вам боевое превосходство, ваша атака также причиняет продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает). Вы решаете, стоит ли добавлять продолжительный урон или нет, после того, как сделаете бросок урона. На 21 уровне продолжительный урон некротической энергией увеличивается до 10.

ТАЛАНТЫ ТЕНЕВОГО УБИЙЦЫ ДОМА ТУРАННИ

Падающие тени Атака Теневого убийцы Дома Туранни 11

Тьма вырывается из вашего кинжала и поднимается над врагом, чтобы после опасть на него эбеновыми листьями, которые облепят его.

На сцену ✦ Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Ловкость против Реакции и Воли. Вы совершаете бросок атаки и сверяете результат броска с обеими защитами. Цель может быть поражена один раз или дважды, отдельно по каждой защите.

Попадание (Реакция): Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости, цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Попадание (Воля): Урон 1[Ор] + модификатор Ловкости, цель становится ослеплённой до конца вашего следующего хода.

Теневой шаг Приём Теневого убийцы Дома Туранни 12

Вы указываете точку, и свет покидает ее. Затем вы исчезаете и выходите из созданной вами тени.

На день ✦ Зона, Телепортация

Стандартное действие Зональная вспышка 1
в пределах 10 клеток

Эффект: Вспышка создает зону темноты, существующую до конца вашего следующего хода. Зона блокирует линию обзора существам, не имеющим тёмного зрения. Вы получаете тёмное зрение до конца своего следующего хода и можете телепортироваться в исходную клетку вспышки.

Поддержание малым: Тёмное зрение и зона сохраняются.

Призрачная удавка Атака Теневого убийцы Дома Туранни 20

У вас в руках возникает полупрозрачная удавка, при помощи которой вы используете своего врага как щит.

На день ✦ Надёжный, Оружие

Стандартное действие Рукопашный 1

Цель: Одно существо, предоставляющее вам боевое превосходство

Атака: Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 3к8 + модификатор Ловкости, вы захватываете цель. До окончания захвата вы обладаете укрытием и можете использовать следующее действие:

Немедленное прерывание Персональный

Триггер: Враг совершает бросок рукопашной или дальнобойной атаки, направленный против вашего КД или Реакции

Эффект: Атака, вызвавшая срабатывание, нацеливается на захваченное вами существо.

Поддержание малым: Вы сохраняете захват, цель получает урон 2к8 + модификатор Ловкости.

УКРОТИТЕЛЬ ГРИФОНОВ ДОМА ВАДАЛИС

«Друзья, взгляните в небо. И там вы найдете меня».

Требование: Следопыт, классовое умение Мастерство в обращении со зверьми (см. *Воинская сила*, стр. 38), черта Метка Ухода.

В конце Последней Войны Дом Вадалис начал обучать грифонов всадников — солдат, едущих верхом на одомашненных грифонах. Как укротитель грифонов Дома Вадалис, вы участвовали в обучении этих грифонов и их всадников. Сила драконьей метки помогла вам стать искусным наездником, который себя прекрасно чувствует на спине грифона.

Умения пути Укротителя грифонов Дома Вадалис

Грифон Вадалис (11 уровень): Вы можете заменить свое текущее животное-спутник на выведенного Вадалис грифона.

Действие укротителя грифонов (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, чтобы совершить атаку, ваш выведенный Домом Вадалис грифон может совершить стандартное действие или действие движения после вашей атаки. Если грифон атакует, эта атака причиняет дополнительный урон 1кб.

Техника ритуала Вадалис (16 уровень): Вы знаете и можете исполнить ритуалы Связь С Природой и Скакун-Фантом, как если бы вы обладали чертой Ритуальный Заклинатель.

ДЕЯНИЯ УКРОТИТЕЛЯ ГРИФОНОВ ДОМА ВАДАЛИС

Подтягивающий грифон Атака Укротителя грифонов Дома Вадалис 11

Ваш грифон дотягивается своим клювом до врага и подтягивает его ближе, что дает вам возможность атаковать.

На сцену ♦ Воинский, Зверь, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие (зверь 2)

Первичная цель: Одно существо

Первичная атака: Бонус атаки зверя против Реакции

Попадание: Урон 1[Зв] + модификатор Силы зверя, вы сдвигаете цель на 3 клетки в пространство, смежное с вашим животным-спутником — выведенным Вадалис грифоном. Совершите вторичную атаку, являющуюся рукопашной атакой оружием.

Вторичная цель: Одно существо, которое было первичной целью.

Вторичная атака: Сила против КД. Вы получаете боевое превосходство над вторичной целью.

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.

Уровень 21: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Воодушевляющее пики Приём Укротителя грифонов Дома Вадалис 12

Порыв ветра и предчувствие атаки вашей добычи придаёт сил вам и вашему грифону.

На день ♦ Воинский, Зверь, Исцеление

Свободное действие Ближняя вспышка 1

Условие использования: Вы должны быть верхом на летящем существе.

Триггер: Вы атакуете в броске

Цель: Вы и ваше животное-спутник

Эффект: Обе цели восстанавливают хиты в размере, равном значению вашего исцеления.



Хватающая атака Атака Укротителя грифонов Дома Вадалис 20

Ваш грифон хватает противника и уносит его подальше.

На день ♦ Воинский, Зверь

Стандартное действие Рукопашный зверь 1

Цель: Одно существо

Атака: Бонус атаки зверя против КД

Попадание: Урон 2[Зв] + модификатор Силы зверя, цель становится схваченной. До окончания захвата ваше животное-спутник (выведенный Вадалис грифон) может перемещать цель, не совершая при этом атак Силой.

Промех: Урон 2[Зв] + модификатор Силы зверя.

Эффект: После атаки ваше животное-спутник (выведенный Вадалис грифон) может переместиться на половину значения своей скорости.

ПАРАМЕТРЫ ВЫВЕДЕННОГО ВАДАЛИС ГРИФОНА

Значения характеристик: Сила 20, Телосложение 18, Ловкость 16, Интеллект 2, Мудрость 12, Харизма 6

Размер: Большой

Скорость: 6 клеток, полет — 8 клеток

Защиты: КД 13 + уровень, Стойкость 14 + уровень, Реакция 12 + уровень, Воля 12 + уровень

Хиты: 16 +10 за уровень

Бонус к атаке: Уровень + 4

Урон: 2кб

Стандартная рукопашная атака: Когти; уровень + 3 против КД; урон 2кб + модификатор Силы

Скакун: Выведенный Вадалис грифон — скакун

Совместная атака в броске: Когда всадник выведенного Вадалис грифона совершает атаку в броске, грифон свободным действием может совершить атаку когтями в дополнение к атаке в броске своего всадника.

Тренированные навыки: Атлетика, Внимательность, Выносливость

ЭПИЧЕСКИЕ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЯ

Достигнув 21 уровня, вы можете выбрать эпическое предназначение. Вы можете выбрать одно из приведенных ниже предназначений, связанных с миром Эберрона, вместо эпического предназначения из другого источника. Хотя эти эпические предназначения были разработаны для мира Эберрон, с разрешения мастера вы можете выбрать одно из них для своего персонажа из любого другого мира.

ЗАЩИТНИК БЕЗ ОТЧИЗНЫ

Вы ведете сломленной, разрозненный народ в новую эпоху процветания.

Требование: 21 уровень

Шрамы Последней Войны глубоки. Города и страны до сих пор потрясены разрушениями этого ужасного конфликта. Война оставила неизгладимые следы страданий на Хорвайре и его жителях. Многие люди брошены на произвол судьбы в поисках дома и цели. Пророчество выбрало вас, чтобы вы вывели этих людей к новой родине и будущему, свободному от борьбы и мучений. Вы были выбраны их защитником, ограждающим их от бессердечного мира, который забыл или отверг их.

Возможно, вы узнали о своем предназначении в начале своего пути, возможно, это случилось позже. Возможно, ваша судьба — это кульминация не связанных между собой случаев и событий, которые убедили вас связать свою жизнь с выбранным народом. Теперь вы — защитник обездоленных, и своим руководством вы хотите вернуть им надежду.

БЕССМЕРТИЕ

Долгие годы после вашей смерти ваше имя будет символом героизма и надежды в сердцах тех, кого вы защищали. Выбирая эпическое предназначение, также выберите группу отвергнутых или сломленных людей, таких как сайрийцы, шифтеры, члены Дома Фиарлан, кованые, тифлинги или любую другую обездоленную группу. Вам не обязательно самому быть членом этой группы. По мере развития эпической кампании ищите возможности помочь своему народу и упрочить его положение в мире.

Герой Пророчества: Выбранный вами народ долгие годы верил, что придет герой, который выведет их из забвения. Фрагменты Пророчества Драконов и видения прорицателей предсказали ваше появление. Как только вы надели на себя мантию защитника, ваше предназначение стало ясным, с тех пор вы ищите любую возможность, чтобы помочь своему народу. Ваши усилия могут достичь кульминации в финальном сражении с главными врагами вашего народа. Поражение врага может помочь вам найти спасение, которое вы так долго искали. Ваш народ может сделать вас королем или королевой, а может и возвысит вас в своем культурном наследии и запомнит как спасителя. Рассказы и песни о пройденных вами испытаниях будут передаваться из поколения в поколение, пока в памяти живущих вы не обретёте бессмертие. Для народа вы останетесь вечным символом надежды и веры в светлое будущее.

УМЕНИЯ ЗАЩИТНИКА БЕЗ ОТЧИЗНЫ

Путь к победе (21 уровень): Всякий раз, когда вы совершаете шаг, каждый союзник, находящийся в пределах вашей линии обзора, может свободным действием совершить шаг на то же число клеток. Заканчивая шаг, союзник должен быть ближе к вам, чем когда он его начал.

Бремя лидерства (24 уровень): Когда вражеская атака приводит смежного с вами союзника в состояние ранения, вы можете потратить исцеление, чтобы позволить союзнику восстановить то же количество хитов, которое он восстановил бы, если бы использовал исцеление.

Ведомый долгом (30 уровень): В первый раз, когда после продолжительного отдыха ваши хиты снизятся до 0 или ниже, вы можете немедленным прерыванием использовать исцеление. Все союзники, которые могут вас видеть, восстанавливают по 2кб хитов. Если восстановленные хиты превышают максимальное значение хитов союзника, то все хиты, полученные сверх него, становятся временными.

ГАЛАНТ ЗАЩИТНИКА БЕЗ ОТЧИЗНЫ

Легендарная защита

Приём Защитника без отчизны 26

Ваша самоотверженность в отношении своего народа просто легендарна.

На день ♦ Стойка

Малое действие Персональный

Эффект: До окончания стойки все союзники в пределах 3 клеток от вас получают сопротивляемость 10 ко всем видам урона и иммунитету к эффектам страха. Кроме того, до окончания стойки вы можете малым действием один раз в раунд позволить союзнику, находящемуся в пределах 3 клеток от вас, совершить свободным действием стандартную рукопашную или дальнобойную атаку.



ИСЦЕЛЯЮЩИЙ СКОРБЬ

Удовлетворить вас может лишь полное восстановление Сайра.

Требование: 21 уровень

В конце Последней Войны пророки и предсказатели предостерегали о надвигающемся роке. Они описывали выдающееся событие, которое изменит лик Кхорвайра и принесет разрушение и смерть. После случился День Скорби, и теперь никто не может отрицать правдивость этих пророчеств. Кое-кто из тех, кто выжил в Сайре, также помнят, что прорицатели говорили и о спасителе, который сможет возродить Сайр. Они говорили, что он исцелит землю и воспрепятствует тому, чтобы подобные катастрофы разрушили мир. Вы — исцеляющий скорбь, о котором говорили предсказания. Вы избраны Пророчеством, чтобы встать на пути угрозы Земель Скорби и остановить ее распространение по Кхорвайру.

БЕССМЕРТИЕ

Вы — исцеляющий скорбь, и перед вами нелегкая задача. Вы должны взять на себя ответственность за восстановление жизни и энергии земли и остановить распространение неизвестной порчи.

Панацея от Скорби: Однажды вы завершите свой путь и раскроете тайну Дня Скорби, вы поймете, что нужно сделать для устранения порчи, поразившей эти земли. Очистить источник зла, поразившего Сайр, можно лишь самопожертвованием. Как только вы принимаете этот ужасный факт, вы уходите в Земли Скорби и исчезаете в их туманах. Какое-то время ничего не меняется. Но с течением времени мрак, окутавший Сайр, начинает таять. Ужасы, бродящие по руинам, обращаются друг против друга. Когда изменения завершаются, ничто более не напоминает о магическом феномене, стершем целое государство. Страна лежит в руинах, но это не приводит сайрийских беженцев в уныние, это, скорее, придает им сил. Они решают восстановить то, что было утрачено, и возродить свою родину во всей ее былой славе. Возможно, вы станете героем, о котором не сложат сказаний, но ваша жертва полностью изменила Земли Скорби, и в Сайре снова расцветет жизнь.

УМЕНИЯ ИСЦЕЛЯЮЩЕГО СКОРБЬ

Посвятивший себя Землям Скорби (21 уровень): Вы привыкли к воздействию Земель Скорби. Вы получаете бонус +5 к проверкам навыков, связанных с опасностями Земель Скорби. У вас иммунитет к скорбной болезни, а также вы игнорируете препятствия и фантастический, уникальный ландшафт Земель Скорби. Кроме того, находясь в Землях Скорби, вы и все союзники в пределах 5 клеток от вас можете получать преимущество от талантов с ключевым словом «исцеление». Вне Земель Скорби таланты с ключевым словом «исцеление», целью которых являетесь вы или союзники в пределах 5 клеток от вас, восстанавливают дополнительно 2к6 хитов.

Память Сайра (24 уровень): Когда вы тратите единицу действия на получение дополнительного действия, все враги, находящиеся в соседних с вами клетках, и не являющиеся механизмами и нежитью, получают штраф -2 к броскам атаки и всем защитам (спасение оканчивается).

Сайрийская месть (30 уровень): В первый раз, когда во время сцены вы станете раненым, вы получаете одну единицу действия. Вы должны потратить эту единицу действия до конца своего следующего хода. Это не мешает вам использовать ещё одну, обычную единицу действия. Кроме того, если вы тратите единицу действия на совершение атаки по нежити или искаженному существу, вы получаете бонус к броскам атаки и урона, равный вашему модификатору Харизмы.

ТАЛАНТ ИСЦЕЛЯЮЩЕГО СКОРБЬ

Очистительное присутствие Приём Исцеляющего скорбь 26

Даже ужасное проклятье, поразившее Земли Скорби, не может противостоять вашему очистительному присутствию.

На день ♦ Исцеление

Стандартное действие **Ближняя вспышка 20**

Цель: Все союзники во вспышке

Эффект: Все цели могут использовать по исцелению. Если восстановленные хиты превышают максимальное значение хитов цели, то все хиты, полученные сверх него, становятся временными.

Кроме того, вы навсегда отменяете эффекты фантастической местности в пределах вспышки, имеющие магическое или сверхъестественное происхождение, включая эффекты кровавых камней, источников силы, иллюзий, магнетитов, зеркальных кристаллов, колонн жизни, священных кругов, постоянных порталов и телепортов.



ПОБОРНИК ПРОРОЧЕСТВА

Ничто не способно вас остановить. Вы были рождены для этого. Вы — то, что вы есть.

Требование: 21 уровень

Еще в молодости у вас возникло интуитивное ощущение, что вы — особенный. Взрослея и познавая мир, вы изучали Пророчество Драконов и начали осознавать, что являетесь частью всего этого. Вы поняли, что чувствовали себя особенным из-за своей связи с Пророчеством.

Вы обнаружили отчетливые, конкретные знаки вашей роли в Пророчестве. Ваше понимание Пророчества может быть едва уловимым (шепот в вашем разуме, дающий пророческие наставления в определяющих кризисных ситуациях в вашей жизни) или ясным (упоминание о вас в древних текстах, связанных с Пророчеством). Возможно, вам нанесли визит драконы и сообщили о вашей роли в Пророчестве.

Независимо от того как вы узнали о своей судьбе, Вы приняли ее. Ваше обучение подготовило вас к грядущим испытаниям, и горе тому, кто встанет на вашем пути. Вы — рука судьбы, представитель пророчества и проще остановить время, чем помешать вам.

БЕССМЕРТИЕ

Ваш путь к бессмертию принадлежит не только вам, он касается очень многих.

Агент Пророчества: Вы связаны с Пророчеством Драконов, вы — центральная линия истории, простирающейся и в прошлое, и в будущее. Те, кто изучают Пророчество, узнают ваше имя, и вы будете вдохновлять на подвиги будущих поборников пророчества. Вы будете развивать события Пророчества Драконов, и, когда Пророчество будет исполнено, вы станете его материальным воплощением.

УМЕНИЯ ПОБОРНИКА ПРОРОЧЕСТВА

Непреодолимое пророчество (21 уровень): Всякий раз, когда вы проваливаете спасбросок от смерти, вы получаете бонус +2 к броскам атаки до окончания сцены.

Пророческое благословение (21 уровень): Увеличьте вашу Силу, Телосложение или Ловкость на 2, увеличьте ваш Интеллект, Харизму или Мудрость на 2.

Критическая ситуация (24 уровень): Всякий раз, когда вы совершаете критическое попадание, вы можете использовать исцеление.

Пророческое обновление (30 уровень): Всякий раз, когда вы достигаете вехи, вместо получения единицы действия вы можете восстановить один израсходованный атакующий талант на день.

ТАЛАНТ ПОБОРНИКА ПРОРОЧЕСТВА

Пророческая уверенность Приём Поборника Пророчества 26

Ободренный серией побед, вы совершаете мощную атаку.

На сцену

Малое действие Персональный

Попадание: Вы получаете бонус к своему следующему броску атаки, совершённому до конца вашего следующего хода в размере, равном +2 за каждую веку, достигнутую вами с вашего последнего продолжительного отдыха.



БЕЗУПРЕЧНОЕ ПЛАМЯ

Вы становитесь едины с Серебряным Пламенем.

Требование: 21 уровень, любой духовный класс, должен поклоняться Серебряному Пламени

Цели Серебряного Пламени были ясны с самого начала. Эта церковь обязалась бороться с наползающей тьмой, искать и уничтожать источники зла, и нести знамя чистоты и света. Многие приходят к Серебряному Пламени, но далеко не у всех очищающее пламя уничтожает тьму в душе, даруя чистоту помыслов. Это не мы решаем стать вместилищем для Серебряного Пламени, это Серебряное Пламя решает занять нашу оболочку.

У вас, безупречного пламени, непоколебимая набожность и приверженность своей религии, и вы преданно служите принципам, на которых основана Церковь Серебряного Пламени. Вы можете быть верным слугой Церкви, а можете и общаться непосредственно с самим Серебряным Пламенем. В любом случае, ваша преданность открывает глубокое понимание смысла своего существования.

БЕССМЕРТИЕ

Вы можете обращаться к силе тех, кто жил до вас. В конечном счёте вы сможете слиться с Серебряным Пламенем и стать бессмертным продолжением божественной воли.

Объединение с Пламенем: Всю свою жизнь вы сражались со злом и кошмарными ужасами во имя Серебряного Пламени. Вы осознали свою цель, и после встречи с последним злодеем прошли все сомнения. Одержав последнюю победу, вы чувствуете в душе тягу, зовущую в последнее паломничество в Трейн. Пройдя через всю страну, вы возвращаетесь во Флэймкип, чтобы войти в Собор Серебряного Пламени. Там вы входите в огонь и превращаетесь в нечто новое. Серебристый огонь сжигает вашу плоть, и это позволяет вашему разуму и душе слиться с Серебряным Пламенем. Вы становитесь частью вечного пламени, которое направляет ваши силы, ваше знание и вашу веру в святое русло. Став частью Пламени, вы делитесь силой с нуждающимися, и стараетесь воссоздать в мире райскую жизнь.



УМЕНИЯ БЕЗУПРЕЧНОГО ПЛАМЕНИ

Избранный Пламенем (21 уровень): В конце продолжительного отдыха выберите один из своих атакующих талантов на день с ключевым словом «огонь» или «излучение». Вы получаете одно дополнительное использование этого таланта до окончания следующего продолжительного отдыха.

Серебристое вместилище (24 уровень): Когда ваши хиты впервые после продолжительного отдыха опускаются ниже 1, все враги в смежных с вами клетках получают урон огнём 10 и урон излучением 10, а все союзники в смежных с вами клетках восстанавливают 20 хитов. В начале своего следующего хода вы восстанавливаете хиты в количестве, равном значению вашего исцеления.

Гнев Серебряного Пламени (30 уровень): Каждый раз, когда вы используете атакующий талант с ключевым словом «излучение», атака причиняет дополнительный урон огнём 2к6. Каждый раз, когда вы используете атакующий талант с ключевым словом «огонь», атака причиняет дополнительный урон излучением 2к6.

ТАЛАНТ БЕЗУПРЕЧНОГО ПЛАМЕНИ

Объятия серебряного пламени Приём Безупречного пламени 26

Вы извергаете столп живого серебряного пламени.

На день ♦ Духовный, Стойка

Немедленный ответ

Персональный

Триггер: Враг приводит вас в состояние ранения

Эффект: До окончания стойки вы получаете бонус +2 ко всем защита и спасброскам. Кроме того, всякий раз (до окончания стойки), когда враг попадает по вам рукопашной атакой, ему необходимо сделать успешный спасбросок, или до начала своего следующего хода он будет ослеплен.

ОПЦИИ ПЕРСОНАЖА

ГЕРОИ СТОЯТ ОСОБНЯКОМ. Они чаще стоят перед лицом опасности, чаще испытывают боль и добывают больше сокровищ, чем обычные жители Эберрона. Жизнь большинства искателей приключений намного короче жизни обычных людей, но те из них, кому удалось выжить, могут снискать огромную власть и известность.

Поскольку вы — герой, то вы обладаете множеством возможностей выделиться среди обычных обитателей Эберрона. Те выборы, которые вы совершаете, создавая персонажа, могут поставить его на путь славы. Как сильно герои отличаются от обычного люда, так же сильно каждый герой отличается от других героев. Пути, ведущие кованого-техномага и подменьша-плута к величию, не похожи друг на друга, и для своего пути каждый герой выбирает свои способности и снаряжение. Развитие каждого персонажа на протяжении кампании уникально.

В этой главе вы найдёте способности, оружие и магию, которая поможет вам сделать вашего персонажа уникальным.

Черты: Драконьи метки, а также важные для мира Эберрона черты, связанные с конкретной расой или классом. Сюда также включены методы вызова божественной силы Верховных Владык и других божеств Эберрона.

Снаряжение: Оружие Талентских равнин и мощные магические предметы с осколками дракона, а также услуги, оказываемые отмеченными драконом домами и другими влиятельными группировками.

Ритуалы: Мистические практики, широко распространённые среди носящих драконьи метки и знатков древних обрядов.





ЧЕРТЫ

В *Руководстве игрока по Эберрону* вы найдёте не только черты, связанные непосредственно с этим миром, но и те черты, которые можно использовать в любых мирах.

ЧЕРТЫ ОТМЕЧЕННЫХ ДРАКОНОМ

В описании некоторых черт, приведённых в этом разделе, присутствует термин «[метка дракона]». Эти черты ассоциируются с драконьими метками мира Эберрон. У персонажа может быть только одна черта отмеченного драконом. Неискажённая метка дракона даёт вам возможность осваивать некоторые ритуалы, как если бы вы обладали чертой Ритуальный Заклинатель. Для использования одного из таких ритуалов вам всё ещё необходимо обзавестись им и освоить, и к тому же ваш уровень не должен быть меньше уровня ритуала. Ваш Мастер может расширить список ритуалов, если посчитает это необходимым.

ДОМА, ОТМЕЧЕННЫЕ ДРАКОНОМ

Каждый отмеченный драконом Дом Эберрона основан родами, носящими драконьи метки и принадлежащими к одной расе.

Так, например, Метка Исцеления проявляется едва ли не исключительно среди полуросликов Дома Джораско, а отмеченные наследники Дома Каннит — исключительно люди одного рода. Для своего персонажа вы можете выбрать любую метку, поскольку герои — чрезвычайно важные личности.

При выборе драконьей метки для своего персонажа вы получаете четыре возможности:

- ♦ Вы можете стать членом отмеченного драконом дома и его рода — например, если вы выбрали Метку Бури, то, предположительно, вы — полуэльф, член Дома Лирандар, и вы связаны кровными узами с другими отпрысками дома. В этом случае у вас много общего с МП отпрысками Дома Лирандар. Деятельность и цели, которые ставит перед собой Дом, оказывают влияние на вас, хотя вы с Мастером можете определить, насколько вы вовлечены в политику дома.
- ♦ Вы можете стать дальним родичем отмеченной драконом фамилии, быть представителем той же расы, среди которой наиболее часто проявляется эта метка, но не иметь перед домом никаких обязательств. Например, вы могли бы стать полуэльфом, носящим Метку Бури, но не связанным с Домом Лирандар. И если бы Дом Лирандар узнал о вас, он мог бы счесть это ненормальным, и предпринять меры, чтобы вернуть вас и ваш сбившийся с пути род в свои стены.

ИГРА ПЕРСОНАЖЕМ, ОТМЕЧЕННЫМ ДРАКОНОМ

Вы можете взять черту отмеченного драконом во время создания персонажа или во время его развития. В последнем случае метка спонтанно проявляется как результат воздействия приключений на вас. Такие проявления Драконьего Пророчества встречаются в Эберроне не так уж и редко.

Черты отмеченного драконом не следует переобучать (см. *Книгу игрока*, стр. 28). Место ИП в Драконьем Пророчестве не так просто отменить или изменить. Мастер вправе потребовать, что метка дракона — это пожизненный выбор ИП.

- ♦ Вы можете стать представителем любой другой расы, даже если у этой расы нет своего отмеченного драконом дома. Вы можете выбрать Метку Бури, даже будучи эльфом, человеком или кованым. В этом случае ваша метка — прямое проявление Пророчества и не имеет ничего общего с фамилией дома. Вероятнее всего, вы никогда не встретите в мире МП подобных вам, и Дом Лирандар не будет иметь к вам претензий.
- ♦ Вы можете выбрать искажённую метку, не заботясь о том, к какой расе принадлежит ваш персонаж. Искажённые метки чаще можно встретить у представителей тех рас, у которых есть отмеченные драконом дома (хотя в единичных случаях её мог бы носить представитель любой расы), но даже среди них они встречаются весьма редко. Существование искажённой драконьей метки у представителя любой расы возмущает Дома, и с вашей стороны было бы мудро не привлекать к себе их внимание.

ЧЕРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ЭТАПА

Черты из этого раздела доступны персонажам любого уровня, выполняющим требования.

АЕРЕНАЛЬСКИЙ АРКАНИСТ

Требования: Эльф, любой магический класс, предыстория «Аеренал»

Выгода: Выберите по одному магическому приёму каждого доступного вам уровня. Каждый раз, когда вы получаете магический приём нового уровня, вы изучаете один дополнительный приём этого уровня. Другими словами, вам известно по два магических приёма каждого уровня, но в день вы можете использовать только по одному из них. После продолжительного отдыха вы выбираете, какие магические приёмы каждого уровня вы сможете использовать в этот день. Эта черта не изменяет количество приёмов, которые вы можете использовать каждый день. Если у вас есть классовое умение Книга заклинаний, вы получаете дополнительный магический приём вдобавок к тому, что вы получаете благодаря этому умению.

АЕРЕНАЛЬСКИЙ ПОЛУКРОВКА

Требования: Эльф, предыстория «Аеренал»

Выгода: Вы получаете бонус черты +1 к броскам урона талантами с ключевыми словами «некротическая энергия». На 11 уровне бонус повышается до +2, а на 21 уровне до +3.

Кроме того, когда вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия, вы также до конца своего следующего хода получаете этот бонус к броскам атаки талантами с ключевыми словами «некротическая энергия».

АЛХИМИК

Выгода: Вы способны создавать алхимические предметы своего уровня и ниже. У вас должны быть соответствующая формула и необходимые навыки.

ИСКАЖЁННЫЕ ДРАКОНЬИ МЕТКИ

Развить искажённую драконью метку может представитель любой расы. Не важно, кто вы, такая метка делает вас изгоем. Со времён Войны Меток допустимыми считаются только двенадцать меток, ассоциирующихся с определёнными отмеченными драконом домами. Если вы носите искажённую метку, остерегайтесь тех, кто может возненавидеть вас за это и начать на вас охоту.

Несмотря на схожесть терминов, искажённые драконьи метки никак не связаны с искажёнными существами.

Особенность: Вы можете взять эту черту вместо черты Ритуальный Заклинатель, дарованной классовым умением.

Внутренний Свет [Духовная]

Требования: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно следовать по пути ил-Йанна

Выгода: Вы получаете талант Вызова божественной силы *внутренний свет*.

Вызов божественной силы:
Внутренний свет **Талант черты**

Вырывающийся из вашей груди свет озаряет землю

На сцену + Духовный, Зона, Инструмент, Исцеление
Малое действие Дальнобойный 5

Эффект: Вы тратите исцеление, и в свободной клетке в пределах указанного диапазона возникает зона исцеляющего света. Каждый союзник, заканчивающий свой ход в пределах этой зоны, восстанавливает хиты в размере, равном вашему значению исцеления. Эффект длится до конца вашего следующего хода.

Кроме того, до конца вашего следующего хода все клетки в пределах 10 клеток от зоны освещены ярким светом.

Высшая Справедливость [Духовная]

Требования: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Верховным Владыкам.

Выгода: Вы получаете талант Вызова божественной силы *высшая справедливость*.

Вызов божественной силы:
Высшая справедливость **Талант черты**

Деяниями ваших союзников вы можете достичь победы, даже если падёте

На сцену + Духовный
Немедленный ответ **Ближняя вспышка** 10

Триггер: Враг причиняет вам урон

Цель: Один союзник во вспышке

Эффект: Цель получает 5 временных хитов.

Уровень 11: 10 временных хитов.

Уровень 21: 15 временных хитов.

Групповая Связь Разумов

Требование: Калаштар

Выгода: Вы способны облегчить возможность общения между всеми вашими союзниками. Каждый союзник, находящийся в диапазоне действия вашей телепатии, способен общаться с вами и с любым другим союзником или союзниками в пределах диапазона действия вашей телепатии.

Дар Онатара [Духовная]

Требования: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Онатару.

Выгода: Вы получаете талант Вызова божественной силы *дар Онатара*.

Вызов божественной силы:
Дар Онатара **Талант черты**

Мудрость Онатара горит, как неистовый огонь в вашей груди.

На сцену + Духовный, Огонь
Свободное действие **Ближняя вспышка** 2

Триггер: Вы промахиваетесь по врагу рукопашной или дальнобойной атакой

Цель: Вы или один союзник во вспышке

Эффект: До конца вашего следующего хода цель получает бонус +2 к Воле, а атаки, которые совершает цель, причиняют дополнительный урон огнём 2.

Уровень 11: Дополнительный урон огнём 5.

Уровень 21: Дополнительный урон огнём 10.

Дар Странника [Духовная]

Требования: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Страннику.

Выгода: Вы получаете талант Вызова божественной силы *дар Странника*.

Вызов божественной силы:
Дар Странника **Талант черты**

Загадочный бог перемен помогает вам в ваших затруднениях.

На сцену + Духовный
Стандартное действие **Ближняя вспышка** 3

Цель: Все союзники во вспышке

Эффект: Все цели перестают быть отмеченными и могут свободным действием совершить шаг на 1 клетку.

Добыча Балинора [Духовная]

Требование: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Балинору

Выгода: Вы получаете талант Вызова божественной силы *добыча Балинора*.

Вызов божественной силы:
Добыча Балинора **Талант черты**

Вкус охоты сладок, но вкус убийства намного слаще.

На сцену + Духовный
Малое действие Дальнобойный 5

Цель: Одно существо

Эффект: Следующая рукопашная или дальнобойная атака, которая попадает по цели до конца вашего следующего хода, причиняет дополнительный урон 1к6.

Уровень 11: Дополнительный урон 2к6.

Уровень 21: Дополнительный урон 3к6.

Защищённые Миньоны

Требование: Техномаг

Выгода: Существо, призванное вами при помощи таланта техномага с ключевым словом «призыв», получает бонус черты +2 ко всем защитам.

Изобилие Аравай [Духовная]

Требования: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Аравай

Выгода: Вы получаете талант Вызова божественной силы *изобилие Аравай*.

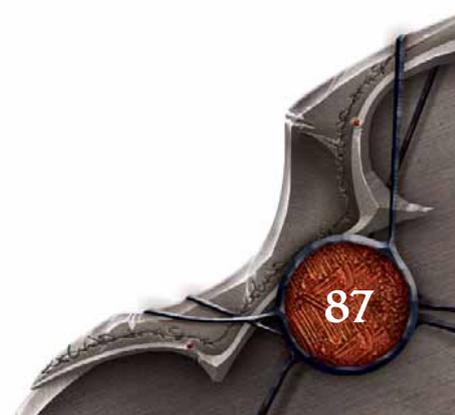
Вызов божественной силы:
Изобилие Аравай **Талант черты**

Аравай оберегает тех, кого благословляет.

На сцену + Духовный, Исцеление
Малое действие **Ближняя вспышка** 10

Цель: Один союзник во вспышке

Эффект: Цель может использовать исцеление и получить бонус таланта +2 ко всем защитам до конца вашего следующего хода.



ЧЕРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ЭТАПА

Название	Требования	Выгода
Аеренальский Арканист	Эльф, магический источник силы, предыстория «Аеренал»	Изучение дополнительного заклинания-приёма
Аеренальский Полукровка	Эльф, предыстория «Аеренал»	+1 к броскам урона талантами с ключевыми словами «некротическая энергия», +1 к броскам атаки талантов с ключевыми словами «некротическая энергия» во время использования единицы действия
Алхимик	—	Вы способны создавать алхимические предметы своего уровня и ниже
Внутренний Свет	Вызов божественной силы, нужно следовать по пути ил-Ианна	Вы получаете талант Вызова божественной силы <i>внутренний свет</i>
Высшая Справедливость	Вызов божественной силы, нужно поклоняться Верховным Владыкам	Вы получаете талант Вызова божественной силы <i>высшая справедливость</i>
Групповая Связь Разумов	Калаштар	Все союзники способны общаться телепатически
Дар Онатара	Вызов божественной силы, нужно поклоняться Онатару	Вы получаете талант Вызова божественной силы <i>дар Онатара</i>
Дар Странника	Вызов божественной силы, нужно поклоняться Страннику	Вы получаете талант Вызова божественной силы <i>дар странника</i>
Добыча Балинора	Вызов божественной силы, нужно поклоняться Балинору	Вы получаете талант Вызова божественной силы <i>добыча Балинора</i>
Защищённые Миньоны	Техномаг	+2 ко всем защитах призванных существ
Изобилие Аравай	Вызов божественной силы, нужно поклоняться Аравай	Вы получаете талант Вызова божественной силы <i>изобилие Аравай</i>
Искажённая Метка Безумия	—	Враг, поражённый талантом на день, получает штраф –2 к Воле
Искажённая Метка Болезни	—	Враг, поражённый талантом на день, получает штраф –2 к спасброскам от продолжительного урона
Искажённая Метка Ужаса	—	Враг, поражённый талантом на день, получает штраф –1 к броскам атаки по вам
Искусный Мастер	Техномаг	Создание магических предметов, уровень которых не превышает ваш уровень + ваш модификатор Интеллекта
Искусный Смешиватель	Техномаг	Создание алхимических предметов, уровень которых не превышает ваш уровень + 3
Истинный Мрорец	Дwarf, предыстория «Чертоги Мрора»	+1 к атаке топорами и молотами до тех пор, пока вы не двигаетесь
Крепкий Шифтер	Шифтер	Получение временных хитов во время использования расового таланта
Маяк Дол Арры	Вызов божественной силы, нужно поклоняться Дол Арре	Вы получаете талант Вызова божественной силы <i>маяк Дол Арры</i>
Метка Бури	—	Возможность сдвигать цели талантами с ключевыми словами «звук» и «электричество», бонус к скорости полёта, исполнение некоторых ритуалов
Метка Гостеприимства	—	Улучшение талантов с ключевым словом «исцеление», исполнение некоторых ритуалов
Метка Исцеления	—	Спасбросок союзнику, которого вы исцелили, исполнение ритуалов категории Восстановление
Метка Обнаружения	—	Два броска к20 при проверках Внимательности, поиске магии, исполнение некоторых ритуалов
Метка Опек	—	Повышение всех бонусов к защитах на 1, улучшенная метка противника, исполнение некоторых ритуалов
Метка Письма	—	Изучение дополнительных языков, +2 к проверкам Переговоров, исполнение некоторых ритуалов
Метка Поиска	—	Возможность шагнуть, когда делает шаг противник, над которым у вас есть боевое превосходство, исполнение некоторых ритуалов
Метка Пути	—	Перемещение на дополнительную клетку при совершении шага или телепортации, исполнение некоторых ритуалов
Метка Создания	—	Создание магического предмета, уровень которых равен вашему + 2 или ниже, исполнение некоторых ритуалов
Метка Стражи	—	Возможность совершать шаг до или после провоцированной атаки, исполнение некоторых ритуалов
Метка Тени	—	Возможность остаться скрытым после промаха во время атаки, исполнение некоторых ритуалов
Метка Ухода	—	Получение доступа к особым способностям своего скакуна, улучшение способностей животного-спутника, исполнение некоторых ритуалов

ЧЕРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ЭТАПА продолжение

Название	Требования	Выгода
Модификация Компонента	Кованый	При использовании <i>решимости кованого</i> каждый компонент добавляет вам 1 дополнительный временный хит
Мощь Дол Дорна	Вызов божественной силы, нужно поклоняться Дол Дорну	Вы получаете талант Вызова божественной силы <i>мощь Дол Дорна</i>
Наставление Ауреона	Вызов божественной силы, нужно поклоняться Ауреону	Вы получаете талант Вызова божественной силы <i>наставление Ауреона</i>
Наставление Предков	Вызов божественной силы, нужно поклоняться Духам прошлого	Вы получаете талант Вызова божественной силы <i>наставление предков</i>
Настройка Магического Оружия	Техномаг	Улучшенное оружие и инструменты получают бонус +1 к следующему броску атаки
Покровительство Кол Коррана	Вызов божественной силы, нужно поклоняться Кол Коррану	Вы получаете талант Вызова божественной силы <i>покровительство Кол Коррана</i>
Приказ Бессмертного	Вызов божественной силы, нужно служить Бессмертному двору	Вы получаете талант Вызова божественной силы <i>приказ Бессмертного</i>
Приют Болдрей	Вызов божественной силы, нужно поклоняться Болдрей	Вы получаете талант Вызова божественной силы <i>Приют Болдрей</i>
Проворство Шифтера	Шифтер	+5 к Акробатике и Атлетике во время использования расового таланта
Силовая Защита	Техномаг	+1 к КД союзника, когда вы используете талант с ключевыми словами «силовое поле»
Сильное Восстановление	Техномаг	Цели талантов с ключевым словом «исцеление» восстанавливают 2 дополнительных хита
Тактика Кованого	Кованый	Бонус к атаке +1 против целей, смежных с вашими союзниками
Телепатическая Чувствительность	Калаштар	+5 к Внимательности при обнаружении существ
Тренировка С Оружием Зен'дрика	Дроу	+2 к урону и навыки владения длинным ножом дроу и Зен'дрикским бумерангом
Тренировка С Талантским Оружием	Полурослик, предыстория «Талантские равнины»	+2 к урону и навыки владения талантским бумерангом, талантским шарашем и талантским тангатом
Улучшенная Решимость Кованого	Кованый	5 дополнительных временных хитов от таланта <i>решимость кованого</i>
Устойчивость	Улучшенная Решимость Кованого	+2 к спасброску при использовании таланта <i>решимость кованого</i>
Человек-змея	Подменыш	Высвобождение малым действием, нет штрафов при протискивании
Щит Куори	Калаштар	Сопrotивляемость психической энергии 5 + половина уровня
Щит Серебряного Пламени	Вызов божественной силы, нужно поклоняться Серебряному Пламени	Вы получаете талант Вызова божественной силы <i>щит Серебряного Пламени</i>
Элдиинский Спутник	Шифтер, классовое умение Дрессировка животных	Животное-спутник получает преимущество от расовых талантов шифтера



Искажённая метка безумия [Метка дракона]

Выгода: Всякий раз, когда вы попадаете по врагу атакующим талантом на день, этот враг до окончания сцены получает штраф –2 к Воле.

Искажённая метка болезни [Метка дракона]

Выгода: Всякий раз, когда вы попадаете по врагу атакующим талантом на день, этот враг до окончания сцены получает штраф –2 к спасброскам от продолжительного урона.

Искажённая метка ужаса [Метка дракона]

Выгода: Всякий раз, когда вы попадаете по врагу атакующим талантом на день, этот враг до окончания сцены получает штраф –1 к броскам атаки по вам. Это эффект с ключевым словом «ужас».

ИСКУСНЫЙ МАСТЕР

Требование: Техномаг

Выгода: Во время использования ритуала Заколдования Магического Предмета при создании магического предмета вы можете создать магический предмет, уровень которого не превышает ваш уровень + ваш модификатор Интеллекта.

ИСКУСНЫЙ СМЕШИВАТЕЛЬ

Требование: Техномаг

Выгода: Вы способны создавать алхимические предметы, уровень которых не превышает ваш уровень + 3. У вас должны быть соответствующая формула и необходимые навыки.

Особенность: Вы можете взять эту черту вместо черты Ритуальный Заклинатель, дарованной классовым умением.

ИСТИННЫЙ МРОРЕЦ

Требования: Гном, предистория «Чертоги Мрора»

Выгода: В начале своего хода вы получаете бонус +1 к броскам атаки, совершённым топорами или молотами до тех пор, пока вы не двигаетесь.

КРЕПКИЙ ШИФТЕР

Требование: Шифтер

Выгода: Всякий раз, когда вы используете расовый талант шифтера, вы получаете 5 временных хитов. Количество временных хитов увеличивается до 10 на 11 уровне и до 20 на 21 уровне.

МАЯК ДОЛ АРРЫ [ДУХОВНАЯ]

Требования: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Дол Арре

Выгода: Вы получаете талант Вызова божественной силы маяк Дол Арры

Вызов божественной силы:

Маяк Дол Арры

Талант черты

Вы выпускаете наружу свет Дол Арры

На сцену ♦ Духовный

Малое действие Ближняя вспышка 5

Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: До конца вашего следующего хода каждая цель может перебросить любую кость во время броска урона атакующим талантом с ключевым словом «излучение», если на кости выпало «1» или «2».

Кроме того, до конца вашего следующего хода все клетки в пределах 5 клеток от вас освещены ярким светом.

МЕТКА БУРИ (МЕТКА ДРАКОНА)

Выгода: Всякий раз, когда вы попадаете по противнику талантом с ключевыми словами «звук» или «электричество», вы можете сдвинуть его на 1 клетку.

Во время полёта вы получаете бонус +1 к скорости.

Вы можете осваивать и исполнять ритуалы Водная Прогулка (*КИ*, стр. 301), Призыв Ветров (стр. 119), Улучшить Повозку (стр. 117) и Устойчивость К Стихиям (*КИ*, стр. 315), как если бы вы обладали чертой Ритуальный Заклинатель.

МЕТКА ГОСТЕПРИИМСТВА (МЕТКА ДРАКОНА)

Выгода: Всякий раз, когда вы или союзник, находящийся в пределах 10 клеток от вас, во время привала использует талант с ключевым словом «исцеление», этот талант восстанавливает максимально возможное количество хитов.

Вы можете осваивать и исполнять ритуалы Глаз Тревоги (*КИ*, стр. 302), Охраняемый Приют (стр. 118), Пир Путешественников (*КИ*, стр. 308) и Фантастическое

Восстановление (стр. 117), как если бы вы обладали чертой Ритуальный Заклинатель.

МЕТКА ИСЦЕЛЕНИЯ (МЕТКА ДРАКОНА)

Выгода: Всякий раз, когда вы используете на союзнике талант с ключевым словом «исцеление» или используете Целительство, чтобы позволить союзнику использовать второе дыхание, этот союзник также может совершить спасбросок.

Вы можете осваивать и исполнять ритуалы категории Предсказание и ритуал Удалить Несчастье (*КИ*, стр. 315), как если бы вы обладали чертой Ритуальный Заклинатель.



МЕТКА ОБНАРУЖЕНИЯ (МЕТКА ДРАКОНА)

Выгода: Совершая проверку Внимательности, вы делаете два броска и используете более высокий результат.

Вы также способны чувствовать присутствие магии, как если бы вы были тренированы в Магии (*КИ*, стр. 185). При совершении этой проверки вы можете использовать Внимательность вместо Магии.

Вы можете осваивать и исполнять ритуалы категории Предсказание, как если бы вы обладали чертой Ритуальный Заклинатель. Кроме того, вы можете освоить и исполнять ритуалы Изгнание Иллюзий (стр. 116), Ловушка На Соглядастая (стр. 118) и Помеха Для Подслушивания (стр. 116), как если бы вы обладали чертой Ритуальный Заклинатель.



МЕТКА ОПЕКИ (МЕТКА ДРАКОНА)

Выгода: Всякий раз, когда один из ваших талантов предоставляет бонус к защите, увеличьте этот бонус на 1.

Всякий раз, когда вы метите противника, этот противник получает штраф -3 к броскам атаки, целью которых являетесь не вы, вместо обычного штрафа -2.

Вы можете осваивать и исполнять ритуалы категории Оберег, а также ритуалы Секретный Сундук Леомунда (*КИ*, стр. 314), Стук (*КИ*, стр. 314) и Текучие Запасы (стр. 118), как если бы вы обладали чертой Ритуальный Заклинатель.

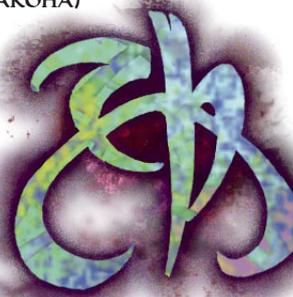


МЕТКА ПИСЬМА (МЕТКА ДРАКОНА)

Выгода: Выберите четыре языка. Вы можете свободно говорить, читать и писать на этих языках. Получая уровень, вы можете перетренировать один из этих языков, вместо замены черты, таланта или навыка.

Вы получаете бонус +2 к проверкам Переговоров.

Вы можете осваивать



и исполнять ритуалы, как если бы вы обладали чертой Ритуальный Заклинатель. Более того, вы способны создавать свитки за половину требуемого для этого времени (то есть за то же время, за которое вы создаёте книгу ритуалов).

МЕТКА ПОИСКА (МЕТКА ДРАКОНА)

Выгода: Когда враг, над которым у вас есть боевое превосходство, находясь в соседней с вами клетке, совершает шаг, вы можете свободным действием совершить шаг на 1 клетку в освободившуюся клетку.

Вы можете осваивать и исполнять ритуалы Глаза Исследователя (стр. 118), Найти Путь (стр. 117), Обнаружение Объекта (КИ, стр. 307) и Обнаружение Секретных Дверей (КИ, стр.307), как если бы вы обладали чертой Ритуальный Заклинатель.

МЕТКА ПУТИ (МЕТКА ДРАКОНА)

Выгода: Всякий раз, когда один из ваших талантов позволяет вам совершить шаг, вы можете шагнуть на 1 дополнительную клетку.

Всякий раз, когда один из ваших талантов позволяет вам телепортироваться, вы можете телепортироваться на 1 дополнительную клетку.

Вы можете осваивать и исполнять ритуалы Водная Прогулка (КИ, стр. 301), Найти Путь (стр. 117), Призрачный Скакун (КИ, стр. 309), Призыв Скакуна (стр. 119), Стенопроход (КИ, стр. 314) и Улучшить Повозку (стр. 117), как если бы вы обладали чертой Ритуальный Заклинатель.

МЕТКА СОЗДАНИЯ (МЕТКА ДРАКОНА)

Выгода: Вы освоили ритуал Заколдовать Магический Предмет и можете исполнять его, как если бы вы были на два уровня выше.

Вы можете создавать алхимические предметы, как если бы вы обладали чертой Алхимик и были на два уровня выше.

Вы можете осваивать и исполнять ритуалы категории Создание, а также ритуал Сделать Целым (КИ, стр. 313), как если бы вы обладали чертой Ритуальный Заклинатель.

МЕТКА СТРАЖИ (МЕТКА ДРАКОНА)

Выгода: Всякий раз, когда противник вызывает спровоцированную атаку с вашей стороны, вы можете свободным действием совершить шаг на 1 клетку до или после спровоцированной атаки.

Вы можете осваивать и исполнять ритуалы Глаз Предупреждения (КИ, стр. 302), Глаз Тревоги (КИ, стр. 302) и Магический Круг (КИ, стр. 306), как если бы вы обладали чертой Ритуальный Заклинатель.

МЕТКА ТЕНИ (МЕТКА ДРАКОНА)

Выгода: Всякий раз, когда, находясь скрытым, вы совершаете атаку и промахиваетесь по всем целям, вы остаётесь скрытым.

Всякий раз, когда, находясь невидимым, вы совершаете атаку и промахиваетесь по всем целям, вы остаётесь невидимым.

Вы можете осваивать и исполнять ритуалы из категорий Обман и Наблюдение, а также ритуалы Маскирующий Покров (стр. 118), Секретная Страница (КИ, стр. 313), Стук (КИ, стр. 314) и Теневая Прогулка (КИ, стр. 314), как если бы вы обладали чертой Ритуальный Заклинатель.

МЕТКА УХОДА (МЕТКА ДРАКОНА)

Выгода: Вы можете использовать таланты верхового животного, как если бы обладали чертой Сражение Верхом.

Пока вы верхом на природном звере, скакун получает бонус черты +2 к скорости и бонус черты +1 к КД.

Если у вас есть животное-спутник, то оно также получает бонус черты +2 к скорости и бонус черты +1 к КД.

Вы можете осваивать и исполнять ритуалы Животное-посыльный (КИ, стр.303) и Призыв Скакуна (стр. 119), как если бы вы обладали чертой Ритуальный Заклинатель.

МОДИФИКАЦИЯ КОМПОНЕНТА

Требование: Кованый

Выгода: За каждый имеющийся у вас компонент кованого (стр. 113) ваш расовый талант *решимость кованого* даёт вам 1 дополнительный временный хит, но в сумме не больше вашего модификатора Телосложения.

МОЩЬ ДОЛ ДОРНА [ДУХОВНАЯ]

Требования: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Дол Дорну.

Выгода: Вы получаете талант Вызова божественной силы *мощь Дол Дорна*.

Вызов божественной силы: **Мощь Дол Дорна** **Талант черты**

Впитайте в себя силу Дол Дорна, и вы обязательно познаете победу

На сцену ♦ **Духовный**
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Вы попадаете по врагу рукопашной атакой.

Эффект: Вы получаете 5 временных хитов и бонус таланта +5 к проверкам Атлетики до конца своего следующего хода.

Уровень 11: 10 временных хитов.

Уровень 21: 15 временных хитов.

НАСТАВЛЕНИЕ АУРЕОНА [ДУХОВНАЯ]

Требования: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Ауреону

Выгода: Вы получаете талант Вызова божественной силы наставление Ауреона.

Вызов божественной силы:
Наставление Ауреона **Талант черты**

Вы приобщаетесь к великой мудрости Ауреона, что помогает вам исследовать и понимать.

На сцену ♦ Духовный
Свободное действие **Персональный**

Эффект: До конца своего следующего хода, когда вы совершаете проверку знаний или проверку знаний о чудовищах, вы совершаете два броска и выбираете лучший результат.

НАСТАВЛЕНИЕ ПРЕДКОВ [ДУХОВНАЯ]

Требования: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Духам прошлого

Выгода: Вы получаете талант Вызова божественной силы наставление предков.

Вызов божественной силы:
Наставление предков **Талант черты**

Вы вызываете к духам предков, чтобы те указали вам путь.

На сцену ♦ Духовный
Свободное действие **Персональный**

Триггер: Вы совершаете проверку навыка, и результат вас не устраивает

Эффект: Вы получаете бонус таланта к вызвавшему срабатывание броску, равный вашему модификатору Мудрости.

НАСТРОЙКА МАГИЧЕСКОГО ОРУЖИЯ

Требование: Техномаг

Выгода: Всякий раз, когда вы используете талант техномага, целью которого является оружие или инструмент, следующий бросок атаки, совершенный при помощи этого оружия или инструмента до окончания сцены, получает бонус +1.

ПОКРОВИТЕЛЬСТВО КОЛ КОРРАНА [ДУХОВНАЯ]

Требования: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Кол Коррану

Выгода: Вы получаете талант Вызова божественной силы покровительство Кол Коррана.

Вызов божественной силы:
Покровительство Кол Коррана **Талант черты**

Ни одно исцеление не будет потрачено впустую

На сцену ♦ Духовный
Свободное действие **Ближняя вспышка 5**

Триггер: Талант с ключевым словом «исцеление» восстанавливает до максимального значения хиты союзнику, находящемуся в пределах 5 клеток от вас.

Цель: Союзник, являющийся целью таланта, вызвавшего срабатывание.

Эффект: Цель получает временные хиты в размере, равном тому количеству хитов, которые она могла бы получить сверх нормы.

ПРИКАЗ БЕССМЕРТНОГО [ДУХОВНАЯ]

Требование: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно служить Бессмертному двору.

Выгода: Вы получаете талант Вызова божественной силы приказ Бессмертного.

Вызов божественной силы:
Приказ Бессмертного **Талант черты**

Нежить мало чем может навредить тем, кто служит Бессмертному двору.

На сцену ♦ Духовный, Инструмент, Очарование
Стандартное действие **Ближняя волна 3 (5 на 11 уровне, 7 на 21 уровне)**

Цель: Одно существо-нежить в волне

Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Цель становится доминируемой до конца вашего следующего хода.

ПРИЮТ БОЛДРЕЙ [ДУХОВНАЯ]

Требования: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Болдрей

Выгода: Вы получаете талант Вызова божественной силы приют Болдрей.

Вызов божественной силы:
Приют Болдрей **Талант черты**

Болдрей защищает тех, кто служит её делу.

На сцену ♦ Духовный
Малое действие **Ближняя вспышка 1**

Цели: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Каждая цель получает бонус таланта +2 ко всем защитам до начала вашего следующего хода.

ПРОВОРСТВО ШИФТЕРА

Требование: Шифтер

Выгода: Когда вы используете расовый талант шифтера, вы получаете бонус черты +5 к проверкам Акробатики и Атлетики до окончания действия расового таланта.

СИЛОВАЯ ЗАЩИТА

Требование: Техномаг

Выгода: Всякий раз, когда вы попадаете по врагу талантом с ключевыми словами «силовое поле», один союзник, смежный с этим врагом, до конца вашего следующего хода получает бонус +1 к КД.

СИЛЬНОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Требование: Техномаг

Выгода: Ваши таланты техномага с ключевым словом «исцеление» восстанавливают 2 дополнительных хита. Дополнительные хиты увеличиваются до 3 на 6 уровне, до 4 на 11 уровне, до 5 на 16 уровне, до 6 на 21 уровне и до 7 на 26 уровне.

ТАКТИКА КОВАНОГО

Требование: Кованый

Выгода: Вы получаете бонус +1 к броскам рукопашных атак по смежным с вашими союзниками врагам.

ТЕЛЕПАТИЧЕСКАЯ ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ

Требование: Калаштар

Выгода: Вы способны чувствовать некоторые мысли находящихся неподалёку существ. Вы получаете бонус черты +5 к проверкам Внимательности, противопоставленным проверкам Скрытности существ.

ТРЕНИРОВКА С ОРУЖЕМ ЗЕН'ДРИКА

Требование: Дроу

Выгода: Вы получаете навыки владения и бонус черты +2 к броскам урона длинным ножом дроу и Зен'дрикским бумерангом.

ТРЕНИРОВКА С ТАЛЕНТСКИМ ОРУЖИЕМ

Требования: Полурослик, предыстория «Талантские равнины»

Выгода: Вы получаете навыки владения и бонус черты +2 к броскам урона талантским бумерангом, талантским шаррашем и талантским тангатом.

УЛУЧШЕННАЯ РЕШИМОСТЬ КОВАНОГО

Требование: Кованый

Выгода: При использовании расового таланта *решимость кованого* вы получаете 5 дополнительных временных хитов.

УСТОЙЧИВОСТЬ

Требования: Кованый, черта Улучшенная Решимость Кованого

Выгода: При использовании расового таланта *решимость кованого* вы можете сделать спасбросок от любого эффекта, а не только того, что причиняет продолжительный урон. Вы получаете бонус черты +2 к этому спасброску.

ЧЕЛОВЕК-ЗМЕЯ

Требование: Подменыш

Выгода: Вы способны совершать действие высвобождения не действием движения, а малым действием.

Кроме того, протискиваясь, вы не предоставляете боевого превосходства и не получаете штраф к броскам атаки.

ЩИТ КУОРИ

Требование: Калаштар

Выгода: Вы получаете сопротивляемость психическому урону, равную 5 + половина вашего уровня.

ЩИТ СЕРЕБРЯНОГО ПЛАМЕНИ [ДУХОВНАЯ]

Требования: Классовое умение Вызов божественной силы, нужно поклоняться Серебряному Пламени.

Выгода: Вы получаете талант Вызова божественной силы *щит Серебряного Пламени*.

ЧЕРТЫ ЭТАПА СОВЕРШЕНСТВА

Название	Требования	Выгода
Ответный Удар Куори	Калаштар	Причинение психического урона, когда вы получаете психический урон, изумлены или доминируемы
Улучшенная Устойчивость	Устойчивость	Талант <i>улучшенная устойчивость</i> , +2 к спасброскам после использования второго дыхания
Улучшенная Формула Прочности	Техномаг, классовое умение <i>исцеляющая инфузия</i>	Цель и союзник получают временные хиты от таланта <i>формула прочности</i>
Усиленная Телепатия	Калаштар	Диапазон телепатии увеличивается до 10

Вызов божественной силы: Щит Серебряного Пламени

Талант черты

Тех, кто находится под защитой Серебряного Пламени, ничто не может утрашить.

На сцену → Духовный

Малое действие Ближняя вспышка 3 (5 на 11 уровне, 7 на 21 уровне)

Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Каждая цель может сделать по одному спасброску от эффекта с ключевыми словами «очарование», «психическая энергия» или «страх». Спасаясь цель получает временные хиты в размере, равном вашему модификатору Харизмы.

Элдиинский Спутник

Требования: Шифтер, следопыт, классовое умение Дрессировка животных

Выгода: Всякий раз, когда вы используете расовый талант *перемена длиннозубого* или *перемена бритволаного*, ваше животное-спутник также получает преимущество от эффекта таланта.

4

ЧЕРТЫ ЭТАПА СОВЕРШЕНСТВА

Черты из этого раздела доступны персонажам 11 уровня и выше, выполняющим требования.

ОТВЕТНЫЙ УДАР КУОРИ

Требования: 11 уровень, калаштар

Выгода: Всякий раз, когда противник изумляет, делает доминируемым вас, или причиняет вам урон психической энергией, этот противник получает урон психической энергией, равный 5 + ваш модификатор Мудрости. Урон увеличивается до 10 + ваш модификатор Мудрости на 11 уровне и до 15 + ваш модификатор Мудрости на 21 уровне.

УЛУЧШЕННАЯ УСТОЙЧИВОСТЬ

Требования: 12 уровень, кованый, черта Устойчивость

Выгода: Вы получаете талант черты *улучшенная устойчивость*, который заменяет приём 12, 16, 22 или 26 уровня.

Кроме того, всякий раз, когда вы используете своё второе дыхание, вы получаете бонус +2 к спасброскам до конца своего хода.

Улучшенная устойчивость

Талант черты

При помощи одной лишь решимости, вы оставляете своё тело целым и невредимым.

На день

Немедленное прерывание Персональный

Триггер: Вы подвергнуты эффекту, который можно закончить спасением

Эффект: Вы оканчиваете действие эффекта, который вызвал срабатывание.

ЧЕРТЫ ЭПИЧЕСКОГО ЭТАПА

Название	Требования	Выгода
Изменчивая Анатомия	Подменыш	Шанс заменить критическое попадание обычным
Отчаяние Куори	Калаштар	Один раунд в сознании в состоянии умирания
Укрепление Кованого	Улучшенная устойчивость	Талант <i>укрепление кованого</i>
Укрепляющее Исцеление	Техномаг	+2 ко всем защитах цели ваших исцеляющих талантов

МУЛЬТИКЛАССОВАЯ ЧЕРТА

Название	Требование	Выгода
Ученик техномага	Инт 13	Тренировка навыка Магия, использование таланта <i>исцеляющая инфузия</i> , способность использовать инструменты техномага

УЛУЧШЕННАЯ ФОРМУЛА ПРОЧНОСТИ

Требования: 11 уровень, техномаг, классовое умение *исцеляющая инфузия*

Выгода: Когда вы или союзник получаете временные хиты от *формулы прочности*, этот персонаж может предоставить такое же количество временных хитов одному союзнику в пределах 5 клеток от него.

УСИЛЕННАЯ ТЕЛЕПАТИЯ

Требования: 11 уровень, калаштар

Выгода: Диапазон действия вашей телепатии увеличивается до 10 клеток.

ЧЕРТЫ ЭПИЧЕСКОГО ЭТАПА

Черты из этого раздела доступны персонажам 21 уровня и выше, выполняющим требования.

ИЗМЕНЧИВАЯ АНАТОМИЯ

Требования: 21 уровень, подменыш

Выгода: Всякий раз, когда существо совершает критическое попадание по вам, вы совершаете спасбросок. В случае спасения вместо критического попадания происходит обычное.

ОТЧАЯНИЕ КУОРИ

Требования: 21 уровень, калаштар

Выгода: Когда первый раз во время сцены ваши хиты снижаются до 0 или ниже, но вы не умираете, вы не теряете сознание в этом состоянии. В конце вашего следующего хода, если вы всё еще находитесь в умирающем состоянии, вы теряете сознание.

УКРЕПЛЕНИЕ КОВАНОГО

Требования: 22 уровень, черта Улучшенная Устойчивость

Выгода: Вы получаете талант черты *укрепление кованого*, который заменяет ваш приём 22 уровня.

Укрепление кованого	Талант черты
<i>Вы настолько крепки, что вас не страшат даже жесточайшие удары.</i>	
На сцену	
Немедленное прерывание Персональный	
Триггер: Существо совершает по вам критическое попадание	
Эффект: Атака, вызвавшая срабатывание таланта, становится обычным попаданием	

УКРЕПЛЯЮЩЕЕ ИСЦЕЛЕНИЕ

Требования: 21 уровень, техномаг

Выгода: Всякий раз, когда вы восстанавливаете союзнику хиты, используя талант техномага, этот союзник получает до конца вашего следующего хода бонус +2 ко всем защитам.

МУЛЬТИКЛАССОВЫЕ ЧЕРТЫ

Следующая определяющая класс мультиклассовая черта позволит вам узнать основы ремесла техномага. Правила мультиклассирования смотрите в *Книге игрока* на стр. 208 и 209.

Взяв определяющую класс мультиклассовую черту, вы считаетесь представителем этого класса при определении выполнения требований, в том числе требований черт, путей совершенства, эпических предназначений и ритуалов.

УЧЕНИК ТЕХНОМАГА [МУЛЬТИКЛАССОВЫЙ ТЕХНОМАГ]

Требование: Инт 13

Выгода: Вы получаете тренировку навыка Магия.

Один раз в день вы можете использовать талант техномага *исцеляющая инфузия*. Созданная вами инфузия не может быть пополнена.

Кроме того, вы можете использовать инструменты техномага.

СНАРЯЖЕНИЕ

Мир усыпан руинами павших цивилизаций, Эберрон полон реликвий исчезнувших сообществ, поглощённых войной, упадком и магией. Многие из этих вещей — просто любопытные диковины, древности, которые коллекционируют и изучают. Однако некоторые из них содержат в себе могущественную силу, и герои готовы пройти полсвета, чтобы заполнить их.

ОРУЖИЕ

Приведённое ниже необычное оружие используется воителями уникальных культур Эберрона.

Некоторые из этих видов оружия обладают свойством «оборонительное», которое впервые появилось в *Сокровищнице искателей приключений*. Оборонительное оружие обладает следующими свойствами: оборонительное оружие даёт бонус +1 к КД, пока вы держите его в одной руке, а другое рукопашное оружие — в другой. Использующий более одного оборонительного оружия не получает более высокого бонуса. Для того чтобы получить это преимущество, вы не обязаны атаковать оборонительным оружием, но вы должны быть опытны во владении им.

Двойной скимитар: Это оружие стало знаменитым благодаря валенарским эльфам. Характерная черта двойного скимитара — искривлённые клинки, расположенные с каждой стороны его рукояти.

Дисковый нож: Это оружие родом из загадочных земель Сарлоны, дисковый нож — заострённый металлический диск с защищённой рукоятью на одной из сторон. Многие дисковые ножи для защиты руки владельца снабжены шипами или зубцами.

Длинный нож дроу: Этот клинок, длиной в три четверти длинного меча, заканчивается загнутым наружу крюком. Слишком узкий, чтобы считаться коротким мечом и слишком большой, чтобы считаться кинжалом, он стал известен как длинный нож.

ВОИНСКОЕ ОРУЖИЕ

ПРЕВОСХОДНОЕ ВОИНСКОЕ ОРУЖИЕ

Одноручное

Оружие	Проф.	Урон	Дальность	Цена	Вес	Группа	Свойства
Дисковый нож	+2	1к6	—	10 зм	1 ф	Лёгкий клинок	Дополнительное, оборонительное
Длинный нож дроу	+3	1к6	5/10	15 зм	2 ф	Тяжёлый клинок	Дополнительное, тяжёлое метательное
Талентский тангат*	+2	1к8	—	20 зм	8 ф	Тяжёлый клинок	Высококритичное, универсальное

*Маленькое существо может использовать это оружие как одноручное.

Двуручное

Оружие	Проф.	Урон	Дальность	Цена	Вес	Группа	Свойства
Талентский шарраш*	+3	1к8	—	30 зм	10 ф	Тяжёлый клинок, древковое оружие	Высококритичное, маленькое

*Маленькое существо может использовать это оружие как двуручное.

Двойное оружие

Оружие	Проф.	Урон	Дальность	Цена	Вес	Группа	Свойства
Двойной скимитар	+2	1к6	—	40 зм	15 ф.	Тяжёлый клинок	Высококритичное, оборонительное, прочное
—Второй конец	+2	1к6	—	—	—	Тяжёлый клинок	Высококритичное, дополнительное
Зулаат	+2	2к4	—	30 зм	12 ф	Тяжёлый клинок	Оборонительное, прочное
—Второй конец	+2	2к4	—	—	—	Тяжёлый клинок	Дополнительное

ДАЛЬНОБОЙНОЕ ОРУЖИЕ

ПРЕВОСХОДНОЕ ДАЛЬНОБОЙНОЕ ОРУЖИЕ

Одноручное

Оружие	Проф.	Урон	Дальность	Цена	Вес	Группа	Свойства
Зен'дрикский бумеранг	+2	1к6	6/12	10 зм	2 ф	Лёгкий клинок	Лёгкое метательное
Талентский бумеранг	+2	1к4	10/20	5 зм	1 ф	Лёгкий клинок	Лёгкое метательное

Зен'дрикский бумеранг: Дроу Зен'дрика используют трёхлопастной бумеранг в охоте на небольшую добычу. Он автоматически возвращается в руку опытного владельца после дальнбойной атаки.

Зулаат: Это риедранское оружие представляет собой два клинка как у глефы на одной рукояти.

Талентский бумеранг: Это оружие весьма распространено среди племён полуросликов Талентских равнин. Простые искривлённые полированные палки, талентские бумеранги автоматически возвращаются в руку опытного владельца после дальнбойной атаки.

Талентский тангат: Ещё одно оружие из Талентских равнин, искривлённый меч на короткой рукояти.

Талентский шарраш: Оружие из Талентских равнин, шарраш — серпообразный клинок на конце длинной рукоятки.

БЫТОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Следующие бытовые предметы распространены на территории Пяти Народов и отражают ряд общественных сложностей неустойчивого мира, возникшего по окончании Последней Войны.

Дорожные документы: Пересечение границ государств без набора нотариально заверенных дорожных документов может быть рискованным. Подобно удостоверению личности, в них включена персональная информация о путешественнике — место жительства, род занятий, место назначения (игроки могут фотокопировать и изменить под себя иллюстрацию дорожных документов).

Каперское свидетельство: Король Бреландии выдаёт каперские свидетельства группам, исследующим руины Зен'дрика. Путешественники могут свободно посещать и исследовать материк, но те, кто будут продавать сокровища Зен'дрика без соответствующих бумаг, в случае поимки столкнутся со штрафами, заключением в тюрьму и конфискацией товара (игроки могут фотокопировать и изменить под себя иллюстрацию каперского свидетельства).

Магический осколок: Магические осколки — фрагменты кристаллов, в которых хранится сила или знание, обычно магического характера. Если ваш класс обычно хранит

ДВОЙНОЕ ОРУЖИЕ

Двойное оружие обладает следующими свойствами:

- ♦ Для того чтобы использовать двойное оружие, вы должны держать его двумя руками.
- ♦ Маленькое существо не может использовать двойное оружие, за исключением того, которое обладает свойством «маленькое».
- ♦ Использование двойного оружия похоже на использование двух оружий в обеих руках. В таблице в первой строке описания двойного оружия указан конец оружия, который держится основной рукой. В следующей строке описания указан конец оружия, находящийся во второй руке. Два конца двойного оружия могут иметь разные бонусы владения, урон, свойства и группы оружия. Вес и цена указаны для всего оружия, а не одной его части.
- ♦ При добавлении зачарования, требующего определённый тип оружия, по крайней мере один конец оружия должен удовлетворять этим требованиям. Например, ургош может получить зачарование «отсекающее», несмотря на то, что только один его конец отвечает требованию «тяжелый клинок или топор».
- ♦ После зачарования двойного оружия все преимущества от зачарования получают оба его конца (даже если один его конец не соответствует требованиям, предъявляемым зачарованием). При этом частота использования любого заключенного в предмет таланта не возрастает; если вы используете двойное оружие с талантом на день, вы по-прежнему активируете этот талант лишь один раз в день.

ПРОЧНОЕ

Оружие со свойством «прочное» может считаться двуручным оружием.

свои магические таланты в книге заклинаний, вместо неё он может использовать магический осколок. Все зачарования и способности, доступные для томов, также доступны и для магических осколков. Представители любого класса могут использовать магический осколок как ритуальную книгу или свиток ритуала.

Магическое кольцо-печать: Эти золотые или серебряные кольца изготавливаются для членов отмеченных драконом домов и служат способом идентификации. Каждое кольцо украшено замысловатыми узорами, которые становятся видны только тогда, когда его носит тот, для кого было сделано это кольцо.

Снаряжение исследователя: Этот набор состоит из различных коробочек, сделанных из разных материалов, кисточек, порошков, пинцетов, отмычек, щупов, увеличительного стекла, чернил и перьев, пергамента и небольшого дневника. снаряжение исследователя предоставляет бонус +2 к проверкам Внимательности, сделанным во время поиска чего-нибудь конкретного.

Снаряжение охотника: Этот набор состоит из бутылочек с эссенциями запахов различных животных, справочника по годным в пищу растениям, небольшого ножа, шелков и других полезных вещей. снаряжение охотника предоставляет бонус +2 к проверкам Природы, сделанным для добычи пропитания.

Удостоверение личности: Представители среднего и высшего сословия Пяти Народов имеют при себе удостоверения личности, выпущенные правительствами их стран и нотариально заверенные Домом Сивис. В каждом удостоверении содержится описание владельца, его портрет и прочие детали (игроки могут фотокопировать и изменить под себя иллюстрацию удостоверения личности).

БЫТОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Предмет	Цена	Вес
Дорожные документы	2 см	—
Каперское свидетельство	500 зм	—
Магический осколок	100 зм	1/2 ф.
Магическое кольцо-печать	150 зм	—
Снаряжение исследователя	40 зм	4 ф
Снаряжение охотника	50 зм	5 ф
Удостоверение личности, обычное	2 зм	—
Удостоверение личности, с портретом	5 зм	—

УСЛУГИ ОТМЕЧЕННЫХ ДРАКОНОМ ДОМОВ

Хорвайрская экономика и преуспевание не были бы возможны без услуг, предоставляемых отмеченными драконом домами. Ниже представлен ряд услуг, предлагаемых этими могущественными организациями.

Дом Джораско: В анклав Дома Джораско обессиленные, пораженные болезнью и даже погибшие существа могут получить исцеление, подобное тому, которое может предоставить любой храм.

Дом Каннит: Этот отмеченный драконом дом получает большую прибыль от продажи на рынке магических и обычных товаров. Анклавы Дома могут предоставить доступ к ремесленникам или ритуалам, способным починить уничтоженные или сломанные предметы.

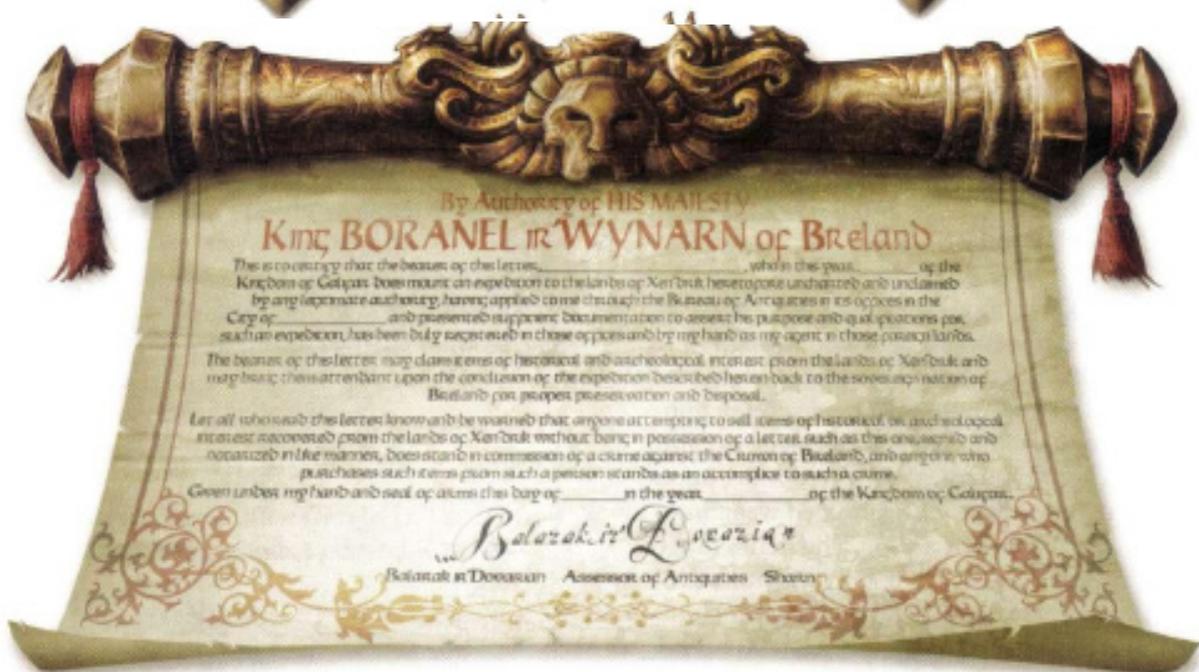
Дом Кундарак: Этот Дом обеспечивает защиту помещений и предметов. Банковская гильдия выпускает аккредитивы, предоставляет услуги по обмену валюты, а также хранилища для ценностей на территории всех Пяти Народов.

Дом Лирандар: Знаменитый своими воздушными судами, Дом Лирандар предоставляет услуги по проезду на воздушных кораблях, способных перемещаться со скоростью 32 километров (20 миль) в час. За более скромную плату Дом также сможет доставить вас в любой порт Хорвайра на стихийном галеоне.

Дом Ориен: Доминирующий в области перемещений по суше, Дом Ориен контролирует работу молниевых дорог, стихийных наземных повозок и почтовой службы, соединяющих города центрального Хорвайра.

Дом Сивис: Станция связи Дома Сивис способна мгновенно передать сообщение на любую другую станцию связи на материке. Писцы Дома Сивис также предоставляют переводческие услуги и услуги по нотариальному заверению документов.

Услуга	Цена
Воздушный корабль Дома Лирандар	50 зм за перелет из одного королевства в соседнее, до 300 зм за путешествие на другой материк
Молниевая дорога Дома Ориен	5 зм за каждую станцию
Наземная повозка/караван Дома Ориен	1 зм за каждую станцию
Небесная повозка, по городу	1 зм
Почтовая служба Дома Ориен	5 мм за каждую станцию
Ритуалы перевода Дома Сивис	2 зм за переведённую страницу; цена компонентов + 10% от рыночной цены
Станция связи Дома Сивис	5 зм за одну переданную страницу
Стихийный галеон Дома Лирандар	10 зм до ближайшего порта по пути следования, до 150 зм за путешествие на другой материк



АЛХИМИЯ

Процесс создания алхимических предметов подобен процессу исполнения ритуалов (см. главу 10 *Книги игрока*). Как и с исполнением ритуалов, персонаж, занимающийся алхимией, сначала должен взять специальную черту (см. «черты», стр. 86). Для создания алхимического предмета у вас должна быть черта *Алхимик* и соответствующая формула. Также вы должны потратить время и указанную стоимость компонентов. Алхимические компоненты те же, что используются в ритуалах. За более подробной информацией обращайтесь к *Сокровищнице искателей приключений*.

КАТЕГОРИЯ

Каждая алхимическая формула относится к определённой категории которая определяет тип создаваемого по ней предмета.

Масла: Эти смеси наносятся на предметы (как правило, на оружие), наделяя их временными свойствами или талантами.

Нестабильные вещества: Предметы этого типа взрываются или распространяются после того как повреждены или сломаны. Часто они наносят урон определённым видом энергии, таким как кислота, огонь, холод или электричество.

Целебные средства: Эти предметы помогают в исцелении или преодолении вредных и ослабляющих эффектов.

Яды: Это токсины, причиняющие вред существу или стесняющие его действия.

Прочее: Некоторые предметы создают разнообразные эффекты, не подходящие ни под одну другую алхимическую категорию.

РАСХОД

Подобно большинству зелий и эликсиров, алхимические предметы — расходимые предметы. Они содержат одноразовые таланты, которые тратятся при использовании предмета, делая тем самым его неактивным или уничтожая его.

Многие алхимические предметы, представленные в этой книге или в книгах, вроде *Сокровищницы искателей приключений*, требуют, чтобы частью использования таланта вы совершили атаку. У таких предметов есть бонус атаки, который нельзя скорректировать модификатором характеристики и половиной вашего уровня, хотя прочие бонусы и штрафы к броскам атаки применяются как обычно.

МОДИФИКАЦИИ

Некоторые алхимические предметы можно модифицировать, чтобы изменить принцип их применения (например, сделать из предмета боеприпас). Изменение назначения предмета, как правило, повышает его уровень и стоимость.

После переделывания алхимического предмета в боеприпас, вы можете использовать его с дальноточным оружием, таким как лук, арбалет или праща. Дальностью предмета становится дальность используемого оружия, но он сохраняет указанный для него модификатор атаки. Во время атаки вы не прибавляете бонус владения оружием или бонус улучшения, а также заменяете урон и эффект действия оружия на соответствующие показатели выбранных боеприпасов. Например, удачная стандартная дальноточная атака с использованием арбалетного болта, переделанного в боеприпас искры алхимика 4 уровня, даст вам возможность совершить зональную вспышку 1 на дальности 15/30 и причинить 1кб урона

электричеством. Кроме того, цель получит штраф –1 к броскам атаки до начала вашего следующего хода.

АЛХИМИЧЕСКИЕ ФОРМУЛЫ

Название	Рыночная цена (зм)	Ключевые навыки
Адское масло	200	Воровство, Магия, Природа
Аромат бледноцветы	800	Природа, Целительство
Вязущий шнур	120	Воровство, Магия, Природа
Заостряющее масло	600	Воровство, Магия
Искра алхимика	120	Воровство, Магия
Кислотный огонь	200	Воровство, Магия
Лист лодрета	200	Природа, Целительство
Натяжной круг	120	Воровство, Магия
Подавляющий кристалл	120	Магия, Природа
Расчищающий путь туман	375	Магия, Природа
Резонирующий кристалл	160	Магия, Природа
Сердцеток	90	Воровство, Природа
Слёзы пантеры	100	Природа, Целительство
Целебный пластырь	120	Природа, Целительство
Часовая бомба	160	Воровство, Магия
Экстракт пятнистой поганки	600	Воровство, Природа
Ядовитая граната	700	Воровство, Магия

АЛХИМИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Приведенные ниже предметы родом с Эберрона, хотя вы можете использовать их в любой другой кампании.

АДСКОЕ МАСЛО

Уровень: 5

Категория: Масла

Время: 1 час

Стоимость компонентов: См. ниже

Рыночная цена: 200 зм

Ключевые навыки: Воровство, Магия или Природа (без проверки)

Это эфирное масло легко воспламеняется и очень быстро горит. Адское масло обычно хранится в флаконах тёмного стекла, не пропускающего свет и предотвращающего возгорание смеси.

Адское масло

Уровень 5+ необычный

Ваше оружие оставляет после себя небольшой масляный след, но этого достаточно, чтобы поджечь его, когда он окажется под воздействием открытого пламени.

Урв 5	50 зм	Урв 20	5 000 зм
Урв 10	200 зм	Урв 25	20 000 зм
Урв 15	1 000 зм	Урв 30	125 000 зм

Алхимический предмет

Талант (Расходуемый): Стандартное действие. Добавьте адское масло на ваше оружие или один боеприпас. Совершите вторичную атаку по существу, по которому вы попадёте покрытым маслом оружием или боеприпасом: +8 против Реакции; цель получает уязвимость огню 5 (спасение оканчивает).

Уровень 10: +13 против Реакции; уязвимость огню 5.

Уровень 15: +18 против Реакции; уязвимость огню 10.

Уровень 20: +23 против Реакции; уязвимость огню 10.

Уровень 25: +28 против Реакции; уязвимость огню 15.

Уровень 30: +33 против Реакции; уязвимость огню 15.

АРОМАТ БЛЕДНОЦВЕТА

Уровень: 10

Категория: Прочее

Время: 15 минут

Стоимость компонентов: 200 зм

Рыночная цена: 800 зм

Ключевой навык: Природа или Целительство

Этот аромат собран с редкого бледноцвета, который по слухам растет лишь в болотах Ку'барры. Слабого аромата бледноцвета достаточно, чтобы сбить с толку даже самое острое обоняние.

Аромат бледноцвета Уровень 10 необычный

Вы распыляете аромат в воздухе, и слепые существа некоторое время не понимают, где вы находитесь.

Алхимический предмет 200 зм

Талант (Расходуемый): Малое действие. До начала своего следующего хода вы становитесь невидимым для существ, использующих слепое зрение.

ВЯЖУЩИЙ ШНУР

Уровень: 3

Категория: Прочее

Время: 1 час

Стоимость компонентов: См. ниже

Рыночная цена: 120 зм

Ключевой навык: Воровство, Магия или Природа (без проверки)

Вяжущий шнур — напоминающее пружину устройство с двумя небольшими взрывпакетами, заполненными первоклассным клеем. Это весьма полезное устройство держит вашего противника на коротком поводке.

Вяжущий шнур Уровень 3+ необычный

Вы бросаете это устройство во врага, после чего одна его сторона прилипает к существу, а вторая цепляется за землю.

Урв 3	30 зм	Урв 18	3 400 зм
Урв 8	125 зм	Урв 23	17 000 зм
Урв 13	650 зм	Урв 28	85 000 зм

Алхимический предмет

Талант (Расходуемый): Стандартное действие. Совершите атаку: Дальнобойная 5/10; +6 против Реакции; цель не может перемещаться дальше чем на 3 клетки от того места, которое она занимала, когда по ней попала эта атака (спасение оканчивает).

Уровень 8: +11 против Реакции.

Уровень 13: +17 против Реакции.

Уровень 18: +21 против Реакции.

Уровень 23: +26 против Реакции.

Уровень 28: +31 против Реакции.

ЗАОСТРЯЮЩЕЕ МАСЛО

Уровень: 10

Категория: Масла

Время: 1 час

Стоимость компонентов: 200 зм

Рыночная цена: 600 зм

Ключевой навык: Воровство или Магия (без проверки)

Когда вы наносите тонкий слой этого масла на оружие, имеющее лезвие, оно затачивается до бритвенной остроты.

Заостряющее масло Уровень 10 необычный

По смертоносной дуге меч проходит сквозь врага, разрубая доспехи и плоть.

Алхимический предмет 200 зм

Талант (Расходуемый): Малое действие. Нанесите заостряющее масло на древковое оружие, копье, лёгкий клинок, топор или тяжёлый клинок. До конца вашего следующего хода вы совершаете критическое попадание этим оружием при выпадении «19—20».

ИСКРА АЛХИМИКА

Уровень: 3

Категория: Нестабильные вещества

Время: 30 минут

Стоимость компонентов: См. ниже

Рыночная цена: 120 зм

Ключевой навык: Магия или Воровство (без проверки)

Керамический контейнер с искрой алхимика состоит из двух отсеков. При разрушении химикаты распыляются и смешиваются, что приводит к яркому разряду электричества.

Искра алхимика Уровень 3+ необычный

Разрушенный сосуд высвобождает два облака, которые быстро смешиваются, что приводит к ошеломительному выбросу энергии.

Урв 3	30 зм	Урв 18	3 400 зм
Урв 8	125 зм	Урв 23	17 000 зм
Урв 13	650 зм	Урв 28	85 000 зм

Алхимический предмет

Талант (Расходуемый) ⚡ Электричество: Стандартное действие. Совершите атаку: Зональная вспышка 1 в пределах 10 клеток; цели — все существа во вспышке; +6 против Стойкости; урон электричеством 1кб и цель получает штраф -1 к броскам атаки до начала вашего следующего хода.

Уровень 8: +11 против Реакции; урон электричеством 2кб и штраф -1 к броскам атаки.

Уровень 13: +16 против Реакции; урон электричеством 3кб и штраф -1 к броскам атаки.

Уровень 18: +21 против Реакции; урон электричеством 4кб и штраф -1 к броскам атаки.

Уровень 23: +26 против Реакции; урон электричеством 5кб и штраф -1 к броскам атаки.

Уровень 28: +31 против Реакции; урон электричеством 6кб и штраф -1 к броскам атаки.

Модификация: Боеприпас (уровень +1). Стоимость компонентов указана в приведённой ниже таблице.

Искра алхимика боеприпас Уровень 4+ необычный

Урв 4	40 зм	Урв 19	4 200 зм
Урв 9	160 зм	Урв 24	21 000 зм
Урв 14	800 зм	Урв 29	105 000 зм

КИСЛОТНЫЙ ОГОНЬ

Уровень: 5

Категория: Нестабильные вещества

Время: 30 минут

Стоимость компонентов: См. ниже

Рыночная цена: 200 зм

Ключевой навык: Воровство или Магия (без проверки)

Содержащееся в этом стеклянном пузырьке вещество — нестабильная смесь кислоты и взрывчатых химикатов. Когда пузырек разбивается, во все стороны расплескивается горящая смерть.

Кислотный огонь		Уровень 5+ необычный	
<i>Зелёное пламя пылает и расплескивает во все стороны кипящую кислоту.</i>			
Урв 5	50 зм	Урв 20	5 000 зм
Урв10	200 зм	Урв 25	25 000 зм
Урв15	1 000 зм	Урв 30	125 000 зм

Алхимический предмет

Талант (Расходуемый) ✦ Кислота, Огонь: Стандартное действие. Совершите атаку: Зональная вспышка 1 в пределах 10 клеток; +8 против Реакции; урон огнём 1кб и продолжительный урон кислотой 2 (спасение оканчивается).

Уровень 10: +13 против Реакции; урон огнём 1кб урона огнем и продолжительный урон кислотой 5 (спасение оканчивается).

Уровень 15: +18 против Реакции; урон огнём 2кб и продолжительный урон кислотой 5 (спасение оканчивается).

Уровень 20: +23 против Реакции; урон огнём 2кб и продолжительный урон кислотой 10 (спасение оканчивается).

Уровень 25: +28 против Реакции; урон огнём 3кб и продолжительный урон кислотой 10 (спасение оканчивается).

Уровень 30: +33 против Реакции; урон огнём 3кб и продолжительный урон кислотой 15 (спасение оканчивается).

Лист лодрета

Уровень: 5

Категория: Целебные средства

Время: 15 минут

Стоимость компонентов: См. ниже

Рыночная цена: 200 зм

Ключевой навык: Природа или Целительство (без проверки)

Жители дикой Ку'барры, проходя по местам, известным очагами заражения, в целях профилактики иногда используют листья лодрета. Смесь этих листьев с особыми реактивами даёт вам защиту от некоторых болезней.

Лист лодрета		Уровень 5+ необычный	
<i>Пережёвывание вымоченных листьев обеспечивает вас дополнительной защитой от болезней.</i>			
Урв 5	50 зм	Урв 25	25 000 зм
Урв 15	1 000 зм		

Алхимический предмет

Талант (Расходуемый): Малое действие. Вы получаете бонус +2 к Стойкости от атак болезней 10 уровня или ниже. Этот эффект сохраняется до окончания сцены.

Уровень 15: Болезни 20 уровня или ниже.

Уровень 25: Болезни 30 уровня или ниже.

Натяжной круг

Уровень: 4

Категория: Прочее

Время: 1 час

Стоимость компонентов: См. ниже

Рыночная цена: 120 зм

Ключевой навык: Воровство или Магия (без проверки)

Это сложное, покрытое винтиками и рычажками устройство крепится на арбалет. После активации оно усиливает натяжение тетивы, что позволяет запустить снаряд с большей силой.

Натяжной круг		Уровень 4+ необычный	
<i>Натяжной круг с щелчком раскрывается и бросает снаряд в вашего врага.</i>			
Урв 4	40 зм	Урв 24	21 000 зм
Урв 14	800 зм		

Алхимический предмет

Требование: Вы должны держать в руках арбалет.

Талант (Расходуемый): Малое действие. Разместите натяжной круг на ваш арбалет. В следующий раз, когда вы совершаете атаку этим арбалетом, его нормальная и максимальная дальность увеличиваются на 2 клетки, и к тому же он причиняет 2 единицы дополнительного урона.

Уровень 14: 4 единицы дополнительного урона.

Уровень 24: 6 единиц дополнительного урона.

ПОДАВЛЯЮЩИЙ КРИСТАЛЛ

Уровень: 4

Категория: Прочее

Время: 1 час

Стоимость компонентов: См. ниже

Рыночная цена: 120 зм

Ключевой навык: Магия или Природа (без проверки)

Подавляющий кристалл ловит звук и энергии, втягивает их в себя и ослабляет.

Подавляющий кристалл		Уровень 4+ необычный	
<i>Кристалл глушит разряды молний и заставляет утихнуть гром.</i>			
Урв 4	40 зм	Урв 24	21 000 зм
Урв 14	800 зм		

Алхимический предмет

Талант (Расходуемый): Малое действие. Вы защищены подавляющим кристаллом, пока он активирован или до окончания сцены. Немедленным прерыванием, которое происходит автоматически, когда по вам впервые попадает атака звуком или электричеством, вы получаете до конца своего следующего хода сопротивляемость звуку 5 и сопротивляемость электричеству 5. Если этот талант использован, но сопротивляемость до окончания сцены так и не получена, кристалл всё равно расходуется.

Уровень 14: Сопротивляемость звуку 10 и сопротивляемость электричеству 10.

Уровень 24: Сопротивляемость звуку 15 и сопротивляемость электричеству 15.

Расчищающий путь туман

Уровень: 8

Категория: Прочее

Время: 30 минут

Стоимость компонентов: См. ниже

Рыночная цена: 375 зм

Ключевой навык: Магия или Природа (без проверки)

Обычное редколесье не выживает после распыления этой смеси — для того чтобы растения засохли и погибли достаточно совсем немного этого порошка.

АЛХИМИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Урв	Название	Стоимость компонентов (зм)
2	Слёзы пантеры	25
3	Вяжущий шнур	30
3	Искра алхимика	30
3	Сердцеток	30
3	Целебный пластырь	30
4	Искра алхимика (боеприпас)	40
4	Натяжной круг	40
4	Подавляющий кристалл	40
4	Резонирующий кристалл	40
4	Часовая бомба	40
5	Адское масло	50
5	Кислотный огонь	50
5	Лист лодрета	50
8	Вяжущий шнур	125
8	Искра алхимика	125
8	Расчищающий путь туман	125
8	Сердцеток	125
9	Искра алхимика (боеприпас)	160
9	Резонирующий кристалл	160
9	Часовая бомба	160
10	Аромат бледноцвета	200
10	Адское масло	200
10	Заостряющее масло	200
10	Кислотный огонь	200
10	Экстракт пятнистой поганки	200
11	Ядовитая граната	350
13	Вяжущий шнур	650
13	Искра алхимика	650
13	Расчищающий путь туман	650
13	Сердцеток	650
13	Целебный пластырь	650
14	Искра алхимика (боеприпас)	800
14	Натяжной круг	800
14	Подавляющий кристалл	800
14	Резонирующий кристалл	800
14	Часовая бомба	800
15	Адское масло	1 000
15	Кислотный огонь	1 000
15	Лист лодрета	1 000

Расчищающий путь туман Уровень 8+ необычный

Туман уничтожает мелколесье, делая ваш путь проще.

Урв 8	125 зм	Урв 23	17 000 зм
Урв 13	650 зм	Урв 28	85 000 зм
Урв 18	3 400 зм		

Алхимический предмет

Талант (Расходуемый ♦ Яд): Стандартное действие. Совершите атаку: Ближняя волна 3; цели — растения; +11 против Реакции; урон ядом 1к4 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает). Кроме того, в пределах области атаки вы удаляете любую труднопроходимую местность, созданную флорой, такую как листва или подлесок.

Уровень 13: Ближняя волна 5; +16 против Реакции; урон ядом 1к4 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Уровень 18: Ближняя волна 5; +21 против Реакции; урон ядом 2к4 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Уровень 23: Ближняя волна 5; +26 против Реакции; урон ядом 2к4 и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

Уровень 28: Ближняя волна 5; +31 против Реакции; урон ядом 3к4 и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

АЛХИМИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ продолжение

Урв	Название	Стоимость компонентов (зм)
15	Экстракт пятнистой поганки	1 000
16	Ядовитая граната	1 800
18	Вяжущий шнур	3 400
18	Искра алхимика	3 400
18	Расчищающий путь туман	3 400
18	Сердцеток	3 400
19	Искра алхимика (боеприпас)	4 200
19	Резонирующий кристалл	4 200
19	Часовая бомба	4 200
20	Адское масло	5 000
20	Кислотный огонь	5 000
20	Экстракт пятнистой поганки	5 000
21	Ядовитая граната	9 000
23	Вяжущий шнур	17 000
23	Искра алхимика	17 000
23	Расчищающий путь туман	17 000
23	Сердцеток	17 000
23	Целебный пластырь	17 000
24	Искра алхимика (боеприпас)	21 000
24	Натяжной круг	21 000
24	Подавляющий кристалл	21 000
24	Резонирующий кристалл	21 000
24	Часовая бомба	21 000
25	Адское масло	25 000
25	Кислотный огонь	25 000
25	Лист лодрета	25 000
25	Экстракт пятнистой поганки	25 000
26	Ядовитая граната	45 000
28	Вяжущий шнур	85 000
28	Искра алхимика	85 000
28	Расчищающий путь туман	85 000
28	Сердцеток	85 000
29	Искра алхимика (боеприпас)	105 000
29	Резонирующий кристалл	105 000
29	Часовая бомба	105 000
30	Адское масло	125 000
30	Кислотный огонь	125 000
30	Экстракт пятнистой поганки	125 000

Резонирующий кристалл

Уровень: 4

Категория: Прочее

Время: 1 час

Стоимость компонентов: См. ниже

Рыночная цена: 160 зм

Ключевой навык: Магия или Природа (без проверки)

Чтобы резонирующий кристалл не разбился, его хранят в деревянной звуконепропускаемой коробке. Прозрачный кристалл вибрирует от малейшего шума.

Резонирующий кристалл Уровень 4+ необычный

Кристалл усиливает шум до такой степени, что тот становится невыносимым для всех, кто находится поблизости.

Урв 4	40 зм	Урв 19	4 200 зм
Урв 9	160 зм	Урв 24	21 000 зм
Урв 14	800 зм	Урв 29	105 000 зм

Алхимический предмет

Талант (Расходуемый): Стандартное действие. Совершите атаку: Дальнобойная 10; +7 против Стойкости; цель получает уязвимость звуку 5 конца вашего следующего хода.

Уровень 9: +12 против Стойкости; уязвимость звуку 5.
Уровень 14: +17 против Стойкости; уязвимость звуку 10.
Уровень 19: +22 против Стойкости; уязвимость звуку 10.
Уровень 24: +27 против Стойкости; уязвимость звуку 15.
Уровень 29: +32 против Стойкости; уязвимость звуку 15.

СЕРДЦЕТОК**Уровень: 3****Категория:** Яды**Время:** 15 минут**Стоимость компонентов:** См. ниже**Рыночная цена:** 90 зм**Ключевой навык:** Воровство или Природа (без проверки)

Сердцеток ослабляет самоконтроль. Это порошок красного цвета, который обычно подсыпают в пищу или напиток.

Сердцеток Уровень 3+ необычный

Глаза цели соловеют, в то время как по его лицу расплзается улыбка.

Урв 3	30 зм	Урв 18	3 400 зм
Урв 8	125 зм	Урв 23	17 000 зм
Урв 13	650 зм	Урв 28	85 000 зм

Алхимический предмет

Талант (Расходуемый ♦ Яд): Малое действие. Добавьте сердцеток в смежную с вами пищу или напиток; он сохраняет свои свойства до окончания сцены. Чтобы подсыпать яд и не привлечь внимания цели, совершите проверку Воровства против проверки Внимательности цели. Существо, употребившее пищу или напиток, содержащие сердцеток, становится объектом атаки: +6 против Стойкости; цель получает штраф –5 к проверкам Проницательности и штраф –2 к Воле (спасение оканчивает и то, и другое).

Уровень 8: +11 против Стойкости.
Уровень 13: +16 против Стойкости.
Уровень 18: +19 против Стойкости.
Уровень 23: +26 против Стойкости.
Уровень 28: +31 против Стойкости.

СЛЁЗЫ ПАНТЕРЫ**Уровень: 2****Категория:** Прочее**Время:** 15 минут**Стоимость компонентов:** 25 зм**Рыночная цена:** 100 зм**Ключевой навык:** Природа или Целительство (без проверки)

В пипетке находится несколько капель тёмно-фиолетовой жидкости. Если закапать эту жидкость в глаза, вы заметите, что чётко видите при тусклом свете.

Слезы пантеры Уровень 2 необычный

На мгновение ваше зрение мутнеет, но, смахнув лишнюю жидкость, вы начинаете хорошо видеть в сумраке.

Алхимический предмет 25 зм

Талант (Расходуемый): Малое действие. Вы получаете сумеречное зрение до конца своего следующего хода.

ЦЕЛЕБНЫЙ ПЛАСТЫРЬ**Уровень: 3****Категория:** Целебные средства**Время:** 1 час**Стоимость компонентов:** См. ниже**Рыночная цена:** 120 зм**Ключевой навык:** Природа или Целительство (без проверки)

Целебный пластырь похож на лоскут человеческой кожи. Когда его прикладывают на рану, он прилипает и удерживается на месте.

Целебный пластырь Уровень 3+ необычный

Вы крепите пластырь на союзнике, и его раны тут же затягиваются.

Урв 3	30 зм	Урв 23	17 000 зм
Урв 13	650 зм		

Алхимический предмет

Талант (Расходуемый ♦ Исцеление): Малое действие. Наложите целебный пластырь на себя или другое живое существо. В следующий раз, когда это существо использует исцеление, оно восстановит 5 дополнительных хитов. Действует до окончания сцены.

Уровень 13: 10 дополнительных хитов
Уровень 23: 15 дополнительных хитов

ЧАСОВАЯ БОМБА

Уровень: 4

Категория: Нестабильные вещества

Время: 15 минут

Стоимость компонентов: См. ниже

Рыночная цена: 160 зм

Ключевой навык: Воровство или Магия (без проверки)

Часовая бомба — небольшая коробочка с длиной ребра около 30 сантиметров, покрытая пружинками, циферблатами, индикаторами и кнопками. Она издает нервную тишину и настолько сильно вибрирует, что не стоит на месте. Когда время выходит, устройство взрывается.

Часовая бомба Уровень 4+ необычный

Вы устанавливаете это устройство на землю и надеетесь, что оно взорвется в нужный момент

Урв 4	40 зм	Урв 19	4 200 зм
Урв 9	160 зм	Урв 24	21 000 зм
Урв 14	800 зм	Урв 29	105 000 зм

Алхимический предмет

Талант (Расходуемый ♦ Огонь): Малое действие.

Установите часовую бомбу в своей или в смежной с вами клетке и решите, сколько раундов пройдет, прежде чем выйдет время (максимум 6 раундов). Каждый раунд в начале своего хода перемещайте часовую бомбу на 1 клетку в выбранном вами направлении и бросайте куб. При результате броска «6» бомба преждевременно детонирует. Часовая бомба также взрывается, если по ней попадает атака (защиты бомбы те же, что у её владельца). Когда бомба детонирует, совершите атаку: зональная вспышка 1 с центром на клетке, занимаемой бомбой; цель — все существа во вспышке; +7 против Реакции; урон огнём 1к10.

Особенность: После того как бомба установлена, её можно обезвредить, совершив проверку Воровства со Сл 17.

Уровень 9: +12 против Реакции; урон огнём 2к10; Сл Воровства 19.

Уровень 14: +17 против Реакции; урон огнём 3к10; Сл Воровства 23.

Уровень 19: +22 против Реакции; урон огнём 4к12; Сл Воровства 27.

Уровень 24: +27 против Реакции; урон огнём 4к10; Сл Воровства 29.

Уровень 29: +32 против Реакции; урон огнём 5к10; Сл Воровства 33.

ЭКСТРАКТ ПЯТНИСТОЙ ПОГАНКИ

Уровень: 10

Категория: Яды

Время: 30 минут

Стоимость компонентов: См. ниже

Рыночная цена: 600 зм

Ключевой навык: Воровство или Природа (без проверки)

Растущая в болотах Ку'барры пятнистая поганка известна своими ядовитыми свойствами. Местные людоящеры делают из неё ядовитую пасту, которую наносят на своё оружие.

Экстракт пятнистой поганки Уровень 10+ необычный

Серо-зелёная ядовитая паста лишает жертву сил.

Урв 10	200 зм	Урв 25	25 000 зм
Урв 15	1 000 зм	Урв 30	125 000 зм
Урв 20	5 000 зм		

Алхимический предмет

Талант (Расходуемый ♦ Яд): Стандартное действие.

Нанесите яд поганки на своё оружие или один боеприпас. Совершите вторичную атаку по следующей цели, по которой попадёте смазанным оружием или боеприпасом: +13 против Стойкости; цель становится ослабленной до конца вашего следующего хода.

Уровень 15: +18 против Стойкости.

Уровень 20: +23 против Стойкости.

Уровень 25: +28 против Стойкости.

Уровень 30: +33 против Стойкости.

ЯДОВИТАЯ ГРАНАТА

Уровень: 11

Категория: Нестабильные вещества

Время: 1 час

Стоимость компонентов: См. ниже

Рыночная цена: 700 зм

Ключевой навык: Воровство или Магия (без проверки)

Ядовитая граната — металлическая ёмкость, наполненная зловонными химикатами. После возгорания она очень быстро горит, заполняя местность тошнотворным дымом.

Ядовитая граната Уровень 11+ необычный

Облака зеленого дыма расползаются от шипящего пламени, распространяя вокруг жуткое зловоние.

Урв 11	350 зм	Урв 21	9 000 зм
Урв 16	1 800 зм	Урв 26	45 000 зм

Алхимический предмет

Талант (Расходуемый ♦ Зона, Яд): Стандартное действие.

Совершите атаку: Зональная вспышка 1 в пределах 10 клеток; цель — все существа во вспышке; +14 против Стойкости; цель получает штраф –2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Вспышка создаёт зону; все клетки в пределах зоны слабо ограничивают видимость. Зона сохраняется до конца вашего следующего хода. Каждое существо, вошедшее в зону, становится объектом атаки ядовитым газом: +14 против Стойкости; цель получает штраф –2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Уровень 16: +19 против Стойкости.

Уровень 21: +24 против Стойкости.

Уровень 26: +29 против Стойкости.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Как и другие миры, Эберрон полон различных видов магических предметов. Несмотря на то, что эти предметы связаны с божествами и обычаями обитателей Эберрона, их можно адаптировать для любого другого мира.

СИМВОЛЫ ВЕРЫ

Как правило, символ веры, используемый слугами божеств, имеет ту же форму и внешний вид, что и символ религии, которой служит персонаж. Символы последователей Серебряного Пламени покрыты серебряной краской и содержат стилизованное изображение огня, в то время как те символы, что носят сторонники Верховных Владык – окрашены в синий и золотой и известны как Октограмма. Однако описанные в этом разделе символы веры связаны с конкретными божествами, и для их использования необходимо поклоняться этим божествам. Их форма неизменна.

СИМВОЛЫ ВЕРЫ

Урв	Название	Цена (зм)
2	Девятиугольник Кол Коррана +1	520
2	Кузня Онатара +1	520
3	Листья смерти +1	680
3	Молитвенник Ауреона +1	680
3	Октограмма Верховных Владык +1	680
3	Чистый камень <i>ил-Йанна</i> +1	680
3	Эмблема Дол Дорна +1	680
4	Символ Серебряного Пламени +1	840
7	Девятиугольник Кол Коррана +2	2 600
7	Ковчег духа +2	2 600
7	Кузня Онатара +2	2 600
7	Медальон Дол Арры +2	2 600
8	Колосья Аравай +2	3 400
8	Кости Странника +2	3 400
8	Листья смерти +2	3 400
8	Молитвенник Ауреона +2	3 400
8	Октограмма Верховных Владык +2	3 400
8	Рога Балинора +2	3 400
8	Сердце Болдрей +2	3 400
8	Чистый камень <i>ил-Йанна</i> +2	3 400
8	Эмблема Дол Дорна +2	3 400
9	Символ Серебряного Пламени +2	4 200
10	Домино Олладры +2	5 000
12	Девятиугольник Кол Коррана +3	13 000
12	Ковчег духа +3	13 000
12	Кузня Онатара +3	13 000
12	Медальон Дол Арры +3	13 000
13	Колосья Аравай +3	17 000
13	Кости Странника +3	17 000
13	Листья смерти +3	17 000
13	Молитвенник Ауреона +3	17 000
13	Октограмма Верховных Владык +3	17 000
13	Рога Балинора +3	17 000
13	Сердце Болдрей +3	17 000
13	Чистый камень <i>ил-Йанна</i> +3	17 000
13	Эмблема Дол Дорна +3	17 000
14	Символ Серебряного Пламени +3	21 000

Урв	Название	Цена (зм)
15	Домино Олладры +3	25 000
17	Девятиугольник Кол Коррана +4	65 000
17	Ковчег духа +4	65 000
17	Кузня Онатара +4	65 000
17	Медальон Дол Арры +4	65 000
18	Колосья Аравай +4	85 000
18	Кости Странника +4	85 000
18	Листья смерти +4	85 000
18	Молитвенник Ауреона +4	85 000
18	Октограмма Верховных Владык +4	85 000
18	Рога Балинора +4	85 000
18	Сердце Болдрей +4	85 000
18	Чистый камень <i>ил-Йанна</i> +4	85 000
18	Эмблема Дол Дорна +4	85 000
19	Символ Серебряного Пламени +4	105 000
20	Домино Олладры +4	125 000
22	Девятиугольник Кол Коррана +5	325 000
22	Ковчег духа +5	325 000
22	Кузня Онатара +5	325 000
22	Медальон Дол Арры +5	325 000
23	Колосья Аравай +5	425 000
23	Кости Странника +5	425 000
23	Листья смерти +5	425 000
23	Молитвенник Ауреона +5	425 000
23	Октограмма Верховных Владык +5	425 000
23	Рога Балинора +5	425 000
23	Сердце Болдрей +5	425 000
23	Чистый камень <i>ил-Йанна</i> +5	425 000
23	Эмблема Дол Дорна +5	425 000
24	Символ Серебряного Пламени +5	525 000
25	Домино Олладры +5	625 000
27	Девятиугольник Кол Коррана +6	1 625 000
27	Ковчег духа +6	1 625 000
27	Кузня Онатара +6	1 625 000
27	Медальон Дол Арры +6	1 625 000
28	Колосья Аравай +6	2 125 000
28	Кости Странника +6	2 125 000
28	Листья смерти +6	2 125 000
28	Молитвенник Ауреона +6	2 125 000
28	Октограмма Верховных Владык +6	2 125 000
28	Рога Балинора +6	2 125 000
28	Сердце Болдрей +6	2 125 000
28	Чистый камень <i>ил-Йанна</i> +6	2 125 000
28	Эмблема Дол Дорна +6	2 125 000
29	Символ Серебряного Пламени +6	2 625 000
30	Домино Олладры +6	3 125 000

Девятиугольник Кол Коррана Уровень 2+ необычный

Эта девятигранная монета мерцает даже тогда, когда на её поверхность не падает свет.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Инструмент (Символ веры)

Требование: Чтобы пользоваться этим символом веры, вы должны поклоняться Кол Коррану или Верховным Владыкам.

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1кб урона за каждый плюс

Талант (На сцену ♦ Исцеление): Свободное действие.

Триггер: Союзник, которого вы видите, совершает критическое попадание. *Эффект:* Вызвавший срабатывание союзник может совершить обычное попадание, но при этом использовать исцеление.

Домино Оллдры Уровень 10+ необычный

Числа на этом бело-сером домино меняются каждый раз, как вы читаете молитву, олицетворяя тем самым непостоянную натуру вашего божества.

Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм
Урв 20	+4	125 000 зм			

Инструмент (Символ веры)

Требование: Чтобы пользоваться этим символом веры, вы должны поклоняться Оллдре или Верховным Владыкам.

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1кб урона за каждый плюс

Талант (На день): Немедленный ответ. *Триггер:* Союзник, находящийся в пределах вашей линии обзора, попадает своей атакой. *Эффект:* Вы бросаете к20. Если на кости выпало больше чем на к20 атаки союзника, вызвавшей срабатывание, эта атака совершает критическое попадание. Если же на кости выпало меньшее число, то вы получаете штраф -2 к броскам атаки до конца своего следующего хода.

Ковчег духа Уровень 7+ необычный

Вы не унываете, зная, что кости ваших предков покоятся внутри замысловатой резной коробочки на вашей шее.

Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм
Урв 17	+4	65 000 зм			

Инструмент (Символ веры)

Требование: Чтобы пользоваться этим символом веры, вы должны поклоняться Духам Прошлого.

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1кб урона за каждый плюс

Свойство: Вы получаете бонус предмета к спасброскам от эффектов с ключевыми словами «очарование» и «страх», равный бонусу улучшения этого символа веры.

Талант (На день): Малое действие. Вы получаете до начала своего следующего хода бонус предмета к вашему следующему броску атаки, проверке навыка, проверке характеристики или спасброску, равный бонусу улучшения этого символа веры.

Колосья Аравай Уровень 8+ необычный

Изобилие Аравай поддерживает вас посредством этого чудесной формы снопа пшеницы.

Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм			

Инструмент (Символ веры)

Требование: Чтобы пользоваться этим символом веры, вы должны поклоняться Аравай или Верховным Владыкам.

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1кб урона за каждый плюс

Свойство: Вам не нужно есть и пить. Все состояния и эффекты воздействуют на вас по-прежнему.

Талант (На день): Немедленный ответ. *Триггер.* Вы или союзник, которого вы видите, становится объектом действия эффекта, который можно закончить спасением. *Эффект:* Вы или этот союзник совершаете спасбросок от вызвавшего срабатывание эффекта с бонусом, равным бонусу улучшения этого символа веры.

Кости Странника Уровень 8+ необычный

Восьмиконечной формы символ, состоящий из четырёх исписанных рунами костей, сеет хаос и замешательство, если это угодно вашему непостоянному божеству.

Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм			

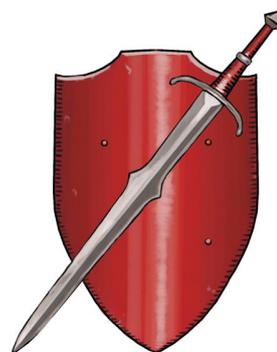
Инструмент (Символ веры)

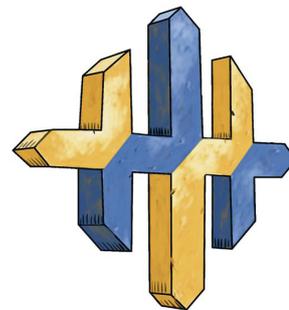
Требование: Чтобы пользоваться этим символом веры, вы должны поклоняться Страннику или Тёмной Шестёрке.

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1кб урона за каждый плюс

Талант (На день): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете по врагу атакой с ключевым словом «инструмент», используя этот символ веры. *Эффект:* Один союзник в пределах 5 клеток от противника, по которому вы попали, может свободным действием совершить шаг на количество клеток, равное бонусу улучшения этого предмета.



**Кузня Онатара** Уровень 2+ необычный

Перекрытые молот и щипцы раскаляются добела, когда вы призываете гнев вашего божества.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Инструмент (Символ веры)

Требование: Чтобы пользоваться этим символом веры, вы должны поклоняться Онатару или Верховным Владыкам.

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона огнём за каждый плюс

Свойство: Первый талант с ключевым словом «инструмент», которым вы попадаете за время сцены, используя этот символ веры, причиняет дополнительный урон огнём, равный вашему модификатору Мудрости.

Талант (На день): Малое действие. Одно оружие, находящееся в вашей или смежной с вами клетке, получает бонус к следующему броску урона до конца вашего следующего хода, равный бонусу улучшения этого символа веры.

Листья смерти Уровень 3+ необычный

Чёрные листья, являющиеся частью этого символа, восстанавливаются, когда вы используете один из них, чтобы получить помощь предков.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Инструмент (Символ веры)

Требование: Чтобы пользоваться этим символом веры, вы должны служить Бессмертному двору.

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона некротической энергией за каждый плюс

Талант (На день): Свободное действие. **Триггер:** Вы тратите единицу действия на совершение дополнительного действия. **Эффект:** Вы можете совершить спасбросок. Вы получаете бонус к этому спасброску, равный бонусу улучшения этого предмета.

Медальон Дол Арры Уровень 7+ необычный

Свет, исходящий от солнца, что украшает этот медальон, очищает тело и душу небесными огнями.

Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм
Урв 17	+4	65 000 зм			

Инструмент (Символ веры)

Требование: Чтобы пользоваться этим символом веры, вы должны поклоняться Дол Арре или Верховным Владыкам.

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона излучением за каждый плюс

Талант (На день ♦ Излучение): Свободное действие. **Триггер:** Талантом с ключевым словом «инструмент» вы снижаете хиты противника до 0, используя этот символ веры. **Эффект:** Вы причиняете урон излучением, равный вашему модификатору Харизмы плюс бонус улучшения этого символа веры всем врагам, находящимся в пределах 5 клеток от того противника, по которому вы попали.

Молитвенник Ауреона Уровень 3+ необычный

Изображённая на вашем символе открытая книга раскрывает вам мировые секреты.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Инструмент (Символ веры)

Требование: Чтобы пользоваться этим символом веры, вы должны поклоняться Ауреону или Верховным Владыкам.

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Свойство: Вы получаете бонус предмета проверкам знаний, равный бонусу улучшения этого предмета.

Октограмма Верховных Владык Уровень 3+ необычный

Небесная Корона Верховных Владык символизирует единство божеств — могущественную силу света и добра.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Инструмент (Символ веры)

Требование: Чтобы пользоваться этим символом веры, вы должны поклоняться Верховным Владыкам или отдельному божеству из их числа.

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к8 урона за каждый плюс

Талант (На день): Малое действие. Вы восстанавливаете использование вашего классового умения *Вызов божественной силы*.

Рога Балинора Уровень 8+ необычный

Эти выточенные из чёрной кости рога помогают вам сосредоточить своё внимание на предмете охоты. Благословением Балинора, его смерть будет быстра и милосердна.

Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм			

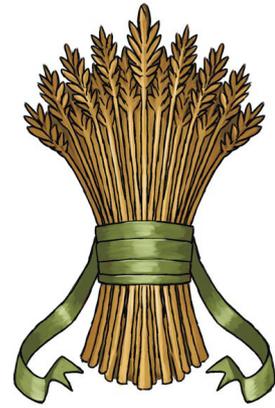
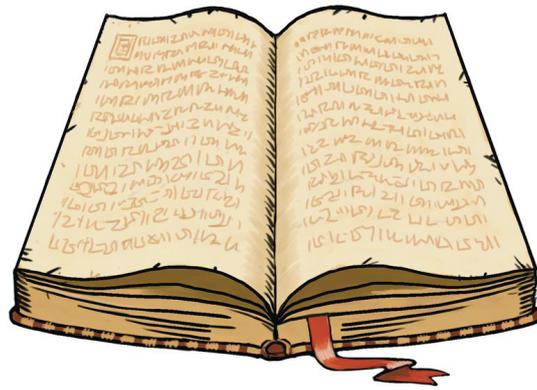
Инструмент (Символ веры)

Требование: Чтобы пользоваться этим символом веры, вы должны поклоняться Балинору или Верховным Владыкам.

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к8 урона за каждый плюс или +1к12 урона за каждый плюс, если существо отмечено вами или вашим союзником

Свойство: Всякий раз, когда вы причиняете максимальный урон противнику талантом с ключевым словом «инструмент», используя этот символ веры, вы также метите его до конца своего следующего хода.



Сердце Болдрей Уровень 8+ необычный

Потрясая этой оранжево-серой октограммой, вы защищаете своего союзника от ранений, рассеивая врагов.

Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм			

Инструмент (Символ веры)

Требование: Чтобы пользоваться этим символом веры, вы должны поклоняться Болдрей или Верховным Владыкам.

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1кб урона за каждый плюс

Талант (На день ♦ Инструмент): Немедленный ответ.

Триггер: По союзнику, которого вы видите и который находится в пределах 10 клеток от вас, попадает атака.

Эффект: Совершите атаку: Зональная вспышка 1 с центром на союзнике, по которому попала вызвавшая срабатывание атака; цели — враги; Мудрость против Стойкости; цель отталкивается от союзника на количество клеток, равное бонусу улучшения этого символа веры.

Символ Серебряного Пламени Уровень 4+ необычный

Когда вы воспеваете молитвы Серебряному Пламени, из висящего у вас на шее символа в форме пламени вырывается серебристый огонь.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Инструмент (Символ веры)

Требование: Чтобы пользоваться этим символом веры, вы должны поклоняться Серебряному Пламени.

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1кб урона огнём и излучением за каждый плюс

Талант (На день ♦ Излучение, Огонь): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете по противнику талантом с ключевым словом «инструмент», используя этот символ веры. *Эффект:* Этот противник получает продолжительный урон огнём и излучением 5 (спасение оканчивает).

Уровень 14: Продолжительный урон огнём и излучением 10 (спасение оканчивает).

Уровень 24: Продолжительный урон огнём и излучением 20 (спасение оканчивает).

Чистый камень ил-Йанна Уровень 3+ необычный

Когда вы сосредотачиваетесь, этот камень на серебряной цепочке светится мягким фиолетовым светом. Ваши враги постигают чистоту ил-Йанна.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Инструмент (Символ веры)

Требование: Чтобы пользоваться этим символом веры, вы должны следовать по Пути Света.

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1кб урона психической энергией и излучением за каждый плюс

Талант (На день ♦ Психическая энергия): Свободное действие.

Триггер: Вы совершаете критическое попадание по врагу талантом с ключевыми словами «духовный» и «излучение», используя этот символ веры.

Эффект: Этот противник становится ошеломлённым до конца вашего следующего хода.

Эмблема Дол Дорна Уровень 3+ необычный

Красный щит, пересечённый серебряным мечом, символизирует готовность последователей Дол Дорна к любым страданиям, необходимым для достижения того, что они считают правым делом.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Инструмент (Символ веры)

Требование: Чтобы пользоваться этим символом веры, вы должны поклоняться Дол Дорну или Верховным Владыкам.

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к8 урона за каждый плюс или +1к10 за каждый плюс в раненом состоянии

Талант (На сцену): Свободное действие. *Триггер:* Вас ввели в состояние ранения первый раз за сцену.

Эффект: До конца своего следующего хода вы получаете бонус таланта к броскам урона атаками с использованием этого инструмента в размере, равном вашему модификатору Силы.

ЖЕЗЛЫ

Большинство жезлов техномагов оборудовано циферблатами, рычажками и кнопками. Они также могут быть оборудованы складными отвёртками, гаечными ключами и другими полезными вещами. Такое дополнительное оборудование никак не мешает другим классам использовать жезлы как инструменты.

Урв	Название	Цена (зм)
2	Жезл ремонта +1	520
2	Жезл смертоносного колдовства +1	520
2	Жезл стихийной защиты +1	520
7	Жезл ремонта +2	2 600
7	Жезл смертоносного колдовства +2	2 600
7	Жезл стихийной защиты +2	2 600
12	Жезл ремонта +3	13 000
12	Жезл смертоносного колдовства +3	13 000
12	Жезл стихийной защиты +3	13 000
17	Жезл ремонта +4	65 000
17	Жезл смертоносного колдовства +4	65 000
17	Жезл стихийной защиты +4	65 000
19	Ингот либератис +4	105 000
22	Жезл ремонта +5	325 000
22	Жезл смертоносного колдовства +5	325 000
22	Жезл стихийной защиты +5	325 000
24	Ингот либератис +5	525 000
27	Жезл ремонта +6	1 625 000
27	Жезл смертоносного колдовства +6	1 625 000
27	Жезл стихийной защиты +6	1 625 000
29	Ингот либератис +6	2 625 000

Жезл ремонта Уровень 2+ необычный

Владелец жезла разделяет преимущества, которые он дарует союзнику.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Инструмент (Жезл)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1кб урона за каждый плюс

Талант (Неограниченный): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете по врагу талантом с ключевым словом «инструмент», используя этот жезл. *Эффект:* До конца вашего следующего хода, всякий раз, когда вы используете на союзника талант техномага с ключевым словом «исцеление», вы восстанавливаете хиты, равные бонусу улучшения этого жезла.

Жезл смертоносного колдовства Уровень 2+ обычный

Этот наполненный военной магией и покрытый символами смерти жезл усиливает смертельные магические удары.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Инструмент (Жезл)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1к10 урона за каждый плюс.

Свойство: Совершив этим жезлом критическое попадание, вы можете перебросить одну из дополнительных костей урона, но обязаны принять второй результат, даже если он меньше.

Жезл стихийной защиты Уровень 2+ необычный

Измерительные приборы на этом толстом жезле украшены стихийными рунами, что выдаёт в нем инструмент техномага. Он усиливает заклинания, которые защищают вас от различных типов энергии.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Инструмент (Жезл)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1кб урона за каждый плюс

Талант (На день): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете по врагу талантом с ключевым словом «инструмент», используя этот жезл. *Эффект:* До конца вашего следующего хода вы и все смежные с вами союзники получаете сопротивляемость, равную 5 + ваш модификатор Телосложения, к кислоте, огню, холоду или электричеству (одно на ваш выбор).

Ингот либератис Уровень 19+ необычный

Этот тяжёлый металлический брусок, покрытый переплетающимися руническими узорами, помогает вам освобождать союзников от негативных эффектов.

Урв 19	+4	105 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм
Урв 24	+5	525 000 зм			

Инструмент (Жезл)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1кб урона за каждый плюс

Талант (На день): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете по врагу талантом с ключевым словом «инструмент», используя этот жезл. *Эффект:* Вы и все союзники в пределах 10 клеток от вас совершаете по одному спасброску с бонусом +2.

Посохи

Техномаги предпочитают посохи, сделанные из металла, поскольку в случае необходимости их можно использовать как рычаг. Такие посохи, как правило, отличаются набитыми по всей длине штифтами и сверху украшаются гаечным ключом или клиньями как на ломике.

Урв	Название	Цена (зм)
4	Боевой посох +1	840
5	Посох мастерства +1	1 000
8	Посох непревзойдённого мастерства +2	3 400
9	Боевой посох +2	4 200
10	Посох мастерства +2	5 000
13	Посох непревзойдённого мастерства +3	17 000
14	Боевой посох +3	21 000
15	Посох мастерства +3	25 000
18	Посох непревзойдённого мастерства +4	85 000
19	Боевой посох +4	105 000
20	Посох мастерства +4	125 000
23	Посох непревзойдённого мастерства +5	425 000
24	Боевой посох +5	525 000
25	Посох мастерства +5	625 000
28	Посох непревзойдённого мастерства +6	2 125 000
29	Боевой посох +6	2 625 000
30	Посох мастерства +6	3 125 000

Боевой посох Уровень 4+ необычный

Этот окованный сталью посох будет весьма полезен для владельца, предпочитающего находиться в самом центре сражения.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Инструмент (Посох)**Улучшение:** Броски атаки и урона**Критический:** +1к8 урона за каждый плюс**Свойство:** Всякий раз, когда вы совершаете этим посохом атаку с ключевым словом «оружие», вы совершаете критическое попадание при выпадении «19—20».**Талант (На день):** Свободное действие. **Триггер:** Вы промахиваетесь рукопашной атакой с использованием этого посоха. **Эффект:** Перебросьте бросок атаки и используйте второй результат, даже если он ниже чем первый.**Посох мастерства** Уровень 5+ необычный

Механические части вращаются у оконечности этого сегментированного стального посоха. Когда вы наполняете создание жизнью, посох издаёт небольшой гул.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Инструмент (Посох)**Улучшение:** Броски атаки и урона**Критический:** +1к6 урона за каждый плюс**Талант (Неограниченный):** Свободное действие. **Триггер:** Вы попадаете по врагу талантом с ключевым словом «инструмент», используя этот посох. **Эффект:** До конца вашего следующего хода существа, призванные вашими талантами техномага, получают бонус +2 к броскам атаки и урона.**Посох непревзойдённого мастерства** Уровень 8+ необычный

Устройства, созданные при помощи этого посоха, молниеносно перемещаются из одной точки в другую по всему полю боя.

Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм			

Инструмент (Посох)**Улучшение:** Броски атаки и урона**Критический:** +1к6 урона за каждый плюс**Талант (Неограниченный):** Свободное действие. **Триггер:** Вы попадаете по врагу талантом с ключевым словом «инструмент», используя этот посох. **Эффект:** До конца вашего следующего хода существа, призванные вашими талантами техномага, могут немедленным прерыванием совершать шаг на две клетки, когда по ним попадает рукопашная или дальнобойная атака.

ВОЛШЕБНЫЕ ПАЛОЧКИ

Подобно другим инструментам, используемым техномагами, волшебные палочки часто выполняют двойную функцию. Прочная конструкция позволяет техномагу использовать палочку как подручный инструмент, обычно как отвертку или долото. Такие палочки сделаны из металлического сплава, чаще всего из бронзы.

Урв	Название	Цена (зм)
4	Палочка мастера громового доспеха +1	840
4	Палочка мастера удара статическим электричеством +1	840
9	Палочка мастера громового доспеха +2	4 200
9	Палочка мастера удара статическим электричеством +2	4 200
13	Точная палочка рунической защиты +3	17 000
14	Палочка мастера громового доспеха +3	21 000
14	Палочка мастера удара статическим электричеством +3	21 000
18	Палочка колючего укуса +4	85 000
18	Точная палочка рунической защиты +4	85 000
19	Палочка мастера громового доспеха +4	105 000
19	Палочка мастера удара статическим электричеством +4	105 000
23	Палочка колючего укуса +5	425 000
23	Точная палочка рунической защиты +5	425 000
24	Палочка мастера громового доспеха +5	525 000
24	Палочка мастера удара статическим электричеством +5	525 000
28	Палочка колючего укуса +6	2 125 000
28	Точная палочка рунической защиты +6	2 125 000
29	Палочка мастера громового доспеха +6	2 625 000
29	Палочка мастера удара статическим электричеством +6	2 625 000

Палочка колючего укуса Уровень 18+ необычный

Существа, созданные этой палочкой, яростно кусаются.

Урв 18	+4	85 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм
Урв 23	+5	425 000 зм			

Инструмент (Палочка)**Улучшение:** Броски атаки и урона**Критический:** +1к6 урона за каждый плюс**Свойство:** Существа, призванные при помощи ваших талантов техномага с использованием этой палочки, совершают критическое попадание при выпадении «19—20».**Талант (На день ♦ Инструмент, Магический, Созидание):** Стандартное действие. Подобно таланту техномага *колючий автомат* (стр. 52).**Палочка мастера громового доспеха** Уровень 4+ необычный

Громовой доспех вашего союзника гудит ужасающей силой грома.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Инструмент (Палочка)**Улучшение:** Броски атаки и урона**Критический:** +1к8 урона за каждый плюс**Свойство:** Когда *громовой доспех*, созданный при помощи этой палочки, толкает цель, количество клеток, на которое он это делает, равно вашему модификатору Мудрости.**Талант (На сцену ♦ Звук, Инструмент, Магический):** Стандартное действие. Подобно таланту техномага *громовой доспех* (стр. 47).

Палочка мастера удара статическим электричеством Уровень 4+ необычный электричеством

Вы знаете заклинание удара статическим электричеством и можете связать своих врагов сверхъестественными целями молний.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Инструмент (Палочка)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1кб урона за каждый плюс

Свойство: Когда удар статическим электричеством с использованием этой палочки снижает причиняемый целью урон, до конца вашего следующего хода все атаки, совершённые вашими союзниками, смежными с этой целью, причиняют дополнительный урон электричеством, равный вашему модификатору Телосложения.

Талант (На сцену ♦ Инструмент, Магический, Электричество): Стандартное действие. Подобно таланту техномага удар статическим электричеством (стр. 47).

Точная палочка рунической защиты Уровень 13+ необычный

Вы смертоносно точны в использовании заклинания рунической защиты.

Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Инструмент (Палочка)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1кб урона за каждый плюс

Свойство: При использовании этой палочки вы получаете бонус предмета +1 к броскам атаки рунической защиты.

Талант (На день ♦ Магический, Инструмент; ключевое слово типа урона): Стандартное действие. Подобно таланту техномага руническая защита (стр. 51). Если ваш первый бросок атаки этого таланта попадает, вы совершаете критическое попадание по этой цели.

Урв	Название	Цена (зм)
2	Тотем карающего пепла +1	520
2	Тотем равновесия Оалиана +1	520
7	Тотем карающего пепла +2	2 600
7	Тотем равновесия Оалиана +2	2 600
7	Тотем сердца зимы +2	2 600
9	Тотем неустойчивого сумрака +2	4 200
9	Тотем постоянной бдительности +2	4 200
12	Тотем карающего пепла +3	13 000
12	Тотем равновесия Оалиана +3	13 000
12	Тотем сердца зимы +3	13 000
14	Тотем неустойчивого сумрака +3	21 000
14	Тотем постоянной бдительности +3	21 000
17	Тотем карающего пепла +4	65 000
17	Тотем равновесия Оалиана +4	65 000
17	Тотем сердца зимы +4	65 000
19	Тотем неустойчивого сумрака +4	105 000
19	Тотем постоянной бдительности +4	105 000
22	Тотем карающего пепла +5	325 000
22	Тотем равновесия Оалиана +5	325 000
22	Тотем сердца зимы +5	325 000
24	Тотем неустойчивого сумрака +5	525 000
24	Тотем постоянной бдительности +5	525 000
27	Тотем карающего пепла +6	1 625 000
27	Тотем равновесия Оалиана +6	1 625 000
27	Тотем сердца зимы +6	1 625 000
29	Тотем неустойчивого сумрака +6	2 625 000
29	Тотем постоянной бдительности +6	2 625 000

ТОТЕМЫ

Друиды и шаманы Элдиинских Пределов используют разнообразные тотемы, но члены определённых сект пользуются тотемами, которые отражают их цель и место в этом мире. Подобно всем прочим тотемам, эти предметы сделаны из природных материалов, и внешне напоминают духа или секту, которой верен первородный персонаж.

Тотем карающего пепла Уровень 2+ необычный

Покрывающий тотем пепел напоминает вам о разрушительном действии цивилизации против природы.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Инструмент (Тотем)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1кб урона огнём за каждый плюс

Свойство: Механизмы получают 1 дополнительную единицу урона от первородных талантов с ключевыми словами «инструмент», при использовании этого тотема.

Уровень 12: 2 единицы дополнительного урона.

Уровень 22: 5 единиц дополнительного урона.

Талант (На день ♦ Огонь): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете по врагу первородным талантом с ключевым словом «инструмент», используя этот тотем. *Эффект:* Враг, по которому вы попали, получает 5 единиц дополнительного урона огнём.

Уровень 12: 10 единиц дополнительного урона огнём.

Уровень 22: 20 единиц дополнительного урона огнём.

Тотем неустойчивого сумрака Уровень 9+ необычный

Эта серая, постоянно окутанная мраком кость, символизирует древнее перемирие между феями и друидами Элдиинских Пределов.

Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм
Урв 19	+4	105 000 зм			

Инструмент (Тотем)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1кб урона за каждый плюс

Свойство: Вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Обмана и Скрытности.

Талант (На день ♦ Телепортация): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете по врагу первородным талантом с ключевым словом «инструмент», используя этот тотем. *Эффект:* Вы телепортируетесь на количество клеток, равное бонусу улучшения этого тотема.

Тотем постоянной бдительности Уровень 9+ необычный

Этот тотем украшен большими и маленькими глазами, в напоминание о том, что стоит опасаться искажённых даэлькиров.

Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм
Урв 19	+4	105 000 зм			

Инструмент (Тотем)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1кб урона за каждый плюс

Свойство: Вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Внимательности и Магии.

Свойство: Искажённые существа получают 1 дополнительную единицу урона от первородных талантов с ключевым словом «инструмент» при использовании этого тотема.

Уровень 14: 2 единицы дополнительного урона.

Уровень 24: 5 единиц дополнительного урона.

Талант (На день): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете по врагу первородным талантом с ключевым словом «инструмент», используя этот тотем. *Эффект:* Враг не может использовать таланты с ключевым словом «телепортация», а также не может стать целью таких талантов (спасение оканчивает).

Тотем равновесия Оалиана Уровень 2+ необычный

Олицетворяя равновесие между цивилизацией и природой, одна половина этого тотема покрыта рунами, а вторая никак не обработана.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Инструмент (Тотем)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1кб урона за каждый плюс

Свойство: Вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Переговоров и Природы.

Талант (На день ✦ Исцеление): Свободное действие.

Триггер: Вы попадаете по врагу первородным талантом с ключевым словом «инструмент», используя этот тотем.

Эффект: Смежный с вами или врагом, являющимся целью атаки, союзник может использовать исцеление и восстановить дополнительные хиты в размере, равном бонусу улучшения этого тотема.

Тотем сердца зимы Уровень 7+ необычный

Позвольте вашему символу, вырезанному из сердцевины сосны, предупредить всех о грядущей гибели, которая должна очистить это мир.

Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм
Урв 17	+4	65 000 зм			

Инструмент (Тотем)

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1кб урона некротической энергией за каждый плюс

Талант (На день ✦ Некротическая энергия): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете по врагу первородным талантом с ключевым словом «инструмент», используя этот тотем. *Эффект:* Тип урона атаки изменяется на тип «некротическая энергия», а сама атака причиняет дополнительный урон некротической энергией 2кб.

Уровень 17 или 22: Дополнительный урон некротической энергией 3кб.

Уровень 27: Дополнительный урон некротической энергией 4кб.

УСИЛЕНИЯ ОСКОЛКОМ ДРАКОНА

Инновации и прогресс Пяти Народов были бы невозможны без изучения и использования осколков драконов. Раскрывая заключённую в них силу, техномаги, маги-техники и прочие создают могущественные магические предметы, помещают элементалей в транспортные средства, создают механизмы и конструируют всевозможные невероятные вещи. После привязки к существующему магическому предмету должным образом настроенный осколок дракона также усиливает или улучшает свойства предмета.

Каждый из трёх типов осколков драконов назван в зависимости от своего происхождения: осколок Сибериса, осколок Хайбер и осколок Эберрон. Осколки Сибериса увиты прожилками золотистого света. Осколки Хайбер — тёмно-синие, с маслянистыми чёрными прожилками. Осколки Эберрон, которые обычно находят внутри жезд, тёмно-красные с более тёмными спиралями.

Любой персонаж может поместить усиление осколком дракона на магическое оружие или снять ранее помещённое во время привала или продолжительного отдыха. Большинство усилений обладает определенными свойствами, но некоторые также открывают доступ к талантам. Магическое оружие одновременно может вмещать только одно усиление осколком дракона.

Урв	Название	Цена (зм)
1	Осколок вражды (Эберрон)	360
1	Осколок разрушения (Эберрон)	360
2	Осколок беспощадного холода (Сиберис)	520
2	Осколок молнии (Эберрон)	520
2	Осколок огненных глубин (Хайбер)	520
3	Осколок излучения (Сиберис)	680
3	Осколок мага (Сиберис)	680
5	Осколок кровоточащих ран (Эберрон)	1 000
8	Осколок объятий смерти (Хайбер)	3 400
8	Осколок питья жизни (Хайбер)	3 400
11	Осколок вражды (Эберрон)	9 000
11	Осколок разрушения (Эберрон)	9 000
12	Осколок беспощадного холода (Сиберис)	13 000
12	Осколок молнии (Эберрон)	13 000
12	Осколок огненных глубин (Хайбер)	13 000
13	Осколок излучения (Сиберис)	17 000
13	Осколок мага (Сиберис)	17 000
18	Осколок объятий смерти (Хайбер)	85 000
18	Осколок питья жизни (Хайбер)	85 000
21	Осколок вражды (Эберрон)	225 000
21	Осколок разрушения (Эберрон)	225 000
22	Осколок беспощадного холода (Сиберис)	325 000
22	Осколок молнии (Эберрон)	325 000
22	Осколок огненных глубин (Хайбер)	325 000
23	Осколок излучения (Сиберис)	425 000
23	Осколок мага (Сиберис)	425 000
28	Осколок объятий смерти (Хайбер)	2 125 000
28	Осколок питья жизни (Хайбер)	2 125 000

Осколок беспощадного холода (Сиберис) Уровень 2+ необычный

Янтарный осколок дракона пульсирует голубовато-белым светом.

Урв 2	520 зм	Урв 22	325 000 зм
Урв 12	13 000 зм		

Усиление осколком дракона (Оружие)

Свойство: Вы получаете бонус +1 к броскам урона атак с ключевым словом «холод», совершённых усиленным осколком оружием.

Уровень 12: Бонус +3.

Уровень 22: Бонус +5.

Осколок вражды (Эберрон) Уровень 1+ необычный

Этот кровавый кристалл вспыхивает всякий раз, когда оказывается в присутствии сверхъестественной сущности.

Урв 1	360 зм	Урв 21	225 000 зм
Урв 11	9 000 зм		

Усиление осколком дракона (Оружие)

Свойство: Вы получаете бонус +1 к броскам урона при использовании оружия, усиленного осколком, против стихийных или бессмертных существ.

Уровень 11: Бонус +3.

Уровень 21: Бонус +5.



Осколок излучения (Сиберис) Уровень 3+ необычный

Осколок сияет светом Сибериса.

Урв 3 680 зм Урв 23 425 000 зм
Урв 13 17 000 зм

Усиление осколком дракона (Оружие)

Свойство: Вы получаете бонус +1 к броскам урона атак с ключевым словом «излучение», совершенных усиленным осколком оружием.

Уровень 13: Бонус +3.

Уровень 23: Бонус +5.

Свойство: Когда не является частью оружия, этот осколок дракона освещает пространство радиусом 10 клеток ярким светом.

Осколок кровоточащих ран (Эберрон) Уровень 5 необычный

Усиленное этим кроваво-красным осколком дракона оружие оставляет кровавые просеки в рядах ваших врагов.

Урв 5 1 000 зм

Усиление осколком дракона (Оружие)

Свойство: Всякий раз, когда атака усиленным осколком оружием причиняет существу продолжительный урон, значение продолжительного урона увеличивается на 2.

Осколок мага (Сиберис) Уровень 3+ необычный

Оранжевый осколок дракона, используемый как инструмент.

Урв 3 680 зм Урв 23 425 000 зм
Урв 13 17 000 зм

Усиление осколком дракона (Оружие)

Свойство: Вы получаете бонус +1 к броскам урона атак с ключевым словом «инструмент», совершенных усиленным осколком оружием.

Уровень 13: Бонус +3.

Уровень 23: Бонус +5.

Осколок молнии (Эберрон) Уровень 2+ необычный

После того как вы помещаете этот сверкающий кристалл в своё оружие, всякий раз, когда вы наносите противнику удар, разлетаются искры.

Урв 2 520 зм Урв 22 325 000 зм
Урв 12 13 000 зм

Усиление осколком дракона (Оружие)

Свойство: Вы получаете бонус +1 к броскам урона атак с ключевым словом «электричество», совершенных усиленным осколком оружием.

Уровень 12: Бонус +3.

Уровень 22: Бонус +5.

Осколок объятий смерти (Хайбер) Уровень 8+ необычный

После того, как вы поместите в оружие этот злоеущий темно-синий осколок дракона, оно чернеет и начинает источать смертоносную ауру.

Урв 8 3 400 зм Урв 28 2 125 000 зм
Урв 18 85 000 зм

Усиление осколком дракона (Оружие)

Талант (На день): Свободное действие. *Триггер:* Вы совершаете критическое попадание по врагу оружием, усиленным осколком. *Эффект:* Этот враг получает уязвимость некротическому урону 5 (спасение оканчивает).

Уровень 18: Уязвимость некротическому урону 10 (спасение оканчивает).

Уровень 28: Уязвимость некротическому урону 15 (спасение оканчивает).

Осколок огненных глубин (Хайбер) Уровень 2+ необычный

Кобальтовый осколок дракона имеет расплавленную сердцевину и весьма горяч для прикосновения.

Урв 2 520 зм Урв 22 325 000 зм
Урв 12 13 000 зм

Усиление осколком дракона (Оружие)

Свойство: Вы получаете бонус +1 к броскам урона атаками с ключевым словом «огонь», совершенных усиленным осколком оружием.

Уровень 12: Бонус +3.

Уровень 22: Бонус +5.

Осколок питья жизни (Хайбер) Уровень 8+ необычный

Лазурный осколок дракона жадно впитывает кровь, пролившую вашим оружием.

Урв 8 3 400 зм Урв 28 2 125 000 зм
Урв 18 85 000 зм

Усиление осколком дракона (Оружие)

Талант (На день ♦ Исцеление): Свободное действие. *Триггер:* Вы вводите противника в состояние ранения атакой, совершенной усиленным осколком оружием. *Эффект:* Вы восстанавливаете 10 хитов.

Уровень 18: 20 хитов.

Уровень 28: 30 хитов.

Осколок разрушения (Эберрон) Уровень 1+ необычный

Этот пульсирующий красный камень, помещенный в ваше оружие, помогает вам пробиться сквозь любую преграду.

Урв 1 360 зм Урв 21 225 000 зм
Урв 11 9 000 зм

Усиление осколком дракона (Оружие)

Свойство: Вы получаете бонус +1 к броскам урона при использовании оружия, усиленного осколком, против предметов.

Уровень 11: Бонус +3.

Уровень 21: Бонус +5.

КОМПОНЕНТЫ КОВАНОВО

Кованые могут использовать предметы так же, как и другие расы, но, являясь живыми механизмами, они также могут применять предметы, созданные или улучшенные специально для них. Компонент кованого часто обеспечивает его особым превосходством. Компоненты кованого не носят и не держат в руках; вместо этого их прикрепляют или встраивают в кованого. Так же как и обычные вещи, компоненты кованого имеют категории, такие как доспех, оружие, инструмент, одежда, кольца и чудесные предметы, и они занимают ячейки предмета кованого.

ОСОБЕННОСТИ КОМПОНЕНТОВ

Пока вы в сознании, присоединённый компонент кованого может быть снят с вас только если вы согласны удалить его. Пока вы находитесь без сознания, компонент может удалить кто угодно. Присоединение или удаление прикрепляемого компонента производится малым действием. Присоединение или удаление встраиваемого компонента занимает 5 минут.

Единственная разница между прикрепляемым и встраиваемым компонентом заключается в том, что встраиваемый компонент, как правило, скрыт или может выдвигаться. Проверки Внимательности, сделанные для определения местонахождения встраиваемого компонента, установленного на ваше тело, совершаются со штрафом –5.

Компоненты кованого, относящиеся к определённым категориям предметов, подчиняются особым правилам.

Доспех: Доспех — прикрепляемый компонент. При расчёте нагрузки вес прикрепляемого доспеха составляет три четверти от его обычного веса.

Щит: Щит — прикрепляемый компонент. Прикреплённый тяжёлый щит позволяет вам держать предмет в той руке, к которой он прикреплен, как если бы вы использовали лёгкий щит.

Оружие: Оружие может быть как прикрепляемым, так и встраиваемым компонентом. Двуручное оружие не может быть встроено или прикреплено. Одноручное дальнобойное или рукопашное оружие может быть прикреплено к руке, но вы по-прежнему можете держать только одно оружие в руке, независимо от того, обычное оно или прикрепляемое. Прикреплённое оружие занимает вашу руку, и вы должны удалить его, для того чтобы её освободить.

Одноручное оружие, обладающее свойствами «дополнительное» или «лёгкое метательное», может быть встроено. Встроенное оружие — выдвижное, оно хранится внутри вашего предплечья. Пока оружие находится в сложенном виде, оно не занимает руку. Встроенное оружие может быть выдвинуто или спрятано малым действием. Вы можете встроить только одно оружие в каждую руку, за исключением сюрикенов: В одну руку вы можете встроить пять сюрикенов.

Инструмент: Каждый инструмент, которым можно пользоваться одной рукой, может быть прикреплён или встроен. Прикреплённый или встроенный инструмент функционирует точно так же как и прикреплённое или встроенное оружие. Символ веры — единственный инструмент, который не может быть встроен в руку или кисть кованого. Символ веры, встроенный в тело кованого, не занимает ячейку предмета. Так же как и в случае с носимым символом веры, если вы носите или держите более чем один символ веры, то ни один из ваших символов не будет работать.

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ ПРЕДМЕТОВ

В КОМПОНЕНТЫ КОВАНОВО

Немагические предметы могут быть прикреплены или встроены без дополнительной оплаты. Магический предмет может быть переделан в прикрепляемый или встраиваемый компонент при помощи ритуала Заколдовать Магический Предмет (*Книга игрока*, стр. 303). Изменение предмета подобным образом работает так же как изменение размера доспеха и не требует оплаты компонентов. Кроме того, когда вы изменяете размер магического доспеха, вы можете также переделать его в компонент кованого во время того же самого ритуала.

УНИКАЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ КОВАНОВО

Некоторые вещи — как правило, созданные Домом Каннит — существуют только как компоненты кованого. Приведённые ниже предметы являются образцами именно таких изделий.

Урв	Название	Цена (зм)
2	Кулак-клинок +1	520
2	Свет искателя	520
2	Мифриловые пластины +1	520
3	Кулак-арбалет +1	680
3	Оружие военного духа +1	680
4	Адамантиновые пластины +1	840
4	Диск защиты от энергии +1	840
4	Сущность разведчика +1	840
5	Диадема командования	1 000
5	Шипованные подошвы	1 000
6	Последний посланник	1 800
7	Кулак-клинок +2	2 600
7	Мифриловые пластины +2	2 600
8	Кулак-арбалет +2	3 400
8	Оружие военного духа +2	3 400
9	Адамантиновые пластины +2	4 200
9	Диск защиты от энергии +2	4 200
9	Сущность разведчика +2	4 200
12	Кулак-клинок +3	13 000
12	Мифриловые пластины +3	13 000
13	Кулак-арбалет +3	17 000
13	Оружие военного духа +3	17 000
14	Адамантиновые пластины +3	21 000
14	Диск защиты от энергии +3	21 000
14	Сущность разведчика +3	21 000
17	Кулак-клинок +4	65 000
17	Мифриловые пластины +4	65 000
18	Кулак-арбалет +4	85 000
18	Оружие военного духа +4	85 000
19	Адамантиновые пластины +4	105 000
19	Диск защиты от энергии +4	105 000
19	Сущность разведчика +4	105 000
22	Кулак-клинок +5	325 000
22	Мифриловые пластины +5	325 000
23	Кулак-арбалет +5	425 000
23	Оружие военного духа +5	425 000
24	Адамантиновые пластины +5	525 000
24	Диск защиты от энергии +5	525 000
24	Сущность разведчика +5	525 000
27	Кулак-клинок +6	1 625 000
27	Мифриловые пластины +6	1 625 000
28	Кулак-арбалет +6	2 125 000
28	Оружие военного духа +6	2 125 000
29	Адамантиновые пластины +6	2 625 000
29	Диск защиты от энергии +6	2 625 000
29	Сущность разведчика +6	2 625 000

Адамантиновые пластины Уровень 4+ необычный

Прикреплённые на ваше тело адамантиновые пластины защищают вас от вражеских атак.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Доспех: Латный (прикрепляемый компонент)

Условие использования: Для использования этого предмета вы должны обладать расовой особенностью «живой механизм».

Улучшение: КД

Свойство: Вы получаете сопротивляемость 1 ко всем видам урона.

Уровень 14 или 19: Сопротивляемость 2 ко всем видам урона.
Уровень 24 или 29: Сопротивляемость 5 ко всем видам урона.

Диадема командования Уровень 5 необычный

Дарованная лучшим кованым-командирам во время Последней Войны, диадема командования — знак отличия и отваги.

Ячейка предмета: Голова 1 000 зм (прикрепляемый компонент)

Условие использования: Для использования этого предмета вы должны обладать расовой особенностью «живой механизм».

Свойство: Вы получаете телепатию 20. Вы способны общаться с любым другим существом, умеющим говорить и находящимся на линии обзора.

Талант (На день): Немедленный ответ. *Триггер:* По союзнику, являющемуся живым механизмом, попадает эффектом с ключевым словом «страх», который можно окончить спасением. *Эффект:* Этот союзник может совершить спасбросок от эффекта, вызвавшего срабатывание.

Диск защиты от энергии Уровень 4+ необычный

Руны, написанные вокруг драгоценного камня в центре этого металлического диска, предназначены для защиты вас от магических атак.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Ячейка предмета: Шея (прикрепляемый компонент)

Условие использования: Для использования этого предмета вы должны обладать расовой особенностью «живой механизм».

Улучшение: Стойкость, Реакция и Воля

Талант (На день): Немедленный ответ. *Триггер:* По вам попадает атака с ключевым словом «звук», «излучение», «огонь», «психическая энергия», «силовое поле» или «электричество». *Эффект:* До окончания сцены вы получаете сопротивляемость 5 к одному из видов урона вызвавшей срабатывание атаки.

Уровень 14 или 19: Сопротивляемость 10.
Уровень 24 или 29: Сопротивляемость 20.

Кулак-арбалет Уровень 3+ необычный

Этот магический арбалет производит свои собственные болты.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Оружие: Арбалет (прикрепляемый компонент)

Условие использования: Для использования этого предмета вы должны обладать расовой особенностью «живой механизм».

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1кб урона за каждый плюс

Свойство: Арбалет становится одноручным оружием.

Свойство: Этот арбалет не расходует болты.

Кулак-клинок Уровень 2+ необычный

Этот зазубренный клинок крепко прикреплен на одном из ваших кулаков.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Оружие: Тяжёлый клинок, лёгкий клинок (прикрепляемый компонент)

Условие использования: Для использования этого предмета вы должны обладать расовой особенностью «живой механизм».

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1кб урона за каждый плюс

Свойство: Вы получаете бонус предмета +2 к провоцированным атакам, совершённым этим оружием.

Мифриловые пластины Уровень 2+ необычный

Лёгкий металл защищает жизненно важные органы, сохраняя при этом максимальную гибкость и полную свободу движения.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Доспех: Латный (прикрепляемый компонент)

Условие использования: Для использования этого предмета вы должны обладать расовой особенностью «живой механизм».

Улучшение: КД

Свойство: Этот доспех не накладывает штрафов к проверкам за ношение доспеха и штрафов к скорости.

Оружие военного духа Уровень 3+ необычный

После прикрепления этого оружия вы атакуете с незаурядной скоростью и проворством.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Оружие: Одноручное рукопашное оружие (прикрепляемый компонент)

Условие использования: Для использования этого предмета вы должны обладать расовой особенностью «живой механизм».

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1кб урона за каждый плюс

Свойство: Вы получаете бонус предмета +2 к проверкам инициативы.

Талант (На день): Немедленное прерывание. *Триггер:* Смежный с вами враг совершает шаг. *Эффект:* Совершите стандартную рукопашную атаку этим оружием по вызвавшему срабатывание врагу.

Последний посланник Уровень 6 необычный

Это коммуникационное устройство кованого похоже на маленькое крылатое животное, но тем не менее, это сложный набор механических деталей.

Чудесный предмет (встраиваемый компонент) 1 800 зм

Условие использования: Для использования этого предмета вы должны обладать расовой особенностью «живой механизм».

Свойство: Внутри вас есть механический посланник. Посланник обладает скоростью 8 и способен функционировать 8 часов после того как покинет ваше тело (см. ниже). По прошествии 8 часов посланник отключается. Существо можно включить заново, сделав успешную проверку Магии со Сл 20 и после этого потратив исцеление, в результате чего посланник продолжает поставленную перед ним задачу по доставке сообщения (см. ниже). Кованый может заново включить посланника, вставив его в себя.

Существо, не являющееся адресатом послания, может совершить проверку Магии со Сл 25, чтобы увидеть запрограммированное в посланника изображение и услышать его сообщение. Существо, сделавшее проверку Магии со Сл 30, узнаёт место назначения и адресата сообщения.

Талант (На день): Стандартное действие. Вы программируете в посланника изображение того, что в данный момент видите, сообщение длиной не более 25 слов, а также место назначения или адресата послания. Посланник хранит эту информацию до тех пор, пока вы не примените этот талант снова или пока вы не умрётё.

Талант (Неограниченный): Свободное действие. Вы активируете посланника, и он отправляется в запрограммированное в нём место назначения или к адресату, чтобы доставить изображение и сообщение.

Талант (Неограниченный): Не действие. *Триггер:* Вы убиты. *Эффект:* Вы включаете посланника и он отправляется в место назначения или к выбранному адресату. Посланник несёт изображение того, что вы видели последний раз, находясь в сознании, и сообщение о том, что вас убили.

Свет искателя Уровень 2 необычный

Этот магический драгоценный камень часто прикрепляют ко лбу или на грудь. Он испускает свет, заряжаясь вашей жизненной силой.

Чудесный предмет (вставляемый компонент) 520 зм

Условие использования: Для использования этого предмета вы должны обладать расовой особенностью «живой механизм».

Талант (Неограниченный): Свободное действие. Свет искателя распространяет тусклый свет радиусом 20 клеток.

Талант (Неограниченный): Свободное действие. Свет искателя распространяет яркий свет радиусом 20 клеток.

Талант (Неограниченный): Свободное действие. Свет искателя не распространяет свет.

**Сущность разведчика** Уровень 4+ необычный

После установки в грудь этого металлического диска ваши движения практически не издадут шума.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Ячейка предмета: Шея (встраиваемый компонент)

Условие использования: Для использования этого предмета вы должны обладать расовой особенностью «живой механизм».

Улучшение: Стойкость, Реакция и Воля

Свойство: Вы получаете бонус предмета +2 к проверкам Скрытности.

Талант (На день): Малое действие. Вы получаете бонус таланта +5 к своей следующей проверке Скрытности, сделанной до конца вашего следующего хода.

Шипованные подошвы Уровень 5 необычный

Эти подошвенные пластины покрыты крошечными шипами, которые помогают вам взбираться и удерживаться на ногах.

Ячейка предмета: Ноги (прикрепляемый компонент) 1 000 зм

Условие использования: Для использования этого предмета вы должны обладать расовой особенностью «живой механизм».

Свойство: Вы получаете бонус предмета +5 к проверкам Атлетики при лазании.

Талант (На сцену): Немедленный ответ. *Триггер:* По вам попадает эффект, который толкает, подтягивает или сдвигает вас. *Эффект:* Вы игнорируете вызвавшее срабатывание вынужденное перемещение. Вы становитесь замедленным до начала своего следующего хода.

РИТУАЛЫ

Мир Эберрона полон ритуалов. Будь то удивительные инновации, разработанные Магическим Конгрессом, или древние церемонии Великого жреца Оалиана, ритуалы — краеугольный камень сообществ Эберрона.

РИТУАЛЫ ПО УРОВНЮ

Урв	Ритуал	Ключевой навык
1	Сокрытие метки дракона	Магия
2	Текущие запасы	Магия
3	Призыв ветров	Магия или Природа
4	Помеха для подслушивания	Магия
6	Шепот предка	Религия
6	Найти путь	Природа
6	Призыв скакуна	Магия
7	Духовный идол	Целительство
8	Глаза исследователя	Магия
10	Улучшить повозку	Магия
10	Охраняемый приют	Магия или Природа
11	Изгнание иллюзий	Магия
12	Обманчивый	Магия
14	Маскирующий покров	Магия
16	Фантастическое восстановление	Целительство
20	Ловушка на согладатая	Магия

ГЛАЗА ИССЛЕДОВАТЕЛЯ

Вы закрываете глаза, чтобы сконцентрироваться. Когда вы их открываете, место преступления предстаёт перед вами в совершенно новом свете.

Уровень: 8

Категория: Предсказание

Время: 10 минут

Длительность: Мгновенная

Стоимость компонентов: 125 зм

Рыночная цена: 680 зм

Ключевой навык: Магия

Вы отправляете свои чувства назад во времени, чтобы увидеть текущее место, каким оно было несколько часов назад. Количество часов не может превышать результат вашей проверки Магии. Вы можете обследовать место, как если бы вы были там в тот момент, но не способны ни на что воздействовать.

ДУХОВНЫЙ ИДОЛ

Пятнышко света разделяется на два, каждая светящаяся точка останавливается на глазах подготовленного тела. Когда магия привязывается к мёртвой плоти, она сохраняет её от разложения.

Уровень: 7

Категория: Восстановление

Время: 1 час

Длительность: Мгновенная (см. текст)

Стоимость компонентов: 150 зм, плюс фокусировка, стоящая 150 зм

Рыночная цена: 520 зм

Ключевой навык: Целительство (без проверки)

Ритуал совершается над находящимся в смежной клетке трупом. Его душа привязывается к предмету фокусировку, предотвращая её путешествие в Доларрх. Чтобы эффект ритуала был достигнут, цель должна быть согласна на это, в противном случае ритуал терпит неудачу. После того как он привязан, дух пребывает в состоянии оцепенения.

В любое время после этого, один раз в день, вы можете задать мёртвому один простой вопрос, как если бы вы исполнили ритуал *Говорить С Мёртвым*, мёртвый знает лишь ту информацию, которой он владел при жизни.

Вы можете исполнить ритуал *Оживление Мёртвых* над трупом, защищённым этим ритуалом, независимо от того, насколько долго он находится в этом состоянии. Вы не можете вернуть к жизни существо, которое умерло от старости.

Если фокусировка или тело уничтожены до того как цель возвращена к жизни, душа освобождается, и действие ритуала заканчивается.

Фокусировка: Особым образом подготовленный филактерий.

ИЗГНАНИЕ ИЛЛЮЗИЙ

Все, что было скрыто, теперь обнаружено.

Уровень: 11

Категория: Оберег

Время: 1 час

Длительность: 24 часа

Стоимость компонентов: 720 зм

Рыночная цена: 1 800 зм

Ключевой навык: Магия (без проверки)

Вы ткёте защиту от иллюзий ближней вспышкой 4. Все невидимые существа, находящиеся в зоне или входящее в неё, становятся видимыми. Кроме того, таланты с ключевым словом «иллюзия» получают штраф -2 к броскам атаки, а существа в защищённой области получают бонус $+5$ к проверкам Проницательности от иллюзий.

ЛОВУШКА НА СОГЛЯДАТАЯ

Он может попытаться посмотреть, но ему придётся заплатить за это.

Уровень: 20

Категория: Наблюдение и Оберег

Время: 30 минут

Длительность: 24 часа или пока не будет разряжен

Стоимость компонентов: 5 000 зм

Рыночная цена: 25 000 зм

Ключевой навык: Магия

Этот ритуал создаёт вокруг вас защиту, предупреждающую вас о слежке в вашей области. Вы автоматически узнаете обо всех следящих сенсорах, чувствующих вас. Если вы спите, то осознание этого пробуждает вас. Когда вы таким путём узнаете о сенсоре, вы можете сломать его и прекратить действие ритуала, создавшего его, за исключением тех случаев, когда сенсор или существо выше вас по уровню. Также вы можете попробовать понаблюдать за существом, создавшим сенсор, сделав проверку Магии, чтобы определить, как долго вы сможете следить за этим существом.

Результат проверки Магии	Длительность
19 или ниже	1 раунд
20—24	2 раунда
25—29	3 раунда
30—39	4 раунда
40 или выше	5 раундов

Маскирующий покров

Тем, кто наблюдает издалека, сложно отслеживать вас.

Уровень: 14

Категория: Оберг

Время: 10 минут

Длительность: 1 день

Стоимость компонентов: 840 зм

Рыночная цена: 4 200 зм

Ключевой навык: Магия (без проверки)

Особое условие использования: Для того чтобы осваивать и исполнять этот ритуал, вы должны обладать чертой Метка Опеки.

Этот ритуал делает вас и до пяти ваших союзников невидимыми для всех следящих сенсоров, вроде тех, что

создаются ритуалом Просмотр Места. Тем не менее, эти сенсоры могут ощущать результаты ваших действий, например, взаимодействие вас или ваших союзников с окружением, бой с врагами и тому подобное.

Найти путь

Облака, деревья и даже трава указывают вам путь.

Уровень: 6

Категория: Исследование

Время: 1 час

Длительность: 8 часов или пока не будет разряжен

Стоимость компонентов: 144 зм

Рыночная цена: 360 зм

Ключевой навык: Природа (без проверки)

Частью исполнения этого ритуала вам необходимо назвать место назначения, которое вы хотя бы раз посетили. Во время действия ритуала вы знаете, в каком направлении находится пункт вашего назначения, и можете путешествовать на 10 дополнительных миль в день, когда идёте в этом направлении. Когда вы её достигаете, действие ритуала прекращается.

Обманчивый

Вы и ваши союзники проходите сквозь охраняемую заставу, не привлекая к себе ненужного внимания.

Уровень: 12

Категория: Обман

Время: 10 минут

Длительность: 4 часа (особая)

Стоимость компонентов: 680 зм

Рыночная цена: 1 700 зм

Ключевой навык: Магия



После завершения ритуала вы и до восьми ваших союзников принимаете внешность любых гуманоидных существ Среднего размера. Ритуал позволяет вам принять внешность типичного представителя выбранной расы, но не какого-то конкретного существа. Эффект ритуала сфокусирован на вас, если какой-либо союзник отойдёт более чем на 5 клеток от вас, для этого союзника действие ритуала закончится.

Существа, смотрящие на вас или общающиеся с вами или вашими союзниками, могут совершить проверку Проницательности, чтобы раскрыть обман. Сложность проверки равна результату вашей проверки Магии. Существо может совершить проверку, когда видит вас впервые и всякий раз, когда взаимодействует с вами или одним из ваших союзников. Если существо прикасается к вам или союзнику, оно автоматически раскрывает обман.

ОХРАНЯЕМЫЙ ПРИЮТ

Местность взрывается бешеной активностью, так как по вашей команде из земли вырастает приют для вас и ваших спутников.

Уровень: 10

Категория: Создание

Время: 30 минут

Длительность: 8 часов

Стоимость компонентов: 200 зм

Рыночная цена: 1 000 зм

Ключевой навык: Магия или Природа (без проверки)

Вы создаёте прочный домик, достаточно большой, чтобы вместить восемь существ Среднего размера. Ритуал использует те материалы, которые есть в этой местности, поэтому домик может быть построен из снега, камня, дерева или даже дёрна. Домик занимает территорию размером ближняя вспышка 4. Внутри сухо и чисто, стоят 9 коек, длинный стол с табуретами и письменный стол.

Приют не прогрет и не высушен, но также он не горит и непроницаем для всех видов урона. Доступ внутрь возможен через два закрываемых окна, небольшую дверь или дымоход. Мебель можно вынести из домика, но она исчезнет когда закончится время действия ритуала.

ПОМЕХА ДЛЯ ПОДСЛУШИВАНИЯ

Вы поднимаете щепетильные вопросы, находясь в полной уверенности, что вас не подслушают.

Уровень: 4

Категория: Оберег

Время: 10 минут

Длительность: 4 часа

Стоимость компонентов: 80 зм

Рыночная цена: 175 зм

Ключевой навык: Магия (без проверки)

Вы защищаете область не более ближней вспышки 3 от подслушивания. Каждое существо, находящееся вне этой зоны и предпринимающее попытку услышать разговор внутри области, получает штраф –10 к проверкам Внимательности. Защищённая область перемещается вместе с вами в течение всего времени действия.

ПРИЗЫВ ВЕТРОВ

Вы бросаете клич, и вам отвечает неугомонный бриз.

Уровень: 3

Категория: Исследование

Время: 10 минут

Длительность: 8 часов

Стоимость компонентов: 50 зм

Рыночная цена: 125 зм

Ключевой навык: Магия или Природа (без проверки)

Вы призываете жесткий бриз и направляете его. Вы можете увеличить скорость плавающего судна на 3 километра (2 мили) в час на то время, пока вы держите ветер в его парусах. Вы можете отпустить ветер свободным действием.

ПРИЗЫВ СКАКУНА

Вы свистите, и перед вами возникает ваш скакун.

Уровень: 6

Категория: Путешествие

Время: 1 час

Длительность: Пока не будет разряжен

Стоимость компонентов: 75 зм

Рыночная цена: 360 зм

Ключевой навык: Магия (без проверки)

Используйте этот ритуал, чтобы приучить себя к одному невраждебному существу с ключевым словом «скакун». Существо должно присутствовать во время исполнения ритуала. В любое время после этого вы можете малым действием вызвать это существо в смежную с вами клетку, и в этот момент действие ритуала прервётся. В одно и то же время у вас может быть лишь одно существо, приучённое к вам при помощи этого ритуала.

СОКРЫТИЕ МЕТКИ ДРАКОНА

У вас на глазах узор метки исчезает из виду.

Уровень: 1

Категория: Обман

Время: 10 минут

Длительность: Пока не сломан

Стоимость компонентов: 10 зм

Рыночная цена: 50 зм

Ключевой навык: Магия

Вы скрываете метку дракона, находящуюся на вас или на смежной с вами согласной на это цели. Существа, исследующие область, в которой была скрыта метка дракона, имеют право на совершение проверки Внимательности против вашей проверки Магии, чтобы распознать обман. Когда вы используете любые таланты или эффекты, связанные с меткой дракона, эффект прерывается и ритуалу приходит конец.

ТЕКУЧИЕ ЗАПАСЫ

Вы всегда способны совершить обмен.

Уровень: 2

Категория: Создание

Время: 1 минута

Длительность: Мгновенная

Стоимость компонентов: 0 зм, плюс фокусировка, стоящая 100 зм

Рыночная цена: 100 зм

Ключевой навык: Магия (без проверки)

Особое условие использования: Для того чтобы осваивать и исполнять этот ритуал, вы должны обладать чертой Метка Опеки.

Вы помещаете монеты, драгоценные камни или другие ценности в подготовленный особым образом сундук и закрываете крышку. Когда вы её открываете, вы обнаруживаете в сундуке монеты, общая стоимость которых равна стоимости помещённых в него до этого предметов. Этим ритуалом вы можете обменять серебряные монеты на меньшее количество золотых монет, равное по стоимости, обменять драгоценные камни или предметы искусства на их стоимость в золоте. На магические и бытовые предметы этот ритуал не действует.

Фокусировка: Сундук.

УЛУЧШИТЬ ПОВОЗКУ

Ваш фэтон становится быстрее. Лучшее и мощнее.

Уровень: 10

Категория: Исследование

Время: 1 час

Длительность: 24 часа

Стоимость компонентов: 400 зм

Рыночная цена: 1 000 зм

Ключевой навык: Магия (без проверки)

Вы наполняете транспортное средство сверхъестественной силой. На время действия ритуала это транспортное средство получает бонус +2 к скорости и всем защита.

ФАНТАСТИЧЕСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Вы снимаете усталость со своих компаньонов.

Уровень: 16

Категория: Восстановление

Время: 1 час

Длительность: Мгновенная

Стоимость компонентов: 3 600 зм

Рыночная цена: 9 000 зм

Ключевой навык: Целительство (без проверки)

Вы поглощаете свою усталость и усталость союзников. По окончании ритуала вы и ваши союзники получаете преимущества продолжительного отдыха без необходимости тратить время на отдых. Вы не можете использовать этот ритуал, если вы сейчас не можете начать обычный продолжительный отдых (см. Книгу игрока, стр.263).

Более могущественные герои накапливают больше усталости, и им требуется больше усилий на восстановление. На 21 уровне стоимость исполнения ритуала возрастает до 9 000 зм, а на 26 уровне исполнение этого ритуала обойдётся в 45 000 зм.

ШЁПОТ ПРЕДКА

Вы общаетесь с духами предков, обращаясь к их мудрости и опыту в своих целях.

Уровень: 6

Категория: Предсказание

Время: 1 час

Длительность: 24 часа

Стоимость компонентов: 140 зм

Рыночная цена: 360 зм

Ключевой навык: Религия (без проверки)

Вы приглашаете духа предка на время поселиться в вашем теле. Выберите один навык, который у вас не тренирован. На время действия ритуала считается, что этот навык у вас тренирован.

Чем могущественнее герой, призывающий духов, тем большего потребует дух. Стоимость компонентов этого ритуала возрастает до 700 зм на у заклинателя 11 уровня, до 3 600 зм у заклинателя 16 уровня, до 18 000 у заклинателя 21 уровня и до 90 000 у заклинателя 26 уровня.

4



Мир Эберрона

Мир Эберрона славен великим разнообразием культур и обществ, а также множеством возможных ответвлений истории и развития. В этой главе представлены известные регионы Эберрона, эта информация поделена на три категории: Пять Народов, внешний Кхорвайр и мир за пределами Кхорвайра.

Кроме того, рассмотрены отдельные детали, важные для искателей приключений. В Эберроне раса персонажа, место его рождения, метка дракона (или её отсутствие) и прочие детали его истории могут повлиять на то, каким героем станет персонаж. В этой главе содержится информация об Эберроне, которую игрок может использовать при создании предыстории персонажа. Примеры искателей приключений представлены для каждого важного региона Кхорвайра, каждого отмеченного драконом дома и для каждой новой расы, представленной в этой книге. У каждой предыстории есть связанные с ней навыки.

Эта глава разделена на следующие разделы:

Внешний Кхорвайр: Информация, доступная любому персонажу родом из Пяти Народов, а также информация о каждом регионе. В этот раздел включён обзор важнейших сообществ и географических особенностей, таких как информация о населении, культуре и верованиях каждого региона.

За пределами Кхорвайра: Информация, как правило, доступная обитателям регионов вне Кхорвайра.

Дома отмеченных драконом: Примеры предысторий персонажей каждого из отмеченных драконом домов.

Прочие элементы предыстории: Способы, которыми предыстория персонажа, его род занятий и раса могут повлиять на ваш стиль игры.





ПЯТЬ НАРОДОВ

Да, большая часть материка находится за пределами их границ, и да – то, про что говорят «Пять», фактически, на данный момент представлено четырьмя государствами. Однако никто не будет спорить с тем, что Пять Народов – это сердце Кхорвайра, а, возможно, и всего Эберрона. Их культуры, обычаи и география могут сильно различаться, но все Пять Народов неразрывно связаны между собой торговыми связями, историей и медленным восстановлением после Последней Войны.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Пять Народов раньше были единым Королевством Галифар, занимавшим большую часть территории Кхорвайра. Однако после смерти короля Джарота короли и королевы Пяти Народов стали соперничать за власть. Результатом этого стала Последняя Война, разрушительный конфликт, бушевавший почти целое столетие и не оставивший незатронутым ни один уголок материка. Разрушение Сайра в День Скорби и последовавший за этим Тронхолдский Договор наконец-то положили конец этой войне и поделили Кхорвайр на известные нам сейчас государства, королевства и регионы. Тем не менее, мало кто из живущих в Пяти Народов верит в то, что конфликт действительно завершился, и каждая страна с подозрением и неприязнью пристально следит за своими соседями.

Сейчас, пока королевства Пяти Народов изо всех сил стремятся возродиться, их больше инте-

ресует восстановление экономики, чем открытые конфликты. Несмотря на это между четырьмя уцелевшими государствами продолжают пограничные стычки, шпионаж и экономические махинации, и буйно расцветает ненависть и нетерпимость к другим культурам.

НАСЕЛЕНИЕ ПЯТИ НАРОДОВ

Большая часть населения Пяти Народов – люди, поскольку Галифар был королевством, в котором преобладали люди. В различных регионах Пяти Народов также распространены полуэльфы, дварфы, гномы и полурослики. Все остальные расы Кхорвайра – шифтеры, орки, элдрины и подменыши, гоблины и тифлинги – встречаются реже, и нигде на территории Пяти Народов не являются доминирующим населением. Их царства находятся за пределами «цивилизованных» регионов. То, насколько хорошо принимаются нечеловеческие расы в Пяти Народов, зависит от господствующих в государстве или обществе взглядов. Расовые предрассудки не так сильны в Пяти Народов как межнациональная рознь; обычный человек лучше относится к представителю другой расы собственного государства, чем к другому человеку из другой страны.

Подавляющее большинство населения Пяти Народов поклоняется Верховным Владыкам, следующей по популярности является вера последо-

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Создавая персонажа для кампании в Эберроне, вы обогащаете своего персонажа множеством деталей его прошлого, связанного с миром Эберрона. Информация в этой главе поможет вам сформировать историю, мировоззрение и связи вашего персонажа.

И хотя вы можете выбрать столько угодно деталей предыстории, большинство предысторий персонажа объединены в три категории.

- ♦ **Регион:** Откуда родом ваш персонаж? Он горожанин из Шарна или аундаирский ученый, а может он – фермер из Элдиинских Пределов?
- ♦ **Метка дракона:** У вашего персонажа есть метка дракона? Если она есть, обычная она или искажённая? Раса вашего персонажа – одна из рас, наиболее часто ассоциирующихся с этой меткой? Связан ли ваш персонаж с домом, отмеченным

драконом?

- ♦ **Прочие детали предыстории:** Что из предыстории персонажа оказало на него наиболее сильное влияние? Были ли эта раса, мировоззрение или события его детства? А может, основной жизненный опыт вашего персонажа связан с Последней Войной?

Сколько бы деталей предыстории вы не выбрали при создании персонажа, вы можете (с согласия Мастера) выбрать одно из следующих преимуществ:

- ♦ Получить бонус +2 к проверкам связанного с вашей предысторией навыка.
- ♦ Добавить связанный с вашей предысторией навык в свой список классовых навыков перед выбором тренированных навыков.

вателей Серебряного Пламени. У Крови Вол есть влиятельные последователи в Каррнате. Представители других верований в Пяти Народов настолько рассеяны, что представляют собой незначительное меньшинство.

ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ПЯТИ НАРОДОВ

Многие искатели приключений Пяти Народов – ветераны Последней Войны – и если они не были солдатами на передовой, то наверняка были разведчиками, диверсантами, часовыми, наёмниками или военными спекулянтами – ворами или контрабандистами. И если перед одними искателями приключений стоят благородные, достойные цели, то другие отправляются на поиски приключений из жадности.

За короля и страну: Вы отправляетесь в путь не ради своих целей, а во имя своего сюзерена (вашего божества, родного города, отмеченного драконом дома или другой организации, частью которой вы являетесь). Вы – преданный слуга, делающий то, что вам говорят, независимо от того, каковы ваши личные взгляды на этот вопрос. Возможно, вы ощущаете себя частью чего-то большего и важного, чем вы сами, или просто работаете на того, кто больше платит. Так или иначе, сделанный вами выбор – не всегда ваш собственный.

Советы по отыгрышу: Вы часто и пылко говорите о короле (или вере), которому служите (естественно, за исключением тех случаев, когда ваше задание секретно). Вы отправляетесь в путешествия и выполняете задания, согласно полученным указаниям, вы совершаете подвиги, чтобы принести пользу своему покровителю, даже если вы не получали такой команды.

Месть за грехи прошлого: Вы ищете возмездия за зло, причинённое во время Последней

Войны. Счёт может быть большим, как например, ненависть к конкретному государству за его действия в отношении вашей страны, или это может быть что-нибудь более конкретное, например, разрушение вашего родного города определённым военачальником. Вы выбрали путь мести, и до тех пор, пока вы не накопите силы, чтобы уничтожить своего врага, вы постоянно ищете способ нарушить его планы.

Советы по отыгрышу: Вы беспощадны и одержимы, вы не склонны ни на шаг отклоняться с пути мести. Вы впадаете в ярость, если кто-то возносит хвалы вашему врагу. Вы предпочитаете приключения, которые приближают вас к вашей цели и позволяют вам противостоять вашему врагу или его приспешникам, но если судьба не подбрасывает вам такой возможности, вы отправляетесь и на другие приключения, оттачивающие ваши силы для того дня, когда произойдёт решающее противостояние.

Невольный искатель приключений: Вы пустились в путь поневоле, это не было вашим выбором. Вы выросли в жестоких условиях Последней Войны и не знаете ничего, кроме боя; ваши навыки годны только для приключений и войны, и ни для чего больше. Вы разыскиваете древние руины просто ради выгоды, вы берётесь за задания, в которых за риск предлагают достойную награду. Совсем не обязательно, что у вас нет морального кодекса; просто вы ещё не нашли достойного занятия, которому можно было бы посвятить ваши военные таланты.

Советы по отыгрышу: Вы прагматичны и мало что может вас впечатлить. Внешне вы насмехаетесь над пылкими искателями приключений, сражающимися ради великой цели, но глубоко внутри вы хотите такую же целеустремлённость.

Правдоискатель: Многие вопросы во время Последней Войны остались без ответа. И самый большой из них, безусловно, о гибели Сайра и Дне Скорби. Что же произошло? Может ли это случиться снова? Точно также остались нераскрытыми и другие тайны: неразрешённые военные преступления, невыясненные исчезновения и появление странных существ, для которых ни у кого нет имён. Вы посвятили свою жизнь разгадке одной или нескольких из этих тайн. Возможно, вы жаждете торжества справедливости, возможно, стремитесь к славе, а, возможно, это просто любопытство.

ГЛАЗА, ШЁПОТ И КИНЖАЛЫ

Два королевства из Пяти Народов имеют на государственной службе организации, занимающиеся разведкой и шпионажем: Аундаир командует Королевскими Глазами, а Бреландия – Цитаделью Короля. У Каррната нет подобной организации, но есть отдельные шпионы различных каррнатских лордов – все они оперативники Короля Кайуса III – и все они очень эффективны. Две эти организации являются прекрасным средством для искателей приключений, стремящихся служить своей родине.

Советы по отыгрышу: Ничто так не привлекает ваше внимание как хорошая тайна. У вас есть один или два особых вопроса, на которые вы хотите получить ответ, и именно этому вы посвящаете большую часть своего времени. Однако вы воспринимаете любую загадку как вызов, на который вам сложно не ответить.

АУНДАИР

Аундаир – это два государства в одном. Пасторальные деревушки с фермами по их границам и скопления домиков вокруг крепостей феодалов региона. Народ здесь живет простой, можно даже сказать простоватый. С другой стороны, в крупных городах государства кипит торговля и снуют толпы народу, практически такие же многонациональные, как в Шарне. Правительственные учреждения и высшие учебные заведения буквально переполнены учащимися, учёными и предрасположенными к магии. Но кого бы вы ни послушали – учёных или фермеров, магов или чернорабочих – аундаирцы говорят о своей стране с чувством гордости. Их объединяет их своеобразие, и не заботит то, насколько сильно разнятся их обычаи и предпочтения.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Сейчас страной правит королева Аураля. Аундаир движется вперед, оставляя позади разрушения Последней Войны. Землевладельческая аристократия наращивает запасы страны, а королева Аураля рассыпает всевозможные знаки внимания отмеченным драконом домам, надеясь превратить свою страну в выдающийся центр торговли Пяти Народов. Также Аундаир является центром магических наук. Молодые волшебники и прочие начинающие заклинатели прибывают сюда, чтобы посетить различные колледжи, например, Магический Совет. Если Аундаир и будет в чём-то пре-

восходить своих соседей в новых конфликтах, так это именно в магическом потенциале страны.

Аундаир всё еще пытается оправиться после войны, и его военная мощь и его внутренние ресурсы в упадке. Но старания Ауралы сравнительно быстро возрождают Аундаир, так как это очень важно для выживания страны в длительной перспективе. Королева Аураля и её сторонники, кажется, хотят развязать войну; аундаирцы – гордый, отважный, решительный народ. Эти качества позволили им противостоять во время войны армиям, превосходящим их как по численности, так и по дисциплине, они же и вдохновляют аундаирцев бороться за что-то большее, чем просто выживание.

ОСОБЕННОСТИ РЕГИОНА

Несмотря на то, что большая часть Аундаира усеяна маленькими деревушками и безымянными поселениями, на его территории есть несколько крупных городов, все они имеют огромное значение для страны в целом. Благодаря обширной торговле сельскохозяйственными продуктами дороги поддерживаются в хорошем состоянии по всей стране, кроме самых отдаленных её уголков.

Аркиникс: Небольшое, но, несмотря на это, жизненно важное поселение Аркиникс расположено на берегу озера Галифар. Население деревни удовлетворяет нужды волшебников, обитающих в трёх величественных башнях, парящих в небе над ней. Внутри запутанных коридоров этих башен, их аудиторий, лабораторий, библиотек и хранилищ, маги стремятся постичь тайны магии и обучают заклинаниям новое поколение студентов.

Дом Бурь: Главный анклав Дома Лирандар, Дом Бурь, формально считается частью Аундаира, но функционирует как независимое поселение. Представители многих стран, как официаль-

ТРОНХОЛД

В течение многих столетий Тронхолд был домом королей Галифара, но, как началась Последняя Война, он был покинут. Замок не принадлежит ни одному правительству, и ни один лорд не управляет островом, на котором он стоит. Его единственные обитатели — Хранители Трона, солдаты Дома Денеит, которым поручено защищать замок.

Под стенами замка раскинулся Тронпорт, небольшой городок, возникший тут во времена расцвета старого королевства. Тронпорт переполнен преступниками, изгнанниками, наёмниками и прочим

сбродом, обосновавшимся здесь в те времена, когда Трохолд был заброшен. Несмотря на то, что Пять Народов вернулись на остров, этот город считается нейтральной территорией, и преступные группы продолжают процветать. Будучи персонажем из Тронпорта, вы могли бы быть представителем одного из государств, которое надеется однажды вернуть в город закон или, возможно, заполучить власть над замком. Или вы, наоборот, могли бы быть изгнанником или преступником, пытающимся противостоять попыткам Пяти Народов навести в городе порядок.

ные, так и тайные, встречаются во всевозможных ресторанах, тавернах и прочих заведениях на острове.

Проход: Единственный крупный город в западном Аундаире, Проход, расположен на берегу озера Галифар. Проход – это основной анклав Дома Ориен, который отвечает здесь и за коммерцию и за управление городом. Этот город – пульсирующее сердце системы молниевых дорог, поскольку здесь чинится и обслуживается большая часть рельсовых телег. Многие считают Проход воротами между цивилизованными землями и Элдиинскими Пределами.

Файрхолд: Родовое гнездо Аундаирских правителей, крепость Файрхолд, возвышается над всеми остальными строениями Файрхэвена. Его башни, минареты и обнесённые стенами укрепления служат домом королевской семье, а также придворным и гарнизонам Рыцарей Таинства.

Файрхэвен: Столица Аундаира, Файрхэвен, это экономическое сердце страны. Широкие, прямые улицы обеспечивают лёгкий проезд, что даёт возможность торговцам доставлять свои товары на шумные рынки Файрхэвена, включая знаменитый Привоз. Более чем какому-либо другому городу, Файрхэвену подходит звание «города знаний». Файрхэвен – дом бесчисленного количества учебных заведений, от настоящих университетов до маленьких частных школ, в каждом из которых студенты обучаются самым разнообразным предметам.

Университет Винарна: Самое уважаемое учебное заведение во всем Кхорвайре, Университет Винарна занимает обширный комплекс из шести огромных строений в Файрхэвене. Из-за низких требований к поступающим, принятым для увеличения аудитории после Войны, здесь можно найти учеников самых разных рас и всех культурных и социальных слоёв.

НАСЕЛЕНИЕ АУНДАИРА

В общем и целом, население Аундаира – непреклонный и патриотичный народ. Более половины аундаирцев – люди. В крупных городах полуэльфы, дварфы и гномы встречаются, хоть и редко, но в пасторальных поселениях представителей этих рас увидишь нечасто. В более удалённых поселениях можно встретить и полуросликов, а шифтеры – редкость. Когда-то шифтеры встречались намного чаще, но более чем 150 лет назад

они были изгнаны из Аундаира фанатиками Серебряного Пламени. Изредка по эту сторону границы селятся орки и полуорки из Элдиина и даже семейства тифлингов; обычные жители страны не доверяют таким посторонним, но редко проявляют открытую враждебность.

Большинство аундаирцев поклоняется Верховным Владыкам, но последователи Серебряного Пламени составляют значительную долю меньшинства. В некоторых городах Аундаира есть анклавы «пуритан» Серебряного Пламени, экстремистов, куда более фанатичных, чем последователи Пламени в Трейне.

Народ Аундаира хорошо разбирается в моде. Дворяне предпочитают яркие цвета, украшенные перьями шляпы, длинные юбки, куртки или плащи и пышные или с оборками рукава. Бедняки стараются не отставать от моды, но, как правило, располагают одним единственным «модным» нарядом дешёвой модели, устаревшей на один-два сезона.

АУНДАИРСКИЕ ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Цели и побуждения искателей приключений из Аундаира те же, что и у искателей приключений из других государств, но они склонны сосредотачивать свою работу на восстановлении и возрождении своего королевства. Усилия королевы развить экономику Аундаира и увеличить его внутренние ресурсы вдохновили большую часть населения страны, и искатели приключений приняли её задачи.

Исследователь Пределов: Аундаирцы испытывают глубокое чувство возмущения в отношении «предельщиков» и считают их предателями, поскольку по условиям Тронхолдского договора земли, ранее бывшие аундаирской территорией, отошли Элдиинским Пределам. Возможно, вы разделяете эту ненависть, а возможно, вам интересны дикие земли, раскинувшиеся за вашим порогом. Какой бы ни была причина, вы решили изучить всё, что касается Элдиинских Пределов – их народ, их поселения, их друидические хронологии – лишь бы убедиться в том, что они не угрожают мирной жизни и безопасности Аундаира.

Советы по отыгрышу: Вы считаете, что безопасность Аундаира зависит от ясного понимания угроз, исходящих от Элдиинских Пределов.

СВЯЗАННЫЕ С АУНДАИРОМ НАВЫКИ

Если вы родом из Аундаира, вы можете выбрать Выносливость и Природу (если вы родом из небольшой деревушки) или Магию и Историю (если вы родом из города) в качестве связанных с предысторией навыков.

Возможно, вы хотите, чтобы эти земли вернулись Аундаиру, или вас устраивает мирное сосуществование. И тот и другой выбор требует, чтобы вы исследовали, изучали и понимали Элдиинские Пределы и окружающие его дикие земли.

Ищущий магию: Вы осознали, что магическое превосходство – последняя, лучшая надежда на безопасность Аундаира. Вы разыскиваете древние ритуалы и артефакты, выслеживаете потенциальных заклинателей для их вербовки в магические учебные заведения страны и даже следите за различными загадочными начинаниями других королевств.

Советы по отыгрышу: Вы очарованы – скорее даже, поглощены – рассказами и исследованиями магии. Ваше внимание захватывает малейший шёпот о древнем знании или намёк на магический артефакт. Вы сосредоточились именно на магии не потому, что считаете, что она превосходит все остальные формы волшебства, а потому, что знаете, что это главная сила Аундаира.

БРЕЛАНДИЯ

Из всех Пяти Народов Бреландия добилась наивысшего социального и экономического подъёма в послевоенное время. Бреландия обладает обширными участками возделанных земель – она один из главных поставщиков продовольствия в Кхорвайре, а также является обществом огромных личностных свобод, что вызывает у её граждан чувство безмерной лояльности и патриотизма. Бреландцы гордятся своим наследием и считают себя космополитами, государство превосходит всех остальных в социальном прогрессе. Бреландский народ уверен в том, что их социальный и экономический прогресс на долгие времена сделают их центром жизнедеятельности Пяти Народов.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Народ Бреландии любит своего почтенного правителя. Король Боранел наделил свой народ бес-

прецедентным уровнем свободы. Поддерживающий правление Боранеля и воплощающий его в жизнь парламент избирается народным голосованием, и этот уровень гражданского участия оборачивается крепкой преданностью со стороны граждан страны. Однако здоровье короля Боранеля подорвано, и некоторые бреландцы сомневаются в том, что его наследники окажутся достойны его дел.

Бреландский социальный прогресс дорого обходится. Её поднимающаяся промышленность и большие социальные свободы стали хорошей почвой для преступности и коррупции. Несмотря на то, что более широко распространены нападки на теократию Трейна, различные бреландские правительственные учреждения очень сильно коррумпированы. Организованные преступные гильдии и семейные кланы действуют по всей стране, манипулируя финансами государства и даже его законами.

Несмотря на то, что бреландские фермы по отдельности не так производительны, как богатые фермы Аундаира, страна имеет большее количество хороших ферм, чем любой другой из Пяти Народов. Сельское хозяйство и процветающая промышленность делают государство экономически независимым и устойчивым. Этот статус привел к тому, что в Бреландии сконцентрировано самое большое количество анклавов и представительств отмеченных драконом домов в Пяти Народах.

ОСОБЕННОСТИ РЕГИОНА

Несмотря на то, что почти половина населения Бреландии проживает вне городских центров, в Бреландии больше крупных городов и торговых центров, чем у любого её соседа. Шарн, также известный как Город Башен, гордость Бреландии и её главный торговый центр.

Аргонт: Аргонт – парящая крепость, построенная Домом Каннит, одна из двух мобильных цитаделей, построенных во время Последней Войны, и единственная, которой удалось выжить. Бреландские военные силы используют Аргонт для патрулирования границ Бреландии, и лишь военным служащим разрешено подниматься на его борт. Раз в неделю Аргонт совершает посадку, и тогда вокруг него образуется небольшая деревня, так как местные жители стягиваются в это место, чтобы удовлетворить его нужды.

Боевой утес: Расположенный у подножия Черноголовых гор, Боевой утёс за время войны множества раз переходил от Аундаира к Бреландии и обратно. Сейчас это военный аванпост. Обстановка в окружающей его области нестабильна из-за близости аундаирской границы, а также Чёрной Ямы и Зловещей Чащи, полных чудовищ.

Замок Сломанного Клинка: Дом короля Боранела и королевской семьи, возвышающийся на небольшом острове посреди реки в центре столицы государства – Роате. Сломанный Клинок – настоящая крепость, имеющая гарнизон и припасы, позволяющие выдержать долгие годы осады.

Королевский лес: Эта покрытая лесами область – заповедник, в котором разрешено охотиться только по специальному приглашению короля. Несмотря на то, что лес патрулируется Рыцарями-следопытами, в нём полно преступников, разбойников и браконьеров.

Новый Сайр: После Дня Скорби король Боранел подарил эти земли сайрийским беженцам и позволил им жить и управлять собой по собственному усмотрению.

Орочья кость и Мрачные Врата: Эти крепости стоят на переднем крае бреландской обороны, защищая страну от атак со стороны Дроаама и Даргууна, соответственно.

Роат: Столица Бреландии расположена по обе стороны Воющей реки. Этот город – центр власти Дома Медани и правительства Бреландии. Кроме замка Сломанного Клинка в Роате находится обсидиановая башня, являющаяся штаб-квартирой Цитадели Короля, и величественный Зал Парламента, в котором заседает правительство.

Университет Моргрейва: Находящийся в Шарне Моргрейв – самое знаменитое в Кхорвайре, а в некоторых кругах – имеющее дурную репутацию, высшее учебное заведение. Пусть он не так уважаем, как другие университеты, такие как, например, Винарн, но он хорошо известен лёгкостью поступления и беспорядочным подходом к исследованиям.

Чёрная Яма: Чёрная Яма – жуткая трещина в земле, из которой появляются странные существа – расположена в долине в Черноголовых горах. По всей видимости, она ведет в глубины Хайбера. Над ней возвышается небольшой, вы-

зывающий неприязнь, городок, носящий то же название.

Шарн: Для получения информации о Шарне, смотрите раздел, расположенный ниже.

НАСЕЛЕНИЕ БРЕЛАНДИИ

После людей, гномы составляют крупнейшую часть населения Бреландии, особенно в Роате и различных поселениях вдоль границы с Зиларго. Полуэльфы, эльфы и дварфы встречаются в умеренном количестве. Остальные расы – в том числе подменыши, различные гоблины Даргууна и некоторые эладрины также живут в Бреландии.

Как и в Аундаире, население Бреландии в основной своей массе поклоняется Верховным Владыкам, значительное меньшинство составляют последователи Серебряного Пламени. Бреландцы не слишком религиозны; они предпочитают больше верить в себя, своих близких и своё правительство, чем в богов. В крупных городах можно встретить культы и других богов, в частности Крови Вол.

У городского населения Бреландии нет единого стиля одежды или убранства, многим из них по душе практичная одежда или что-нибудь из зарубежной моды. Иногда это разнообразие индивидуальности в стиле одежды выглядит неслучайным, как будто бреландская аристократия демонстрирует этим, что её наряды не ограничить, так же как и прочие их свободы.

БРЕЛАНДСКИЕ ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Бреландские искатели приключений чаще сосредотачивают своё внимание на границах государства, поскольку большая часть страны относительно безопасна. Тем не менее, благодаря Шарну и близости Бреландии к более опасным регионам, Бреландия может стать хорошим заделом для великих приключений.

Защитник цивилизации: Бреландия граничит с Дроаамом, Даргууном, Элдиинскими Пределами и Землями Скорби. Возможно, ни одну

СВЯЗАННЫЕ С БРЕЛАНДИЕЙ НАВЫКИ

Если вы родом из Бреландии, вы можете выбрать Переговоры или Проницательность в качестве своих связанных с предысторией навыков.

страну не окружает такое количество жестокости, загадок и опасностей. Множество бреландских искателей приключений обращает внимание на этот факт, посвящая свою жизнь изучению и борьбе с одной или большим количеством угроз безопасности Бреландии.

Советы по отыгрышу: Вы сосредоточены на приключениях близь бреландской границы, особенно если они позволяют вам улучшить защиту Бреландии или ослабить её врагов. У вас могут быть претензии к гоблинам, оркам или другим существам, которых вы считаете врагами.

Прожжённый герой: Вы видели все грани цивилизации, и худшие и наилучшие. Вам могут и не нравиться тёмные стороны общества, но вы с ними хорошо знакомы. Вы знаете худшее, что могут себе представить простые люди, и вы делали ужасные вещи, чтобы выжить. И все же вы надеетесь доказать самому себе, что вы лучше, чем те тени, сквозь которые вы идёте.

Советы по отыгрышу: Вы совершили много такого, чем не гордитесь, хотя вы готовы совершить это снова, пусть и с неохотой. Вы помогаете другим, прежде всего за деньги или ради другой выгоды, но в глубине души вы делаете это и ради искупления своих грехов.

ШАРН

Несмотря на то, что Шарн является частью Бреландии – это самостоятельное общество. Все народы и культуры, какие только можно представить, здесь мирно сосуществуют. Они общаются, занимаются делами, вместе путешествуют, проходят мимо друг друга на улице; результат всего этого – настоящий котёл, в котором «переплавля-

ГОРОД БАШЕН

Население: Около 200 000. Большую часть населения составляют люди (около трети), но в этом городе-космополите можно встретить представителя любой расы.

Правительство: Семнадцать представителей районов Шарна формируют городской совет, который назначает лорда-мэра и управляет обширной городской бюрократией.

Оборона: Шарнский Дозор обеспечивает в городе соблюдение законов и патрулирует городские улицы, но он пронизан коррупцией. Подразделение Дозора, именуемое Защитникам Врат, отслеживает деятельность иностранцев в городе и предупреждает о возможном шпионаже. В исключительных ситуациях задействуется элитное военное подразделение – Батальон Красных Плащей.

ются» культуры и народы, возможно, единственный на все Пять Народов.

Представителей рас чудовищ и опальных рас, которым не рады в башнях Шарна, можно встретить в тених, далеко внизу, вдали от высоких шпилей и парящих башен, благодаря которым Город Башен получил свое название.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Шарн – это не только культурный центр Кхорвайра, но и экономический, по крайней мере, так считают его жители. «Если что-то может быть куплено, это можно купить здесь» – обычная для городских рынков поговорка. В Шарне доступны товары и услуги со всего материка, а подчас и из-за морей. Ни для кого не секрет, что не все из этих товаров и услуг законны, несмотря на максимальные усилия со стороны Дозора Шарна.

Перемещение по Шарну и между различными его уровнями происходит при помощи массивных подъёмников и, для тех, кто побогаче, небесных экипажей, удерживаемых в воздухе магией или животными, такими как гиппогриф. Порядок поддерживается, насколько это возможно, Дозором, а городом управляет городской совет, лорд-мэр и обширная правительственная бюрократия.

НАСЕЛЕНИЕ ШАРНА

Большую часть населения Шарна составляют люди, но здесь можно встретить представителей всех основных рас Кхорвайра, и даже более редкие народы составляют значительную часть населения Шарна.

Настолько же разнообразны и религиозные воззрения населения Шарна. Несмотря на то, что большая часть верующих поклоняется Верховным Владыкам и Серебряному Пламени, здесь часто можно встретить последователей Крови Вол, Тёмной Шестёрки и даже более необычных верований – вроде различных друидических практик и Пути Света. Также в Шарне можно встретить и культы Глубинного Дракона, но даже здесь им приходится хранить свое существование в тайне.

ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ИЗ ШАРНА

Искатели приключений в Шарне, как правило, родом не из этого города, а проходящие через него

СВЯЗАННЫЕ С ШАРНОМ НАВЫКИ

Если вы родом из Шарна, вы можете выбрать Знание улиц или Проницательность, в качестве своего связанного с предысторией навыка.

на пути к другим, более экзотическим землям. Но жители Шарна тоже становятся искателями приключений и имеют свои особые цели.

Исследователь катакомб: Вы знаете, что вам не нужно уходить далеко от дома в поисках приключений, поскольку бесчисленное количество руин лежит прямо под вашими ногами. Вы решили исследовать все многочисленные катакомбы, скрытые комнаты, затерянные общины и подземные руины, на которых построен Город Башен. Конечно, вы сделали это отчасти ради славы и богатств, но также и потому, что не можете не задаваться вопросом, какие же угрозы, невидимые и готовые нанести удар, могут скрываться под этим удивительным городом.

Советы по отыгрышу: Вы предпочитаете не уходить далеко от дома, считая, что опыт, полученный в экзотических землях, можно с тем же успехом получить и здесь, в Шарне, «куда поставляется экзотика». Вы очарованы знаниями о погибших культурах, на которых стоит современный мир, и задаётесь вопросом, может ли современная цивилизация извлечь выгоду из утраченного знания.

Моргрейвский учёный: Вы работаете на Университет Моргрейва поставщиком древностей или учёным, изучающим древние знания. Вы можете быть нанятым искателем приключений или охотником за сокровищами, посланным вернуть реликвии для университета, или могли бы быть преподавателем, подрабатывающим по вечерам кем-то средним между археологом и расхитителем могил.

Советы по отыгрышу: Вы заинтересованы в знании о погибших культурах и других народах. Вы выражаете гораздо больший интерес к научной и исторической ценности находимых вами сокровищ, чем к их денежному эквиваленту или магической силе. Истинно ли такое отношение или оно лишь фасад, за которым скрывается жадность наёмника, зависит от вас.

ЗЕМЛИ СКОРБИ (САЙР)

Сайра больше не существует. Пурпурный драгоценный камень короны Галифара, самый красивый и искусённый в искусствах из Пяти Народов, перестал существовать в День Скорби. Четыре года назад, без предупреждения и объяснения причин, из центра страны стал расплзаться грязно-серый туман, оставляя позади разрушенные, испорченные земли, полные ужасов. Страх, подпитываемый этой Скорбью, в конеч-



ном итоге, привёл к Тронхолдскому Договору и окончанию Последней Войны, что было слабым утешением для выживших в Сайре, которые борются за своё место в мире, которые боятся их и не доверяет им.

Никто из ИП не живёт в Землях Скорби. Связанные навыки доступны ИП, которые родились в Сайре до Дня Скорби и сейчас борются за выживание.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Сайр был двойной жертвой Последней Войны. Дочь короля Джарота, Мишан, имела полное право взойти на трон, но ей не дали этого сделать её амбициозные братья и сестры. В течение ста лет сайрийцы воспринимали Последнюю Войну как личное оскорбление, как войну против их государства. Потеря Сайра и королевы Даннел в День Скорби нанесла по ним двойной тяжести удар, и выжившие по-прежнему питают чувство обиды ко всем Пяти Народам.

Во времена своего расцвета Сайр был благодатным краем с богатыми землями, процветающими городами, своими традициями в искусстве и изящным стилем. Став основным полем сражений на протяжении всей Последней Войны, он дюйм за дюймом был уничтожен еще до Дня Скорби. Отдалённые поселения были стерты до

основания, а города заполнены отчаявшимися, лишёнными крова и нищими.

ОСОБЕННОСТИ РЕГИОНА

Сейчас Земли Скорби – выжженная разорённая пустошь. Душащий эти земли мёртвенно-бледный туман отравляет разум, тело и душу, а обитающие в нём звери испорчены и омерзительны.

Метроль: Бывшая столица Сайра расположена на берегах реки Сайр, и из-за разных слухов она явно достойна изучения. Даже несмотря на то, что многие районы города лежат в руинах, другие как будто не пострадали вовсе – исключая мертвенно-бледный туман и отсутствие каких бы то ни было живых существ. Рассказы утверждают, что королевский дворец Вермишарда, станция молниевой дороги и кафедральный собор Верховных Владык по-прежнему стоят на месте.

Поле руин: Поле руин – место последнего крупного сражения Последней Войны. Здесь нашли свою смерть тысячи бреландских, трейнских и сайрийских солдат и также наёмников из Зиларго, Валенара и Даргууна. Туманы Скорби здесь накрыли сражение, и по сей день тела, оружие и военные машины, лежат там, где они упали, без всяких признаков разложения.

Стеклянное плато: Это обширное плато, окружающее мёртвый город Созидания, покрыто



оплавленным стеклом, застывшим острыми выступами и головокружительными, невообразимыми формами.

Трониш: Бывший когда-то важной станцией молниевой дороги, Трониш стал городом, которым правят искажённые твари, которые, по слухам, получают свои приказы из своего жилища в глубинах озера Сайр.

Эстон: Скорбь уничтожила этот горнопромышленный город, созданный когда-то Домом Каннит, когда большинство окружающих его горных склонов обрушилось в рудные шахты. Теперь это место всеобщего паломничества искателей приключений, поскольку в его хранилищах, как говорят, находятся утраченные творения Дома Каннит.

ВЫЖИВШИЕ САЙРИЙЦЫ

Большая часть переживших Скорбь – люди, полуэльфы и полурослики, а также горстка шифтеров и подменьшей. Большая часть населения Сайра поклонялась Верховным Владыкам, так же дело обстоит из большинством выживших. Но некоторые отвернулись от религии или обратились за помощью в мести или выживании к более тёмным божествам.

Сайрийская мода, подобно аундаирской, тяготела к ярким краскам, но без цветистых аундаирских шляп и кружев. Сайрийский стиль также характеризует большое количество драгоценных украшений, настолько большое, что остальные иногда считали это безвкусицей. В то время как одни выжившие сайрийцы стараются носить то, что принято носить на их новой родине, другие демонстративно держатся за моду погибшего королевства.

САЙРИЙСКИЕ ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Большинство выживших в День Скорби сайрийцев спаслось потому, что успело сбежать до прихода туманов. Не имея страны, которую можно было бы назвать своей, и постоянно ощущая бдительное подозрение со стороны всех остальных, не удивительно, что выжившие сайрийцы склоняются к странствиям и жизни искателей приключений.

Ищущий дом: Несмотря на то, что Новый Сайр в Бреландии – это определённое начало, но его сложно назвать домом. Вы намерены най-

СВЯЗАННЫЕ С САЙРОМ НАВЫКИ

Если вы родом из Сайра, вы можете выбрать Выносливость или Знание улиц как свой связанный с предысторией навык.

5

ти новый дом для всех выживших сайрийцев, в месте, достойном того великого наследия, которое они хранят. Это может подтолкнуть вас на то, чтобы стать достаточно значительным, чтобы убедить существующие страны выделить вам участок земли для вас, или вы можете попытаться создать цивилизацию в диких землях Кхорвайра – или даже Зен’дрика. Независимо от выбранного вами пути, вы настроены пройти его до конца.

Советы по отыгрышу: Вы часто говорите о величии Сайра и настаиваете на том, что необходимо сохранит сайрийскую культуру. Вы быстро вызываетесь добровольцем на любое задание, дающее вам возможность доказать свою полезность тому, кто в состоянии помочь вам в ваших начинаниях, или позволяющее вам исследовать свободные земли в поисках нового дома для сайрийцев.

Сайрийский мститель: Вы пылаете неугасающей жаждой отмщения за уничтожение родины. В зависимости от ваших взглядов и убеждений вы можете посвятить свою жизнь изучению загадок Скорби, в надежде узнать, кто или что ответственно за неё, и отомстить. Ваша ненависть может быть намного больше, и вдохновить вас на борьбу с правительствами и вооружёнными силами всех тех стран, что сражались против Сайра в Последней Войне, считая их в равной мере ответственными за произошедшее. Возможно, вы даже считаете, что ответственны все граждане каждой из стран и несете свою «месть» как разбойник и поджидаете торговцев за каждым поворотом (хотя такое отношение не жизнеспособно для ИП в большинстве кампаний).

Советы по отыгрышу: Вы озлоблены и разгневаны. Вы считаете, что Сайр и его жители стали жертвами истории. Единственное, что доставляет вам удовольствие – это размышления о мести тем, кого вы считаете виновниками случившегося. Вы можете на достаточно долгое время сойти с тропы мести, чтобы помочь другим в их нужде – ощущая симпатию к ним из-за собственных утрат – или, наоборот, чужие страдания могут казаться вам бессмысленными по сравнению с тем, что случилось с вами.

КАРНАТ

Карнат, некогда сильнейший бастион из Пяти Народов, очень пострадал во время Последней Войны. Гордость военными традициями и стремление к совершенству во всех аспектах жизни определяли довоенный Карнат. Однако репутация его войск была сильно подорвана после ряда стремительных поражений, нанесенных ему Аундаиром во время войны. Карнат использовал некромантию, чтобы создать легионы нежити из павших солдат, но всё было напрасно. Сейчас Карнат борется с чумой и голодом.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Карнат – одна из старейших человеческих культур в Кхорвайре. Он по-прежнему обладает самой крупной военной силой в Кхорвайре, а король Кайус III по-прежнему правит Карнатом. Несмотря на то, что некоторые карнатцы не доверяют королю, они признают, что он методичен, могуществен и опытен. Благодаря своим собственным качествам и поддержке идущих за ним лордов, генералов и землевладельцев, Кайус может снова превратить в Карнат в неостановимую силу. Это заставляет остальные страны пристально следить за Карнатом, несмотря на то, что публично король Кайус поддерживает мир.

Государство едва ли способно участвовать в масштабной военной кампании. Даже притом, что Карнат обладает богатыми сельхозугодиями, ему недостаёт опытных фермеров, способных работать на них, и многие из них до сих пор лежат под паром спустя два года после войны. Государство обменивает скот и лес на нужное ему продовольствие, но этого едва хватает населению, чтобы выжить. Растущее число дворян, генералов, военачальников считает армию реальным способом решить эту проблему, настаивая на том, что Карнат может сам взять то, что ему нужно у своих соседей. Но пока верх одерживают более спокойные умы.

В отличие от других стран, в Карнате не боятся нежити, поскольку огромное её количество служило – и до сих пор служит – в карнатских вооружённых силах. Карнатская культура сосредоточена вокруг военной службы; карнатцы ценят дисциплину и силу, и больше уважают лидера, внушающего страх, а не любовь.

ОСОБЕННОСТИ РЕГИОНА

Хотя древние строения, встречаемые во всему Карнату, предшествуют Галифару, после Последней Войны в Карнате больше современных военных сооружений, чем в любом другом из Пяти Народов. Каждой территорией управляет военачальник, присягнувший на верность королю Кайусу. Путешествие по стране сравнительно безопасно вблизи крупных поселений, где дороги патрулируются солдатами военачальника, но путешествие по сельской местности может оказаться опасным.

Атур: Город Ночи у подножия Пепельных Шпилей, окутанный тенью практически постоянно, кроме нескольких часов в день. Среди живых этот город известен как колыбель разврата, переполненная кабаками и борделями. Под городом находится Хранилище мёртвых, где карнатские солдаты-нежить ожидают будущих приказов.

Башня Стражи: Огромная крепость в сердце Каррлактона, Башня Стражи – анклав Дома Денейт и резиденция его Маршалов Стражи.

Каррлактон: Каррлактон, один из крупнейших городов страны, очень сильно пострадал из-за своей близости к Землям Скорби. Население живёт в атмосфере отчаяния, и многие уже покинули город. Их места заняли безумные пророки и фаталисты, предсказывающие конец города – если не всего мира – когда Скорбь расплзётся. Однако город держится, так как является одним из основных источников оружия и доспехов в Кхорвайре.

Корт: Столица и крупнейший город Карната, Корт – военный город с массивными каменными зданиями и прямыми, узкими улицами. Город разделён на пять крупных районов, каждый из которых имеет свои особенности и культуру, и каждый из них испещрён шрамами осад.

Кровавый монастырь: Огромный, запутанный комплекс, возвышающийся над Атуром – Кровавый монастырь – сердце веры Крови Вол в Карнате.

Ночной Лес: Якобы являющийся заповедником, Ночной Лес известен чудовищными существами, появляющимися из центра леса. Местная молва гласит, что лес скрывает разлом, ведущий в недра Хайбера.

Обитель короны: Обитель короны – массивная, с прочными стенами, военная крепость. Здесь находится правительство и обитель короля Кайуса в Корте.

Реккенмарк: Реккенмарк – ещё один из крупных городов Каррната, потерявший своё значение во время войны. Расположенный возле начала Белого Арочного Моста, город был торговым центром, но потерял своё значение, когда во время войны мост был уничтожен. Сейчас город известен преимущественно из-за Академии Реккенмарка. Когда-то это была самая престижная академия в стране, и хотя во время войны она закрылась, академия вновь раскрыла свои двери, вернув в город экономическую жизнь.

Тайр Сираэн: Цитадель Зимы – эладринская цитадель, город игольной остроты шпилей и паутиноподобных мостов, окружённый высочайшими стенами. Каждую ночь эладринские рыцари выезжают из города, рассеивая холод по окружающим территориям. Король Кайус, как говорят, склонен объявить Тайр Сираэн угрозой для Каррната и выступить против него со всей военной мощью, из-за отказа эладринов принять его послы.

Зиккурат Двенадцати: Большая парящая крепость, отбрасывающая тень на парк Волверн в Корте, Зиккурат – резиденция Двенадцати, магической организации, основанной отмеченными драконом домами в первые дни королевства Галифар.

НАСЕЛЕНИЕ КАРРНАТА

Народ Каррната – дисциплинированный народ, привыкший к военным законам. После людей, составляющих почти половину населения страны, дварфы представляют собой вторую по величине группу в Каррнате, что не удивительно, учитывая близость страны к Чертогам Мрора. Полурослики, чаще всего выходцы из Талентских равнин, следующая по величине группа, за ними следуют полуэльфы и эльфы. Стремясь увеличить свою военную мощь, Каррнат начал принимать воинов драконорожденных, переселившихся из Ку'барры.

В течение некоторого времени государственной религией Каррната была вера в Кровь Вол. Во времена Кайуса III этому пришёл конец, но эта вера до сих пор широко распространена на территории страны. Большинство горожан Каррната почитает Верховных Владык, а значительное меньшинство поклоняется Тёмной Шестёрке. Каррнатцы любят тёмную одежду, чёткие линии и военную форму; торжественная одежда гражданских очень сильно напоминает униформу. Считается, что яркие краски присущи детям,

и ношение одежды таких цветов в обществе является бестактностью.

КАРРНАТСКИЕ ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

В Каррнате у тех, кто владеет боевыми навыками – воинскими, магическими или какими-либо другими – выбор невелик. Они либо становятся искателями приключений, либо служат в каррнатской армии. Иногда они совмещают оба эти занятия.

СВЯЗАННЫЕ С КАРРНАТОМ НАВЫКИ

Если вы родом из Каррната, вы можете выбрать Атлетику или Запугивание в качестве своих связанных с предысторией навыков.

Защитник доброй воли: Из всех Пяти Народов другие страны не доверяют Каррнату больше всех, и на то есть причины. Каррнат использует на поле боя нежить, известен большой долей лордов и генералов, пытающихся уговорить короля развязать новую войну, позволяет разрастаться в пределах своих границ ужасной Крови Вол и по-прежнему ассоциируется с Изумрудным Когтем. Вы решили помочь своей стране в поддержании мира, делая всё, что в ваших силах, чтобы изменить такое негативное отношение к ней. Вы совершаете бескорыстные деяния, приносящие пользу другим, давая возможность всем понять, что в Каррнате рождаются не только злодеи, но и герои. Вы сражаетесь с нежитью, разрушаете планы разжигателей войны и противостоите деятельности Изумрудного Когтя.

Советы по отыгрышу: Вы часто говорите о славе Каррната – не только о его достижениях, но и о более позитивных сторонах его культуры, и об общей выгоде дружбы других государств с ним. Вы сердитесь, даже выходите из себя, при виде зла, совершенного каррнатцами или личностями, связанными с ним, и вы делаете всё, что можете, чтобы противостоять этим действиям.

Ищущий утраченную славу: Вы настроены восстановить Каррнат, вернуть его на законное место выдающейся нации в Кхорвайре. Вы можете искать магические реликвии, снаряжение или ресурсы для правительства, или действовать более прямолинейно, пытаясь спровоцировать новую войну, в которой будет доминировать военная мощь Каррната.

Советы по отыгрышу: Вы всё делаете для славы Каррната. Вы обижаетесь, если кто-то плохо говорит о вашей родине и рассматриваете каждое приключения с точки зрения его выгоды для вашего государства.

ТРЕЙН

Центр уцелевших Пяти Народов и сердце Серебряного Пламени, Трейн преисполнен чувством собственной важности. Являясь главной военной и экономической силой в регионе, теократическое правительство Трейна якобы служит искоренению зла и создает для всех лучшую жизнь. Однако временами полномочия власти ведут к высокомерию и коррупции. Тем не менее, народ Трейна стремится вести добродетельный образ жизни, а сам Трейн мог бы стать самым ярким лучом света в этом мрачном мире.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

И духовно и в миру, Трейном правит Церковь Серебряного Пламени. Все политические решения принимаются Хранителем и Собором Кардиналов. Королева Диани ир'Винарн является главой государства лишь фигурально. Такое положение дел сложилось в начале Последней Войны, когда Церковь приняла бразды правления у принца Даслина. Несмотря на то, что Трейн известен, главным образом, как религиозный центр, он также славится лучниками, которые хорошо послужили королевству во время войны. Многие трейнцы учатся пользоваться луком, а трейнские солдаты прославились своей смертоносно точной стрельбой.

Основная проблема Трейна – неспособность себя обеспечить. Он экспортирует текстиль, шерсть и домашний скот, но, потеряв во время войны большое количество крестьян, испытывает серьёзный недостаток рабочей силы для производства зерна. Поэтому даже те фракции Церкви, которые предпочли бы занимать более изоляционистскую позицию, неохотно, но всё же признают необходимость взаимодействия с соседями.

Это взаимодействие со времени окончания войны так и остается напряжённым. Вдобавок к обычной всеобщей подозрительности, простой люд воспринимает Церковь Серебряного Пламени как деспотичную организацию, стремящуюся обратить всех прочих в свою веру силой. Однако это мнение преувеличивает сложившуюся ситу-

ацию; такими методами действует лишь небольшая фракция Церкви, и в Трейне терпимо относятся к другим религиям. Тем не менее, эта точка зрения весьма распространена, так как рассказы о горстке фанатиков Церкви превосходят слова и деяния сдержанного большинства.

ОСОБЕННОСТИ РЕГИОНА

Самые крупные трейнские поселения сосредоточены на востоке, в западных землях королевства занимаются в основном разведением скота и предпринимают новые попытки увеличить количество фермерских земель. Аристократию государства в основном составляют духовные касты и их сторонники; между ними и обрабатывающими землю бедняками стоит поднимающееся среднее сословие.

Арулдаск: Этот расположенный на молниевой дороге стремительно развивающийся город по чистой случайности или благодаря божественному провидению, избежал ужасающих разрушений Последней Войны. По существу, это очень благополучное поселение, и сторонники Серебряного Пламени считают его благословенным.

Даскаран: Когда-то крупный торговый центр, Даскаран сотни лет назад был уничтожен огромным пожаром и никогда толком не восстанавливался. Трейн не предпринимает особых попыток сделать это.

Сигилстар: В Сигилстаре находится крупнейшее сообщество магов в этой стране, преимущественно сосредоточенной на духовной магии. Присутствие магов, а также тот факт, что город расположен на пересечении нескольких важных караванных путей, молниевой дороги и реки Трейн, позволили Сигилстару быстро вырасти из захудалого городишки в торговый центр, который в ближайшем времени вполне сможет составить конкуренцию Арулдаску.

Талингард: Эта огромная крепость расположена рядом с Собором Серебряного Пламени в Твердыне Пламени, это родовое гнездо королевского рода Трейна.

Твердыня Пламени: Твердыня Пламени – центр как духовной, так и политической власти, а также крупнейший город в стране. Здесь находится Собор Серебряного Пламени – самое священное место в этой вере. В надежде получить разрешение на вход в него, сюда стекаются паломники со

всего Кхорвайра. Кроме алтарной части в Соборе находятся помещения и апартаменты Хранителя Пламени и Собора Кардиналов, а также внушительный гарнизон солдат.

Шадукар: Шадукар был процветающим городом, пока карнатская пехота не превратила его в выжженные руины. Карнатские союзники, сайрийцы, пересекли залив на лодках из легководра, чтобы обрушиться на город, обороняющийся против атаки карнатцев.

Талиост: Аундаирский город, захваченный во время Последней Войны и официально отошедший к Трейну по условиям Тронхолдского договора. Талиост – это вечная проблема. Его население непрестанно протестует против правления Трейна, на что правитель города, архиепископ Солхар Даризну, отвечает всё ужесточающимися репрессиями. (Примечание: ИП родом из Талиоста получает региональные преимущества Аундаира, а не Трейна).

НАСЕЛЕНИЕ ТРЕЙНА

Поскольку религия Серебряного Пламени обращена преимущественно к людям, Трейн – единственный из Пяти Народов, где преобладают люди. Полуэльфов, эльфов и дварфов в Трейне проживает мало, иногда можно встретить отдельных представителей и других рас, но преобладающее количество жителей Трейна – люди.

Несмотря на то, что в Трейне преобладает вера в Серебряное Пламя, Церковь не запрещает другие верования. Храмы Верховных Владык не являются чем-то необычным, также здесь можно встретить и представителей других обращённых к добру вер, таких как Путь Света или некоторые друидические секты. Кровь Вол мало распространена на территории Трейна, но разрешена. Однако разрешение других верований и их принятие – это разные вещи. Некоторые районы Трейна космополитичны в этом отношении, но в других не придерживаются настолько широких взглядов, и представители альтернативных верований могут подвергнуться гонениям со стороны своих соседей. Такие религии как поклонение Тёмной Шестёрке при выявлении уничтожаются.

Трейнская мода несколько аскетична. Здесь предпочитают простую, удобную одежду приглушённых тонов, хотя и не закливаются на тёмных оттенках как, в Каррне. Последователи

Пламени носят символ своей веры на виду, надев его на себя.

ТРЕЙНСКИЕ ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Большинство трейнцев становится искателями приключений во имя Серебряного Пламени, хотя некоторые из них делают это и по другим причинам.

СВЯЗАННЫЕ С ТРЕЙНОМ НАВЫКИ

Если вы родом из Трейна, вы можете выбрать Запугивание или Религию как свой связанный с предысторией навык.

Инквизитор Пламени: Одна из заповедей Серебряного Пламени – искоренение зла, и вы приняли её в своё сердце. Вы можете бороться с любым злом, которое найдёте, а также можете выбрать конкретное проявление зла и сосредоточить свои силы на нём. Вы можете быть кем-то вроде офицера полиции, получившего одобрение Церкви и искоряющего преступность и коррупцию, но, вероятнее всего, вы – охотник на нежить или убийца демонов.

Советы по отыгрышу: Вы посвятили свою жизнь охоте, решив сделать мир лучше, уничтожая зло, где бы вы его не нашли. Вы можете выбрать определённый вид существ и сосредоточить на нём свои силы. Вы можете быть весьма целеустремленны в преследовании выбранных вами целей, и временами ваше усердие граничит с одержимостью.

Серебряный миссионер: Слово Серебряного Пламени необходимо распространять, чтобы мир стал лучше. И хотя некоторые паломники распространяют учение Серебряного Пламени, вы выбрали более активный подход. Чтобы показать путь к Серебряному Пламени, вы стремитесь совершать впечатляющие деяния, привлекать внимание народа, помогая им в нужде.

Советы по отыгрышу: Вы ищете любую возможность совершить добро для других от имени Серебряного Пламени, а не от себя самого. Вы обращаете в свою веру, когда появляется такая возможность, прежде чем что-либо сделать, возносите молитвы Серебряному Пламени и благодарите его после каждого успеха. Вы не питаете ненависти к последователям других вер, вы сочувствуете их заблуждению и надеетесь показать им истинный путь.

ВНЕШНИЙ КХОРВАЙР

Несмотря на то, что жители Пяти Народов считают себя культурным и экономическим центром Кхорвайра (вполне возможно, что так оно и есть), они не единственные жители континента. На территории Кхорвайра находится множество стран, королевств и земель, материк полон странными народами и чудовищами (и то, кем кто является, зависит от того, кого вы спрашиваете). Страны, расположенные за пределами пяти королевств, обладают собственными культурами, собственными верованиями, планами и искателями приключений.

Ни одна из этих земель не избежала влияния Пяти Народов, но при этом они не обязательно связаны с этими беспокойными землями. И если вспыхнет новая война, эти страны могут стать истинными её победителями – или главными её жертвами.

ДАРГУУН

В зависимости от вашей точки зрения, Даргуун – или сильный, полноправный наследник завоеванных земель, или короста на ранах обмана и предательства. Страна воинов, выросшая на руинах сайрийских поселений, Даргуун возник менее трёх десятков лет назад, как результат единственной измены. Жестокая, опасная земля. Даргуун всё ещё сражается за то, каким государством он является – и каким будет.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

До Последней Войны земли, которые теперь известны как Даргуун, были территорией Сайра. Гоблины близлежащих гор были обучены как наёмники Дома Денейт и во время войны нанимались на службу в разные страны (в основном, в Сайр). Военачальник хобгоблин Лхеш Харуук спровоцировал внезапное, кровавое восстание гоблинов против сайрийских работодателей. Вытеснив людей и прочие расы или поработив их, Харуук объявил захваченную им территорию независимым гоблинским государством Даргуун. Сейчас Даргууном правит Лхеш Харуук Шаарат'кор, Король Кровавого Клинка. Харуук принадлежит к Гаал'дар, сильнейшему из даргуунских племён.

Даргуунские гоблины проводят набеги на соседние поселения с целью захвата рабов, и путешественники, перемещающиеся по стране, становятся объектами нападений и захватов, если при них нет флага прохода, который можно купить в одном из крупных даргуунских городов или в посольстве Даргууна. По чужим меркам это страна, в которой царит беззаконие. Тем не менее, у гоблинов есть свой свод законов; вот только большинство посторонних его не признаёт. Страны Кхорвайра презирают Даргуун, но считают его необходимым злом, предпочитая текущее положение дел безудержной и бесконтрольной массе гоблинов, которой они когда-то были.

ИП И ГОБЛИНСКИЕ ПЛЕМЕНА

ИП гоблины, хобгоблины и багбиры из Даргууна должны выбрать, выходцами из какого клана или фракции они являются. Три фракции, представленные здесь – это основные влиятельные группы в Даргууне, но игроки, посоветовавшись с Мастером, могут играть и за представителей других племён.

Гаал'дар: Являясь основной властью в стране, различные племена Гаал'дар наименее сосредоточены на каких-то определённых целях и традициях, что даёт их представителям огромную личную свободу. ИП может быть благородным воином, старающимся загладить вину своего народа за предательство Сайра, протеже Лхеша Харуука, стремящегося зарекомендовать себя, или наёмником, зарабатывающим себе на жизнь среди народов, которых не понимает.

Маргуул: Багбиры могут быть полноправными членами племен Маргуул, если они жестоки даже по

меркам других даргуунцев. ИП Маргуул может быть работником (если в кампании такое допускается), багбиром или другим гоблином, стремящимся зарекомендовать себя и подняться по жестокой лестнице рангов в племени, или беглым рабом, старающимся быть на шаг впереди своих бывших хозяев.

Наследники Дакаана: Крайне дисциплинированные, посвятившие себя возрождению древней гоблинской империи племена Дакаани сейчас расколоты междоусобными распрями. Они высоко смотрят на всех остальных гоблинов и считают себя истинными хранителями великого прошлого. ИП Дакаани может быть аристократом, борющимся за лидерство над своим народом, искателем приключений, разыскивающим древние реликвии, способные помочь в этой борьбе, или искателем утраченных символов гоблинской культуры, которые можно использовать для объединения вздорных кланов.

ОСОБЕННОСТИ РЕГИОНА

В Даргууне есть несколько крупных поселений, в большинстве своём поостранных на руинах предыдущих. Однако большая часть гоблинов по-прежнему обитает в горных пещерах или под землёй. Эти пещеры и подземные города окружены обширными участками сельхозугодий, возделывают которые в основном рабы. Дороги выются мимо разрушенных башен и сожжённых деревень, которые лежат нетронутыми со времён Последней Войны.

Рог Горгона: Рог Горгона – застава, расположенная на последних плодородных землях перед Землями Скорби. Это первая линия обороны Даргууна от существ, выползающих из этих ужасных пустошей.

Рукаан Драал: Рукаан Драал – крупнейший город в Даргууне, это дом Лхеша Харуука и его клана – Бритвенной Короны. Столица – мешанина старых каменных строений и покрытых тканью хибар, построена на развалинах сайрийского торгового центра. Рукаан Драал – очаг насилия и интриг. Представители различных гоблинских кланов, а также беглые преступники из других стран ведут свои дела в тени дворца Харуука – тридцатиметровой башни из тёмно-красного гранита, известной как Хаар Мбар’ост или Красный Дом.

Шай Джоридал: Город изумрудных шпилей, эта эладринская цитадель находится под постоянной осадой гоблинских племён. Великая магия до сих пор помогала эладринам выжить, но Лхеш Харуук продолжает собирать войска, чтобы подавить эладринское сопротивление.

Волаар Драал: Практически неприступный город Дакаани, построенный в самом сердце горы, Волаар Драал – основной источник дакаанского оружия. В его сокровищницах, как говорят, хранятся знания и магия времён Эпохи Демонов.

Череп Виверны: Один из немногих гоблинских портов, Череп Виверны – главный центр продажи рабов в Даргууне.

НАСЕЛЕНИЕ ДАРГУУНА

Основную долю населения Даргууна составляют гоблины и хобгоблины; несмотря на то, что большая власть сосредоточена в руках багбирив, они немногочисленны. Остальную часть населения составляют рабы – это в основном люди, кобольды и редко встречающиеся гномы. Горстка представителей этих рас живет свободными,

доказав свою полезность или добыв себе свободу умением обращаться с оружием. Даргуунцы чрезвычайно презрительно относятся к эльфам из-за множества стычек с Валенаром, а также большая их часть считает орков дикарями.

Даргуунцев не объединяет общая вера. Многие гоблины, в том числе и Лхеш Харуук, поклоняются пантеону, соответствующему ряду божеств из Верховных Владык; другие почитают Тёмную Шестёрку, особенно Тень и Насмешника. Большинство гоблинов вообще не признаёт богов.

ДАРГУУНСКИЕ ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Учитывая жестокую, милитаристскую культуру, не удивительно, что многие даргуунцы становятся искателями приключений. Большая их часть путешествует в родных землях, но некоторые отправляются и намного дальше, учась работать среди других народов материка. Те даргуунские искатели приключений, что отважились на это и живут среди других рас, скорее всего, будут понимать представителей других рас и считать их равней.

СВЯЗАННЫЕ С ДАРГУУНОМ НАВЫКИ

Если вы родом из Даргууна, вы можете выбрать Атлетику или Выносливость как свой связанный с предысторией навык.

Беглый раб: Вам удалось сбежать от своих жестоких даргуунских хозяев, и теперь вы стараетесь вырваться в мир, избежав захвата и наказания. Вы можете стать искателем приключений, продолжая жить беглецом, искать способ отомстить или освободить своих близких и вернуть их обратно домой.

Советы по отыгрышу: Вы пуще смерти боитесь, что вас поймут, и противитесь любому сотрудничеству с вашими поработителями. Это сопротивление не обязано распространяться на всех гоблинов Даргууна – вы и сами можете быть гоблином, также оно не означает, что вы отрицаете рабство как институт (хотя могли бы). Просто вы решили, что вас это больше никогда не коснётся.

Даргуунский наёмник: Основным способом участия гоблинов в делах других рас на протяжении многих лет остаётся служба в качестве

наёмников. И хотя даргуунское предательство Сайра лишило гоблинов той толики доверия, которой они обладали, некоторые по-прежнему считают использование их в качестве солдат полезным. Вы можете работать самостоятельно или под покровительством Дома Денейт или Дома Тарашк, но в любом случае вы идёте туда, куда вам скажут, и сражаетесь за того, за кого скажут – до тех пор пока вам хорошо платят.

Советы по отыгрышу: По сути, вас не сдерживают какие-то моральные принципы, но вы можете соблюдать свой собственный кодекс чести. Вы сражаетесь или отправляетесь в путь только потому, что вам платят за то, что вы это сделаете. Вы знаете, что мало кто доверяет гоблинским наёмникам, и поэтому каждый раз стремитесь соблюсти все условия контракта, зная, что изменение отношения к вам может лишить вас шансов снова быть нанятым.

Ищущий мира: Вы считаете, что Даргуун должен найти способ жить мирно с другими странами, даже если большинство даргуунцев этого не делает. Ненависть, которую испытывают люди и другие расы по отношению к гоблинам, однажды обернётся насилием, хоть вы и считаете свой народ величайшими воителями в мире, вы понимаете, что против всех обитателей Кхорвайра вам не выстоять. Хоть вы и не отрицаете того, кем вы являетесь, вы делаете всё, что можете, чтобы доказать другим странам, что Даргуун может быть не только врагом.

Советы по отыгрышу: Вы стремитесь путешествовать с представителями других рас и не медлите, помогая людям, дварфам или гномам, попавшим в беду, чтобы зарекомендовать себя. Вы не хотите им понравиться и не выносите плохого отношения к себе, но вы делаете всё возможное, чтобы быть с ними, а не против них. Вы всегда стараетесь держать данное вами слово и не даёте другим гоблинам без причины вредить представителям других рас.

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ПУСТОШИ

Раскинувшиеся на северо-западной оконечности Кхорвайра пустоши – словно покорёженное окно в прошлое. Здесь, где бродят чудовища, среди ужасов влачат своё существование варварские племена и отдаётся сильнейшее это Эпохи Демо-

нов. За тысячи лет эти земли так до конца и не восстановились.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Большая часть существ, населяющих Демонические Пустоши – чудовища, низшие демоны и дьяволы, выползающие из Хайбера, и чудовищные гуманоиды, которые чаще убивают путников, чем говорят с ними. По бесплодным землям бродят варварские кланы людей и орков, называемые чужаками Падальщиками. Большинство кланов так же жестоки и извращённые, как и живущие здесь чудовища, они посвящают себя демоническим силам, но некоторые сопротивляются сокрушительному злу, стремясь победить его или, по крайней мере, не дать ему вырваться в другие земли. Главным в этой борьбе является Гааш'кала – союз четырёх кланов орков, посвятивших себя сдерживанию влияния Демонических Пустошей. В последнее время эти кланы принимают в свои ряды полуорков, людей и тифлингов.

Несмотря на опасности, в эти земли прибывают искатели приключений и экспедиции, желающие добывать природные и магические ресурсы, которыми богаты Демонические Пустоши. Многие из этих безрассудных исследователей уже не возвращаются, те же, кому удаётся, становятся богатыми. Дом Тарашк – единственная цивилизованная организация, имеющая здесь анклав – по крайней мере, о других тут ничего не слышно.

ОСОБЕННОСТИ РЕГИОНА

Демонические Пустоши покрыты острыми скалами и плоскогорьем, бесплодными землями, изрезанными оврагами и пустынями. Вулканы извергают в воздух ядовитый дым, и часть земель отравлена.

Аштакала: Огромный город из латуни и базальта, окружённый непрекращающейся, срывающей плоть песчаной бурей. Аштакала считается городом демонов и ракшасов, оставшихся с той эпохи. Это обитель зла и жестокости, одно из худших мест в Кхорвайре, которое себе только можно представить.

Кровавый Полумесяц: Это маленькое поселение – представительство Дома Тарашк, который использует это место как базу для экспедиций, отправляющихся на поиски осколков

драконов и других богатств. Горожане укрываются здесь от случающихся время от времени набегов Падальщиков и других, более зловещих врагов.

Гниющее Прибежище: Одно из немногих уцелевших в Демонических Пустошах местных поселений. Гниющее Прибежище – привычное место остановки искателей приключений, ищущих Аштакалу или другие мерзкие (но предположительно богатые) места. Местные жители немногим цивилизованнее Падальщиков, и остановившиеся здесь путешественники нередко исчезают.

Лабиринт: Лабиринт протяжённостью в две тысячи миль, состоящий из разломов, отвесных скал и таких опасностей как гейзеры и оползни. В его проходах охотятся банды демонов и диких гуманоидов, которых еле сдерживают Гааш'кала, живущие в лабиринте и вокруг него.

Озеро Огня: Гигантское озеро лавы в кратере огромного вулкана, Озеро Огня считается домом заключённого изверга, который притягивает к себе всевозможных демонов и диких культистов.

НАСЕЛЕНИЕ ДЕМОНИЧЕСКИХ ПУСТОШЕЙ

По Демоническим Пустошам странствуют племена людей, орков, полуорков, тифлингов, кобольдов и гноллов, уничтожающих всё, что попадётся им на пути, в том числе и друг друга. Также по этим бесплодным землям бродят демоны, и даже самые зловещие из этих племён знают, что им нужно уступать дорогу.

Большинство Падальщиков поклоняется духам племени; многие из них – дьявольские силы из Эпохи Демонов. Даже те племена, что не обратились к злу, по-прежнему поклоняются духам и даже не знают о религиях Кхорвайра. Гааш'кала поклоняются своей форме Серебряного Пламени, которое они называют Калок Шаш. Четыре клана Гааш'кала – Джаасаках, Кастар, Марук и Ваанка.

ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ИЗ ДЕМОНИЧЕСКИХ ПУСТОШЕЙ

Выживание в Демонических Пустошах – уже само по себе приключение. Тем не менее, редкие одиночки посвящают свои путешествия более высоким целям.



СВЯЗАННЫЕ С ДЕМОНИЧЕСКИМИ ПУСТОШАМИ НАВЫКИ

Если вы родом из Демонических Пустошей, вы можете выбрать Выносливость или Религию как свой связанный с предысторией навык.

Защитник Врат: Возможно, вы неспособны уничтожить зло, разрушающее Демонические Пустоши, но вы не позволяете ему распространиться отсюда дальше в Кхорвайр. Вы можете быть одним из Гааш'кала, членов племени Падальщиков или чужаком, который обнаружил здесь зло и решил сражаться с ним. Независимо от причины, вы патрулируете проходы Лабиринта, Сумрачные скалы, Леднорогие горы или один из других маршрутов, идущих из этого ада в Эберрон. Никто не пройдет мимо вас.

Советы по отыгрышу: Попытайтесь убедить чужаков избегать Демонических Пустошей. Не позволяйте никому выходить из Пустошей, если вы не уверены в том, что он не зол. Вы мрачны и решительны, вы знаете, что в конечном счёте столкнётесь лицом к лицу со смертью или и того хуже – попадёте в лапы к злу, с которым сражаетесь, но каждый день, прожитый вами до этого момента – это ещё один день, который живущие за горами могут прожить без страха.

Проводник по Пустошам: Несмотря на опасности, с которыми вы всю свою жизнь сражаетесь или которых избегаете, путники по-прежнему прибывают в Пустоши в поисках богатства и славы. Вы рады сопровождать их и прилагаете все усилия, чтобы помочь им обойти опасности или, по крайней мере, показываете этим несведущим чужакам, как лучше сражаться с ними. Вы можете сопровождать их за плату или воспринимать это как свой небольшой вклад в борьбу со злом, населяющим ваши земли, сражаясь вместе с горсткой героев, у которых есть таланты и ресурсы, отсутствующие у представителей вашего племени.

Советы по отыгрышу: Вы постоянно даёте советы, указываете направление и считаете, что, по крайней мере, Демонические Пустоши вы знаете лучше своих компаньонов. Хотя вы и осуждаете их неудачные решения, вы не колеблясь помогаете своим соратникам в беде. Но даже смеясь над их невежеством и безрассудством, позволившим им прибыть сюда, вы восхищаетесь их храбростью и завидуете их жизни за пределами Пустошей.

Выживающий: Вас не заботит противостояние злу и защита мира, вы рады и тому, что выжили в Демонических пустошах. Вы можете быть таким же безрассудно смелым, как и другие, но вы больше заняты поиском вещей и сил, которые помогут выжить вашему племени или семье, а не желанием увидеть торжество справедливости.

Советы по отыгрышу: Вы предпочитаете избегать конфликтов, когда это возможно, но когда нужно сражаться, вы наносите удар жестоко и быстро, без жалости и угрызений совести. Вы отправляетесь в путешествие лишь тогда, когда считаете, что игра стоит свеч.

ДРОААМ

Дроаам – земля чудовищ, существ, по сравнению с которыми (по мнению стороннего обывателя) даже гоблинские племена Даргууна кажутся цивилизованными. Горные ущелья Дроаама кишат великанами и горгульями, леса изобилуют троллями и орками, куда более дикими, чем свирепейшие племена Элдиинских Пределов. И всё же эти земли нечто большее, чем сборище кошмарных тварей. Под управлением загадочных Дочерей Соры Келл, Дроаам становится куда более дисциплинированным и организованным, чем когда бы то ни было – а народ Кхорвайра куда более напуганным..

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Тронхолдский договор не признал Дроаам как государство. Но его правительницы, Дочери Соры Келл – ковен ведьм – правят им как единое целое. Десятилетие назад Дроаам был землями, поглощёнными анархией, чудовищные племена и народы воевали друг с другом. Сейчас, множество местных военачальников, в том числе медуза Шешка (Королева Камня) и о́ни маг Друл Кантар, правят землями Дроаама, и все они поклялись в верности Дочерям. Грубо, но эффективно, страна функционирует как единое целое, несмотря на хаос, насилие и кровопролитие, которые по-прежнему остаются в этих землях обычным делом.

В течение многих лет Бреландия заявляла права на эти земли, но немногие люди когда-либо пытались основать здесь поселения; эти земли принадлежат чудовищам. Во время Последней Войны дроаамские наёмники были очень эффективны, в итоге страх перед их силой и надежда на то, что дроаамиты могут стать ценными союз-

никами, если снова начнется война, остановили Пять Народов и не дали им выступить против них. Однако это не уняло всеобщую нервозность от близости чудовищ на границе Бреландии, и не остановило происходящие время от времени набеги чудовищ на цивилизованные земли.

ОСОБЕННОСТИ РЕГИОНА

В последние 10 лет Дочери Соры Келл организовали строительство главных дроаамских крепостей и городов, многие из этих поселений построены на развалинах гоблинских анклавов древнего Дакаана. Большинство дроаамитов живёт в крохотных деревушках, к которым даже нет дорог, обеспечивающих сообщение между ними.

Великий Утёс: Столица Дроаама – извилистый город новых строений, старых гоблинских руин и переполненных районов проходит сквозь гору в центре страны. Дочери Соры Келл правят гарпиями, горгульями и другими чудовищными гуманоидами. Здесь есть представительство Дома Тарашк, в котором они согласуют новые контракты с дроаамитами.

Знир: Один раз в год дроаамские племена гноллов собираются в Знире – одном из крупнейших поселений гноллов в Дроааме – чтобы почтить своих предков и продлить свой договор неповиновения демоническому влиянию, что управляет гноллами прочих земель.

Кажаак Драал: Центр власти Шешки, Каменные земли – скалистый регион, окружённый древними хобгоблинскими руинами. Великое зло в давние времена обратило в камень всю жизнь в этих землях, оставив статуи хобгоблинов, других гоблинов, рабов-гуманоидов и даже растений. Сейчас город занят в основном медузами и их цепными василисками.

Серая Стена: Врата между Дроаамом и Бреландией – Серая Стена – на четверть принадлежит людям и другим не-чудовищным гуманоидам из-за гор. Здесь, среди местных гоблинов, орков и гноллов, можно встретить легальных наёмников и их работодателей, а также преступников со всего Кхорвайра.

Утраченный: Легендарный город доппельгангеров, Утраченный, способен менять форму своих зданий и даже своих дорог так же легко, как легко меняют форму его обитатели. Только жители этого города и Дочери Соры Келл знают, где он находится.

Ядовитые Владения: Эти земли – феодальные владения тифлингов, которыми правит лорд Бал Молеш. Недавно обнаруженные Дочерьми Соры Келл, эти тифлинги медленно интегрируются в феодальную структуру Дроаама, добавляя к физической силе прочих обитателей этих земель свои мистические силы.

НАСЕЛЕНИЕ ДРОААМА

Обитатели Дроаама в основном чудовища – большую часть населения составляют гноллы, орки и гоблины. Здесь нередко встречаются шифтеры и доппельгангеры, а также тролли, огры, первобытные великаны, гарпии, горгульи, минотавры и даже более экзотические существа. Также здесь можно обнаружить несколько небольших поселений людей и тифлингов. У столь разношерстного населения нет никакого единого стиля в одежде; жители Дроаама одеваются в те наряды и носят те вещи, которые смогут заполучить и силой оттащить при себе.

Большая часть населения Дроаама вообще отрицает богов. Другие поклоняются Тёмной Шестёрке или, намного реже, различным культам Хайбер. Поклонение Тёмной Шестёрке в Дроааме не похоже на поклонение ей в других местах и сосредоточено как на отрицательных, так и на положительных сторонах этих божеств (так, например, Тень рассматривается как податель чудовищных сил, таких как песни гарпий или превращающий в камень взгляд медуз). Дроаамиты далеки от Верховных Владык, а Серебряному Пламени не доверяют и презируют его.

ДРОААМСКИЕ ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Возможностей для приключений в этих занятых чудовищами землях предостаточно. Вот только чудовища Дроаама, естественно, предпочитают быть зачинщиками приключений, а не его жертвами.

Бегущий от кровной мести: Возвышение Дочерей Соры Келл уменьшило количество междоусобных кровопролитий в Дроааме, но не остановило их. Родовые, племенные, расовые

СВЯЗАННЫЕ С ДРОААМОМ НАВЫКИ

Если вы родом из Дроаама, вы можете выбрать Подземелья или Природу как свой связанный с предысторией навык.

и территориальные конфликты бушуют без остановки, и проигравшие не ждут милосердия. Вы путешествуете, чтобы убежать от такого конфликта, стараясь оставаться на шаг впереди своих преследователей или стремясь найти способ вернуться и выхватить победу из когтей своих соседей.

Советы по отыгрышу: Вы – параноик, ожидающий того дня, когда ваши враги схватят вас. Вы уверены, что все вокруг лгут, до тех пор, пока не убедитесь в обратном, и стараетесь постоянно быть начеку. Как только вы уверены, что можете кому-то доверять, вы начинаете всецело полагаться на это существо и делаете всё возможное, чтобы поддержать его из благодарности за то, что вы больше не одиноки.

Внутренний зверь: У вас есть чудовищная черта характера. Вы отправляетесь на поиски приключений, потому что это даёт вам возможность убивать чудовищ и отбирать сокровища; и вы не особо заботитесь о том, кого или что вы убиваете.

Советы по отыгрышу: Вы много рычите и ворчите. Насилие – ваше основное пристанище. Вы обуздываете себя лишь потому, что хотите сохранить хорошие отношения со своими союзниками.

Наёмник Тарашк: Возможно, вы сражались в Последней Войне, а может быть вы просто хороши в бою; во всяком случае, вам удалось привлечь к себе внимание Дома Тарашк. Бой у вас в крови, и если вы можете, сражаясь, зарабатывать деньги – причем, куда больше, чем если бы работали на другого дроаамита – тем лучше.

Советы по отыгрышу: По началу, вы можете стремиться к богатству и возможности вступить в бой. Однако, познавая внешний мир, вы понимаете, как сложна жизнь и можете найти себе в ней что-то, во что можно верить и – или вы можете реагировать на ненависть и недоверие всё усиливающейся кровожадностью.

Преданный служитель: Вы нашли своё предназначение в сражении и путешествиях во имя одного дроаамских лидеров. Вы можете следовать за одним из местных военачальников или служить одной из Сестёр; вы можете быть воином, шпионом на службе в разрастающейся преступной империи Соры Катры или охотником за древней магией.

Советы по отыгрышу: Вы всё еще привыкаете к той мысли, что у жизни в Дроааме может быть значительная цель. Вы непоколебимо преданы той силе, которой служите, даже когда не до конца понимаете, почему от вас это требуют.

ЭЛДИИНСКИЕ ПРЕДЕЛЫ

Почти совершенно дикие земли, Элдиинские Пределы – родина простых фермеров, заклинателей, преимущественно использующих первородную магию, дружелюбных крестьян и диких племён. Это источник жизни, земля, где не тронутая цивилизацией природа раскинулась во всей своей красе, ужасе и величии.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Когда-то Аундаир считал большую часть Пределов своими землями. Во время Последней Войны, когда Аундаир увёл свои войска далеко на восток и оставил эти земли без защиты, жители Пределов серьёзно пострадали от рук бандитов. В конце концов, друиды – Опекуны Леса – встали на защиту народа, и жители Пределов гневно провозгласили свою независимость от Аундаира. На сегодняшний день Тронхолд признал Элдиинские Пределы независимыми землями, несмотря на то, что многие аундаирцы стремятся их вернуть.

На протяжении сотен поколений друиды были и остаются величайшей силой в Элдиинских Пределах. Они стоят на страже против природных опасностей и враждующих группировок, а также всевозможных искажённых ужасов, скрывающихся в глубинах Элдиинских лесов, где их породило древнее зло, заключённое там с незапамятных времён.

ОСОБЕННОСТИ РЕГИОНА

Своими обширными сельхозугодьями и небольшими, разбросанными то тут, то там поселениями восточная часть Пределов напоминает западный Аундаир. Далее на запад, посёлки встречаются реже, дороги исчезают и открытые поля сменяют леса Эберрона.

Башенный Лес: Величайший лес во всем Кхорвайре, Башенный Лес занимает почти половину Элдиинских Пределов, покрывая всю их восточную часть. Всем известно, что Башенный Лес – это дом красоты, озорных фей, всевозможных хищников и древних ужасов прошедших эпох.

Варна: Варна – торговый центр Элдиинских Пределов и ворота в Аундаир. Торговцы прибывают сюда, чтобы купить и продать товары, в том числе сырьё из леса и экзотических животных, таких как гиппогрифы и животных магической породы. Большинство этих сделок происходит в представительстве Дома Вадалис, расположенном в этом городке. Дом Вадалис и Опекуны Леса сотрудничают, пытаясь избавить город и его окрестности от браконьеров.

Зелёное Сердце: Столица Элдиинских Пределов – Зелёное Сердце – это ещё и средоточие силы Опекунов Леса, наиболее могущественной и самой любимой из элдиинских друидических сект. Во время религиозных церемоний население города существенно увеличивается. Несмотря на то, что друиды не позволяют торговать с чужаками в пределах территории города, они с удовольствием предоставляют кров и пищу торговцам, ведущим свои дела в других местах Элдиинских Пределов.

Сумеречное Владение: Эта лесная роща священна как для фей, так и для друидов. Феи собираются здесь для воздания почестей двору Шай Лоралиндар и проведения огромного количества церемоний.

Сумерки: Полумифические земли в центре Башенного Леса, Сумерки – земля, где природа утопает в своём уродстве. Больные деревья изнемогают на заражённой почве, а воздух гудит от разносящих болезни насекомых. Некоторые считают, что Сумерки возникли в зоне сопряжения, связанной с порочным планом.

Шай Лоралиндар: Величественный эладринский город – Шай Лоралиндар – на протяжении веков порой появлялся в Башенном Лесу. Однако после Дня Скорби, поколебавшего обычный мир, город однажды снова появился, но уже не возвратился в Страну Фей, оставив жителей немногочисленными привыкать к окружающему их миру.

НАСЕЛЕНИЕ Элдиинских Пределов

Люди составляют меньше половины от общего числа жителей Пределов, большая их часть ведёт свой род от жителей Аундаира, хотя некоторые могут проследить свою родословную вплоть до иммигрантов из Сарлоны. Как полуэльфы, так и шифтеры составляют значительное меньшинство, вслед за ними идут гномы, полурослики, по-

луорки, орки и эльфы. Секты друидов состоят из орков и людей, выходцев из Сарлоны, хотя время от времени в их рядах появляются и представители других рас. Некоторые особо богатые жители Пределов носят одежду старой аундаирской моды, но большинство носит одежду из шерсти, ткани и кожи – всё, что наилучшим образом подходит им для повседневных дел.

Западный Элдиин – территория друидических верований, хотя Опекуны не запрещают жителям исповедовать другие религии. Близ аундаирской границы распространена вера в Верховных Владык.

Элдиинские ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Большинство жителей Пределов – простые фермеры, но опасностей дикой природы более чем достаточно, чтобы вдохновить некоторых из них на выбор более авантюрного образа жизни.

СВЯЗАННЫЕ С ЭЛДИИНСКИМИ ПРЕДЕЛАМИ НАВЫКИ

Если вы родом из Элдиинских Пределов, вы можете выбрать Атлетику или Природу как свой связанный с предысторией навык.

Защитник границ: Ваши земли окружают Демонические Пустоши, Сумрачное Пограничье, Дроаам и – конечно же – Аундаир, давно уже недовольный вашей свободой. Вы хотите видеть Элдиинские Пределы свободными и (сравнительно) безопасными. И если для этого потребуется пролить кровь на границе, пусть так и будет.

Советы по отыгрышу: Вы с подозрением относитесь ко всем соседям Элдиина в полной уверенности, что у каждого из них есть свои скрытые планы на вашу не так давно ставшую свободной землю. Вы не испытываете ненависти к каждому, кто приходит из этих мест, но вам нелегко принять их присутствие. Вы избегаете приключений, которые уведут вас далеко от дома, если у вас нет причин думать, что вы сможете использовать добытый вами опыт и сокровища для продолжения своей миссии.

Ищущий возмездия: Древнее зло выползло из леса, чтобы убить вашу семью на ферме. Ваш предок был убит более 150 лет назад во время уничтожения оборотней Серебряным Пламенем. Друиды Дети Зимы стали причиной голода, который унёс жизни практически всех жителей

вашей родной деревни. Во время войны вы были преданным солдатом, и сейчас озлоблены на Аундаир за то, что он бросил вас. Один из этих вариантов развития событий или что-то совершенно другое заставило вас стремиться отомстить тем, кто стал причиной ваших неприятностей.

Советы по отыгрышу: Не все приключения вращаются вокруг объекта вашей мести, поскольку каждый полученный вами новый навык еще на один шаг приближает вас к финальному противостоянию. Однако вы не стесняетесь показывать свою ненависть и используете каждую возможность причинить вред или ранить вашего врага.

Опекун Пределов: Вы намерены защитить природу и Элдиинские Пределы от искажённого зла, скрывающегося в их центре. Вы можете быть членом или союзником Опекунов Леса, или простым искателем приключений – одиночкой с собственными причинами заниматься этим. Вы даже можете быть членом одной из прочих друидических сект, правда, эти секты считают более тёмными, чем Опекуны.

Советы по отыгрышу: Мир природы священен. Вы не против тех, кто рубит деревья на дрова, но Эберрон необходимо защитить от сверхъестественного зла, такого как искажённые существа и демоны. Вы будете бороться с любым злом, с которым столкнетесь, но с различными отродьями будете биться особенно упорно.

ЛАЗААРСКИЕ КНЯЖЕСТВА

В зависимости от того, кого вы спросите или от того, где вы находитесь, Лазаар назовут или жалкой страной пиратов, преступников, убийц и скандалистов, или родиной лучших в мире моряков и богатейших купцов-мореходов. Располагающиеся на крошечной полосе материка и обширном архипелаге Лазаарские княжества находятся на самой границе цивилизованного мира и его законов.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Лазаарские княжества – это не страна в полном смысле этого слова, это скорее группа земель, каждой из которых правит так называемый морской князь. Во время Последней войны эти земли остались практически нетронутыми. Отдельные морские князья были союзниками различных государств, но волна насилия редко докатывалась

непосредственно до их земель, что и сделало княжества привлекательной гаванью для преступников и дезертиров. Сейчас княжества делают всё возможное, чтобы их приняли как законных деловых партнеров, поскольку до сего момента им так и не удалось избавиться от дурной репутации и разобраться со своими пиратами.

В разных районах Лазаара законы и соглашения разительно отличаются, из-за чего применение силы или арест весьма вероятны даже в случае небольшого недоразумения, хотя знатоки местного лабиринта из воды и островов могут сколь угодно долго скрываться от преследования. Более того, они там очень даже неплохо живут, занимаясь торговлей или незаконной деятельностью.

ОСОБЕННОСТИ РЕГИОНА

Множество поселений на островах архипелага появляются и исчезают; пока одна деревня быстро разрастается, другая может быть покинута. Карты или каталога, в котором были бы указаны они все, не существует, но важные поселения и особенности княжеств представлены ниже.

Грозная твердыня: В печально известной на весь Кхорвайр тюрьме, Грозной твердыне, содержатся преступники со всех Пяти Народов. Она находится на крошечном острове, расположенном рядом с Далёким мысом.

Королевский порт: Столица Лазаарских княжеств (по крайней мере, так считают местные жители) и родина Верховного Князя Ригера, Королевский порт – средоточие всего. Суды справедливы, стража более или менее честна, а пираты предпочитают грабить другие города.

Пиратская биржа: Несмотря на название, Пиратская биржа – не преступное сборище; это крупнейший законный рынок в этих землях Кхорвайра. Биржа расположена в Королевском порту. Это лучшее место для покупки любых местных товаров, какие только можно вообразить, как, впрочем, и чудес из Сарлоны и даже Аргоннесена.

Порт Край: Центр власти одного из морских князей, порт Край – пока ещё не главный торговый центр. Но уже скоро он может стать конкурентом Королевского порта. Дворяне и торговцы спускают в порту много денег, и его амбициозный князь продолжает вести дела с Домом Лирандар (который надеется разделить влияние с Домом Туранни, господствующим в этих землях).

Порт Крез: Одна из настоящих пиратских гаваней княжеств, жестокий и пронизанный пороками порт Крез расположен на самой границе этих земель, посреди открытого моря. Пиратские флотилии наносят свои атаки отсюда, зная, что здесь их не достанут законы.

Серое течение: Испарения серого тумана, окутавшего воды вокруг острова Последняя Точка. Этот туман прилипает к дереву, плоти и парусам, он пробирает до костей и лихорадит душу. Никто и никогда не исследовал центр этих туманов, но путешественники, проплывавшие неподалёку от их границы, рассказывают о странном шуме и мерзких, зловонных ветрах.

Остров бурь: Остров бурь – гористый остров, окутанный непрекращающимися бурями и скрывающий, как говорят, сокровища целых поколений пиратов. Однако, учитывая, что никто не знает причины возникновения этих бурь, и что немногие, отправившиеся туда, возвращаются обратно, мало кто из искателей приключений отправляется на поиски этих сокровищ.

НАСЕЛЕНИЕ ЛАЗААРСКИХ КНЯЖЕСТВ

Помимо людей, составляющих большую населения Лазаара, здесь проживает большое количество гномов, полуэльфов и доппельгангеров. Также здесь живёт много эльфов, дварфов, полуросликов и драконорождённых, которых принимают за то, что они по своему сильны и у них есть нужные другим навыки.

Мода Лазаарских княжеств варьируется от острова к острову, но везде сохраняет элементы стереотипичного «морского» стиля. Пользуются популярностью длинные пальто и украшенные перьями шляпы, а также свободные, не стесняющие движений, штаны и туники; Богатые носят сапоги, а рабочий класс чаще носит простые сандалии или ходит босиком. В моде яркие и насыщенные цвета, с одной стороны, потому, что носящий демонстрирует, что может себе их позволить, с другой стороны, потому, что упавшего за борт в яркой одежде проще заметить, чем одетого в тёмные одежды.

Большинство лазаарцев уделяют религии мало внимания. Приверженцы религии больше склоняются к Верховным Владыкам, особенно к Кол Коррану, и изредка вставляют вдобавок молитвы, чтобы умиротворить Пожирателя. Едини-

цы поклоняются Крови Вол, хотя большинство лазаарцев питает страх к этой вере и её странным ритуалам.

ЛАЗААРСКИЕ ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Лазаар – приют для беглецов и преступников, бегущих из-под юрисдикции других стран. В этих землях практически нет закона, и тот, кто храбр и искусен, может сбить здесь неплохой капитал, поэтому не удивительно, что Лазаар притягивает к себе и сам порождает значительное количество искателей приключений.

СВЯЗАННЫЕ С ЛАЗААРСКИМИ КНЯЖЕСТВАМИ НАВЫКИ

Если вы родом из Лазаарских княжеств, вы можете выбрать Атлетику или Воровство как свой связанный с предисторией навык.

Корсар в открытом море: Вам неудобно, если вы не можете почувствовать палубу под ногами и насладиться принесённым бризом вкусом соли. Вы можете быть ищущим прибыли беспринципным пиратом или морским героем, выслеживающим преступников и защищающим торговцев и пассажиров кораблей от морских чудовищ и пиратов. Вы даже можете быть путешественником, изучающим находящиеся по ту линию горизонта странные земли и народы.

Советы по отыгрышу: Вы выбираете приключения, связанные с морем, или, по крайней мере, проходящие недалеко от него. При каждой возможности вы говорите об океане и потчуете своих соратников историями о ваших приключениях в открытом море. Также вы можете часто сквернословить и использовать в речи такие выражения как «приятель» и «на палубе!»

Спасаящийся бегством: Вы сбежали из родных земель и идёте на шаг впереди закона (или влиятельного храма, отмеченного драконом дома или другой силы, имеющей на вас зуб). Здесь не так комфортно, как у вас на родине, но, по крайней мере, Лазаар достаточно цивилизован. И вы уверены, что вы заметите приближение своих врагов раньше, чем они обнаружат вас. В худшем случае, вы с лёгкостью сможете запрыгнуть на корабль и снова отправиться в бега.

Советы по отыгрышу: Вы никогда не ослабляете свою защиту. Вы можете быть почти в безопасности от разыскивающих вас охотников,

но это «почти» доводит большинство людей до реи. Здесь живёт много пиратов и преступников, и нож в вашем брюхе может и не принадлежать вашим старым врагам. Вы путешествуете, чтобы заработать денег, но стараетесь вести себя тихо и не привлекать внимание.

Стремящийся к объединению: Вы поддерживаете одного из морских князей, пытающегося отобрать власть у Верховного Князя Ригера и превратить Лазаар в единое государство. Вы знаете, что сделать это будет трудно, но по-настоящему верите в то, что с единой властью жизнь станет лучше и стабильней и намного легче будет избавиться от преступников и пиратов.

Советы по отыгрышу: Вы расхваливаете достоинства закона и порядка, даже если это делает вас непопулярным. Ваши усилия сосредоточены на зле на территории Лазаара, в том числе на преступных группировках и пиратах.

ЧЕРТОГИ МРОРА

Чертоги Мрора – родина предков всех дварфов Кхорвайра – расположены в суровых малоизученных землях каменистых плато и скалистых гор. Здесь дварфские кланы соперничают в разработке богатых рудоносных жил, а также в заработке денег и торговле с другими странами материка.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Чертоги Мрора – это не единое государство, а союз дварфских кланов. Почти тысячу лет назад Галифар покорил Чертоги Мрора, победив, отчасти благодаря бесконечным междоусобным войнам среди кланов, но во время Последней Войны дварфы заявили о своей независимости. Кланов по-прежнему соперничают и участвуют в междоусобицах, но теперь эти конфликты чаще принимают форму политических интриг и экономической борьбы, а не войн.

Управляет Чертогами Мрора Железный Совет, состоящий из представителей каждого клана за исключением Дома Кундарак (который хранит нейтралитет). Основная цель существования совета – выступать посредником в возникших спорах и принимать решения, в равной мере касающиеся всех кланов. Во всём остальном кланы самостоятельны, они создают альянсы с другими странами, продают лучшую в Кхорвайре руду и (посредством Дома Кундарак) предоставляют банковские услуги.

ОСОБЕННОСТИ РЕГИОНА

Железные горы – источник богатых мрорских руд; каждый отдельный клан владеет собственными жилами. Недра гор, в буквальном смысле, изрешечены шахтами, а их склоны усеяны городами, крепостями и стоянками.

Врата Корунда: Родина Дома Кундарак – Врата Корунда – когда-то была одной из величайших горнопромышленных и политических сил в этих землях. Но с тех пор Дом отошел от политики (официально) и арендует месторождения другим кланам. Многие из рудников Врат Корунда были переделаны в знаменитые хранилища Кундарак, где под величайшей охраной хранятся сокровища и денежные средства со всего материка – за плату, конечно.

Железный Дом: Зал собраний Железного Совета, расположенный в столице, Пике Крона – Железный Дом – место власти и разрешения споров. Зал находится в землях, принадлежащих клану Мроранон, прямо под именем клана, что заставляет остальные кланы воспринимать клан Мроранон как символическую власть над всей страной.

Кулак Онатара: Действующий вулкан, расположенный на южной границе Железных гор – священное место последователей Верховных Владык, особенно Онатара.

Пик Крона: Родовое гнездо клана Мроранон – с ростом благосостояния и могущества клана – ставший центром власти на всех Чертогах. Также этот город является крупнейшим в этих землях торговым центром, поскольку находится на главном торговом пути на запад. Из всех городов Чертогов Мрора именно здесь можно встретить наибольшее количество представителей других рас и отмеченных драконом домов.

Пролом Горадра: Глубокая земная рана около сотни миль длиной, этот ужасный пролом – дом чудовищных тварей. Легенды гласят, что он ведёт в Хайбер.

Трон Нолдрана: Зброшенный город-призрак – Трон Нолдрана – когда-то был родиной клана Нолдран, который исчез пятьсот лет назад. Все попытки выяснить, что же тут случилось, или возродить город, потерпели неудачу.

НАСЕЛЕНИЕ ЧЕРТОГОВ МРОРА

Больше половины населения этого богатого рудоносного региона составляют дварфы Чертогов Мрора. Люди и гномы составляют значительное

меньшинство: это торговцы и шахтёры, которые прибыли сюда в поисках перспектив и которым было разрешено остаться под покровительством одного из кланов. В дикой местности и не отмеченных на картах пещерах скрываются снискавшие себе дурную славу племена орков Джораш'тар. Их ненависть к дварфам переросла в ненависть ко всем гуманоидам, кроме орков.

В регионе преобладает дварфский стиль, включая замысловатый шнуровой орнамент и прямые, острые грани как в украшениях, так и в одежде. Рабочая одежда – простые туники, тяжёлые леггинсы и ботинки, без особого внимания к цвету или фасону. Богатые, однако, носят платья и плащи тёмных цветов, а как основной элемент ювелирных украшений, любят использовать крупные драгоценные камни.

Основной религией в Чертогах Мрора является поклонение Верховным Владыкам; Некоторые дварфы также возносят молитвы Тёмной Шестёрке, но делают это больше для умиротворения, а не ради почитания.

МРОРСКИЕ ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Великие дварфские воинские традиции вкупе с борьбой кланов и огромными просторами региона стали причиной большого количества искателей приключений.

СВЯЗАННЫЕ С ЧЕРТОГАМИ МРОР НАВЫКИ

Если вы родом из Чертогов Мрора, вы можете выбрать Выносливость или Подземелья как свой связанный с предысторией навык.

Наёмный рабочий: Кланов по-прежнему соперничают друг с другом, и когда экономическое и политическое вмешательство не даёт нужных результатов, на повестку дня выходят шпионаж и саботаж. Поскольку кланы не могут себе позволить напрямую быть связанными с такой деятельностью, поскольку рискуют вернуться ко дням открытых конфликтов, они нанимают чужаков – других дварфов и даже представителей других рас – чтобы те сделали за них эту грязную работу.

Советы по отыгрышу: Вы – кто-то вроде наемника, но это совсем не значит, что вы – злой. Вас наняли, чтобы шпионить, устраивать саботаж и, возможно, принимать меры против подоб-

ных вещей, или для защиты населения клана, но вас не нанимали убивать.

Страж глубин: Рудники кланов и защищённые хранилища Дома Кундарак – соблазнительная награда для всевозможных воров, налётчиков и чудовищ. Кто-то должен стоять между рудокопами и тварями Подземья, выползающими из его глубин, и кто-то должен поддерживать репутацию абсолютной неприступности Дома Кундарак. И этот кто-то – вы.

Советы по отыгрышу: Вы не ведёте себя как пассивный охранник, ждущий, когда неприятности придут к вам, хотя вы можете нести дежурство, когда есть такая необходимость. Напротив, вы активно защищаете своих собратьев от различных угроз, таких как преступные заговоры против хранилищ или чудовища, охотящиеся на уязвимых рудокопов.

Стремящийся к богатству: Богатые рудносные жилы и хранилища Кундарак Чертогов Мрора, вероятно, содержат больше богатств, чем три или четыре любых других страны, пусть даже не все они, по существу, принадлежат Чертогам. Вы можете заниматься охраной чужого благосостояния, или пытаться добыть что-нибудь для себя, работая киркой и лопатой, когда не нужно работать мечом или посохом. Вы даже можете быть вором или мошенником, пытающимся найти свой путь в самый неприступный банк в мире. Независимо от причин, вас ведут деньги, и вы не остановитесь, пока у вас их не будет много.

Советы по отыгрышу: Вы поджидаете появление своего большого шанса. Вы предлагаете свои услуги богачу – возможно, чтобы заработать, возможно, чтобы изучить все особенности его системы безопасности. Поначалу вы не доверяете никому, поскольку любой может попытаться подставить вас.

КУ'БАРРА

Дикие земли, простирающиеся за горами Край Света. Здесь бегущие от Последней Войны нашли земли, на которые никто не претендовал – по крайней мере, ни другие люди, ни дварфы, ни эльфы – и в которых они спаслись от оставшегося на родине кровопролития. Здесь они нашли сообщества людоящеров, драконорождённых и кобольдов. С этими землями местных жителей связывает тысячелетняя история, и они не желают отдавать их млекопитающим запада.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Ку'барра разделена на два крупных района: Новый Галифар, основанный беженцами, которые покинули родину в первые годы Последней Войны, не желая проливать кровь своих соседей, и Надежду, основанную более поздними путешественниками и беженцами. Первый район – феодальное, очень упорядоченное государство, тогда как последний состоит из практически совершенно независимых поселений с системой самоуправления. Тронхолдский договор признаёт Ку'барру как государство, но не различает эти два непохожих друг на друга района. Оставшаяся часть региона занята племенами рептилий. Некоторые людоящеры и драконорождённые готовы вести торговлю с Новым Галифаром и Надеждой, в то время как другие применяют силу, чтобы изгнать захватчиков со своих территорий.

ОСОБЕННОСТИ РЕГИОНА

Ку'барра покрыта буйной растительностью и чрезвычайно опасна. Это земля непроходимых джунглей, богатой почвы и тёмных болот – все они кишат жизнью, особенно пресмыкающимися, которые могут быть смертельно опасны для неподготовленного путешественника.

Ка'рхашан: Ка'рхашан – крупнейшее поселение драконорождённых в Кхорвайре и священное для этой расы место. Здесь тускло мерцают построенные из камня и вулканического стекла строения, отделанные медью. Это сообщество позволяет чужакам входить на его территорию, но посетителей, не являющихся драконорождёнными, должен сопровождать драконорождённый, чтобы воспрепятствовать попыткам глупых искателей приключений ограбить священные места города.

Мар'савал: Затонувший город, башни которого выглядывают из грязной воды – Мар'савал – настоящие древние руины, которые, как говорят, заполнены ужасающей магией, затерянными сокровищами и порочными людоящерами.

Новый Трон: Новый Трон – укреплённый порт на берегу Белоскальной реки, центр власти Нового Галифара и столица признанного государства Ку'барра. Он удивительно цивилизован для этих земель и предлагает такие услуги, как постоянные дворы и таверны Дома Галланда, а также множество рыночных площадей, где собираются люди, полурослики, людоящеры и драконорождённые.

Хака'торвак: Хака'торвак – огромная цитадель, вырезанная в склоне вулкана, и созданная,



как говорят, демонами давних эпох. Это центр первобытных религиозных обрядов некоторых племён людоящеров и кобольдов, а также некоторых драконорождённых.

Змеиный Дозор: Центр Надежды – Змеиный Дозор – небольшая, но развивающаяся деревня. У неё есть свои собственные рудники и фермы, что делает её в этом регионе экономической силой, с которой стоит считаться. Змеиный Дозор – теократия, которой управляют пуритане Серебряного Пламени, экстремисты, презирующие людоящеров и не доверяющие драконорождённым.

НАСЕЛЕНИЕ КУ'БАРРЫ

В Ку'барре людоящеры превосходят людей по численности; число драконорождённых и кобольдов составляет примерно половину от людского населения. Иногда здесь можно встретить и представителей некоторых других рас – в частности, полуросликов и полуэльфов – но они составляют меньшинство. В риедранском квартале Нового Трона живёт несколько Избранных и Вдохновлённых, наряду с горсткой калаштар, следящих за своими традиционными врагами. Богачи Нового Галифара пытаются повторять наряды Галифара с их ниспадающими мантиями и оборчатymi туниками, но большинство ку'баррцев носит любую толстую одежду, достаточно прочную для суровых условий жизни на границе.

Большинство людей, живущих в Ку'барре, поклоняется Верховным Владыкам или Серебряному Пламени. Первое более характерно для Нового Галифара, а второе – для Надежды. Драконорождённые, как известно, поклоняются Верховным Владыкам в их воплощениях – владыках-драконах, в то время как племена людоящеров и кобольдов почитают различных духов и демонов.

КУ'БАРРСКИЕ ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Учитывая дикую природу пограничных земель, можно сказать, что все жители Ку'барры – своего рода, искатели приключений.

Длинная рука Закона: Ку'барра – излюбленное пристанище беглецов со всего света. Кто-то должен их разыскать и сделать так, чтобы они предстали перед лицом закона, и не дать преступникам наводнить Новый Галифар и Надежду. Вы можете быть официальным представителем зако-

СВЯЗАННЫЕ С КУ'БАРРОЙ НАВЫКИ

Если вы родом из Ку'барры, вы можете выбрать Выносливость или Природу как свой связанный с предысторией навык.

5

на, таким как Маршал Денейт, или охотником за головами; В любом случае, Ку'барра для вас – не что иное, как охотничьи угодья с опасной – но ценной – добычей.

Советы по отыгрышу: Вы не хотите, чтобы добыча узнала о вашем появлении. Вы стараетесь казаться безобидным, задавая вопросы и вкрадчиво нащупывая информацию.

Любящий одиночество: У вас нет никакого желания быть частью какого бы то ни было общества. Вы не питаете ненависти к людям и готовы войти в посёлок ради торговли и случайной беседы, но вы охотнее остаётесь наедине с самим собой – или, по крайней мере, с маленькой проверенной группой. Вы живете вне цивилизации и зарабатываете на жизнь как охотник, проводник или искатель сокровищ.

Советы по отыгрышу: Вы редко говорите, а если и делаете это, то всегда по делу. Вы не намеренно грубы, просто у вас не хватает терпения на тонкости социального взаимодействия.

Хранитель прошлого: Новый Галифар был создан, чтобы сохранить культуру разрушенного Галифара, а драконорождённые Ку'барры защищают свои разрушенные города – единственное, что осталось от давно утраченной империи. Вы можете поддерживать такие веры или быть пилигримом, прибывшим сюда, чтобы возратить нечто утраченное в войне. Вы решили, что прошлое, история и культура, всё, что забросил весь остальной материк, никогда не умрёт окончательно.

Советы по отыгрышу: Вы проживаете свою жизнь по принципам, в сущности, мёртвой культуры, придерживаетесь старой моды, обычаев и политических взглядов. Вы часто говорите о великолепии прошлого и о том, как испортился современный мир. Реликвии прошлого для вас намного ценнее более прибыльных сокровищ.

СУМРАЧНОЕ ПОГРАНИЧЬЕ

Земля зловонных болот и кровососущих насекомых, первобытных племен и скользких змей, Сумрачное Пограничье – регион, которому весь остальной Кхорвайр мог бы охотно не придавать значения, если бы он не был так поразительно

богат осколками драконов, и если бы здесь не находилось представительство отмеченного драконом дома.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Пусть и не каждый дюйм Сумрачного Пограничья – болотистая местность, но они занимают большую часть его территории, а те земли, что ими не являются, это либо густые леса, либо обрабатываемые земли. Сумрачное Пограничье – непризнанная страна, не имеющая общей власти, и потому здесь нет закона, который бы смог предотвратить быстрое расходование немногих пахотных земель в регионе. Большинство населения живёт натуральным хозяйством. Они строят дома на сваях и выращивают немногие продовольственные культуры, в основном, рис, который хорошо себя чувствует в болотистой местности.

Большинство жителей Пограничья живёт в кланах, разбросанных по всей его территории. Несмотря на общую примитивность по стандартам Пяти Народов, многие владеют сложными ремеслами, имеют древние обычаи и готовы взаимодействовать с внешним миром. Другие же являются дикарям в худшем смысле этого слова, немедленно нападают на чужаков и поклоняются странным духам дикой природы. Первые живут на окраине болот, в то время как последние строят свои дома в их глубине, но это скорее общая тенденция, а не чёткое правило.

ОСОБЕННОСТИ РЕГИОНА

Сумрачное пограничье может похвастаться немногими особенностями или поселениями. Маленькие деревушки разбросаны по болотам. Эти поселения, построенные на сваях или редких участках сухой земли – родина более цивилизованных племён региона или рудокопов и старателей, ищущих осколки дракона (как правило, под руководством Дома Тарашк). Иногда можно увидеть возвышающиеся из болот развалины, оставшиеся ещё с той эпохи, когда по поверхности Эберрона бродили демоны, правда, лишь самые вырождающиеся племена готовы строить здесь свои жилища.

Зараш'ак: Дом Тарашк построил Зараш'ак – крупнейшее поселение в Сумрачном Пограничье, чтобы развивать торговлю в регионе. Поскольку он находится далеко от залива Зараш, торговцы

используют лодки, чтобы перевозить свои товары туда и обратно, в так называемый Город Свай. Эта практика стала причиной возникновения процветающего местного бизнеса, связанного со строительством лодок, их продажей и управлением ими.

Крепость Слизней: Разрушенный замок времён возникновения Галифара – Замок Слизней – получил своё название из-за огромного количества слизней, улиток и подобных им существ, которыми кишат его стены в определенные ночи, когда звезды и Кольцо Сибириса выстраиваются в линию.

Поля осколков драконов: Это разбросанные по всему Пограничью земли, где в большом количестве можно найти скрытые в камнях осколки драконов. Дом Тарашк составил список и объявил о своих правах на известные поля, но остальные дожидаются новых открытий.

НАСЕЛЕНИЕ СУМРАЧНОГО ПОГРАНИЧЬЯ

Независимо от того, являются ли они скитальцами или жителями обширных деревень, жители Пограничья – замкнутый, подчиняющийся обычаям народ, который доверяет только своим соплеменникам и членам семьи. Более половины населения составляют орки, чья численность более чем в два раза превосходит численность людей. Значительную часть населения этих земель составляют гоблины и полуорки. Деревенские жители носят широкие неукрашенные туники и леггинсы, в которых удобно работать, также они носят широкополые шляпы и деревянные сандалии, а, работая на болотистых полях, используют ходули. Более примитивные племена предпочитают носить изделия из кожи или плотной, тяжёлой ткани, которая защищает от насекомых, является хоть в какой-то степени водоотталкивающей и может выступать в качестве импровизированного доспеха.

Жители Зараш'ака поклоняются различным божествам. Большая часть жителей Пограничья следует учениям друидов – Хранителей Врат, хотя некоторые другие выражают свою преданность различным культам Дракона Глубин. Большинство последователей культов Хайбер сохраняют свои обряды и верования в тайне, но есть в Сумрачном Пограничье и такие места, где это поклонение проводится открыто.

ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ИЗ СУМРАЧНОГО ПОГРАНИЧЬЯ

Мало кто кроме искателей приключений когда-либо прибывал в Сумрачное Пограничье, а почти все местные жители это всего лишь крестьяне и охотники.

СВЯЗАННЫЕ С СУМРАЧНЫМ ПОГРАНИЧЬЕМ НАВЫКИ

Если вы родом из Сумрачного Пограничья, вы можете выбрать Природу или Целительство как свой связанный с предысторией навык.

Исследователь цивилизованного мира: Вы очарованы представлением о жизни за пределами крошечной деревни или охотничьих земель племени. Вам не обязательно считать, что внешний мир лучше, но он другой и интересный, также вы можете искать тайны и союзников, чтобы помочь своей семье. Вы путешествуете по Пограничью за пределами вашего обычного родного района, взаимодействуете с чужаками и отправляетесь на приключения в других странах Кхорвайра. Да, вы стремитесь к богатству и власти, но также вас интересует и осмысление огромного мира.

Советы по отыгрышу: Вас восхищает всё. Вы задаёте вопросы о том, как устроен мир, и изучаете то, как ваши спутники взаимодействуют с другими. Не обязательно, что вы одобряете всё, что видите, но вы настроены принять всё это.

Охотник за культистами: Вы решили искоренить существующие в этих землях культы Хайбер. Это решение могло быть принято ради блага земель, расположенных за пределами Сумрачного Пограничья, или вы можете быть членом местного племени, которое ненавидит этих культистов. Независимо от причины, вы не остановитесь, пока не истребите всех культистов в Пограничье.

Советы по отыгрышу: Вы считаете, что любое зло, любая угроза, связаны с культом Хайбер, пока не убедитесь в обратном. Вы не стесняетесь выражать свою ненависть к ним; вы знаете, что такое поведение может привлечь их внимание, но пусть так и будет. Это сделает их нахождение только более простым, если они попытаются убить вас.

Старатель осколков драконов: Пусть чужаки хотят разбогатеть на добыче природных богатств вашей родины, вы собираетесь сделать то же самое. Вы можете охотиться за осколками

драконов или служить проводником и защитником искателей приключений, занимающихся этим; так или иначе, вы настроены получить свою долю.

Советы по отыгрышу: Вы очень хорошо знакомы с известными полями осколков драконов и изучаете знания вашего племени или деревни для нахождения новых. Вы дружелюбны к чужакам, так как понимаете, что работая с ними можно добиться намного большего, чем работая против них.

ТАЛЕНТСКИЕ РАВНИНЫ

Огромные просторы нетронутых пастбищ и холмов, медленно растворяющихся в пустошах Пустыни Лезвий, Талентские равнины по большей части не тронуты цивилизацией. И хотя военные караваны и молниевая дорога проходят через эти земли, большая часть страны выглядит так, как она выглядела ещё до рождения империи Галифар.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Несмотря на то, что Талентские равнины признаны Тронхолдским договором как отдельное государство, здесь не хватает какого бы то ни было правительства в традиционном его понимании. Полурослики этих земель живут так, как они жили и тысячи лет назад – в небольших кочевых кланах, путешествующих по равнинам, где они охотятся, зарабатывают на жизнь, торгуют и периодически устраивают стычки с другими кланами. Вождя, которым может быть избран любой взрослый представитель рода, называют «лат». Он управляет всем племенем. Все остальные члены племени, кроме лата, считаются равными.

Племена путешествуют в пределах постоянного диапазона, при необходимости разбивая палаточные городки на несколько недель, а потом движутся дальше. Каждый клан содержит стада динозавров, используемых в качестве верховых и вьючных животных, а также как пищу. Связь между полуросликом и его динозавром – скакуном или спутником – священна, и племена считают их ценными членами своих семей.

ОСОБЕННОСТИ РЕГИОНА

За исключением Гаверхолда, в Талентских равнинах больше нет постоянных поселений. Племенные деревни полуросликов перемещаются

вместе со сменой времен года или за кочующей добычей, и, несмотря на то, что договор позволяет Каррнату держать крепости вдоль границы, даже эти поселения перемещаются по крайней мере раз в несколько лет.

Бродячий трактир: Огромная путешествующая ярмарка, Бродячий трактир – это возможность для Дома Галланда обеспечивать услугами и новостями кочевые племена полуросликов. Его яркие цветные палатки появляются накануне вечером, колышутся на ветру несколько дней, а затем также стремительно исчезают, как и появились.

Гаверхолд: Построенный на побережье озера Сайр, Гаверхолд – крупнейшее талантское поселение, но численность его населения скромна. Совет Племян собирается, по меньшей мере, три раза в год, чтобы решать вопросы, касающиеся всех талантских кланов. В это время население города увеличивается до нескольких тысяч. Также Гаверхолд – это сердце Дома Галланда, который держит здесь несколько сотен своих членов даже во время между сборами совета.

Кладбище: Полурослики считают этот район Пустыни Лезвий проклятым и предостерегают всех, кто не является драконом, от входа в эти земли. Эта земля изобилует костями драконов, торчащими из бесплодной земли подобно мёртвым деревьям.

Крезент: Возможно, единственное уцелевшее строение в Эберроне, созданное древними коатлями, Крезент с тех пор был занят племенами янь-ти.

НАСЕЛЕНИЕ ТАЛЕНТСКИХ РАВНИН

Талантские племена состоят только из полуросликов, и хотя полурослики живут по всему материке, большая их часть живёт здесь, также как это делали их предки тысячелетиями. Люди, подменыши и дварфы составляют большую часть талантского населения, не являющегося полуросликами, и, в основном, могут быть встречены в Гаверхолде и каррнатских гарнизонах.

Племена полуросликов не предпринимали совместных усилий по созданию единого стиля в одежде, кулинарии или украшениях, но из-за жизни на равнинах все они выглядят более-менее одинаково. Члены племен предпочитают одежду из шерсти и кожи, чья толщина и грубость выделки зависит от времени года и территории племени. Украшения чаще всего принимают форму

маленьких, разноцветных бусин, замысловатых узелков и окрашенных мехов.

Племена совмещают веру в духов животных и предков с поклонением Балинору в его ипостаси бога животных и охоты.

ТАЛЕНТСКИЕ ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Жизнь всех членов талантских племён – в некотором роде, приключение. Они редко спят на одном и том же месте более нескольких ночей, они охотятся, чтобы выжить, и защищают свои семьи от хищников, но некоторые из них сознательно встают на путь искателя приключений.

СВЯЗАННЫЕ С ТАЛЕНТСКИМИ РАВНИНАМИ НАВЫКИ

Если вы родом из Талантских равнин, вы можете выбрать Атлетику или Выносливость как свой связанный с предысторией навык.

Больше, чем охотник: Талантские охотники охотятся на благо своих племён – добывают пищу, мех, инструменты и тому подобное. Вы же пошли дальше. Чаше чем на животных, вы охотитесь на чудовищ, защищая своё племя от их ярости и принося все добытые вами сокровища своему народу, чтобы продать их при следующей встрече кланов.

Советы по отыгрышу: Вы внимательно относитесь к знакам и рассказам о чудовищах, скрытых логовах и древних руинах. Вы стараетесь путешествовать поближе к дому, чтобы иметь больше возможностей защитить своё племя, но можете отправиться и довольно далеко, если считаете, что это принесёт достаточную пользу вашей семье.

Охранник Галланда: Известный своим комфортом, гостеприимством и элегантностью, Дом Галланда считается одним из наименее военизированных из отмеченных драконом домов. Тем не менее, кому-то нужно выполнять работу по охране учреждений Галланды, следить за тем, чтобы торговцы доставляли обещанные товары, чтобы в тавернах и постоялых дворах было спокойно, а ярмарки и группы достигали пунктов назначения. Как и любой талантский полурослик, вы ощущаете обязательства перед Домом Галланда (независимо от того, являетесь вы его членом или нет) и делаете всё, что от вас зависит, чтобы хранить безопасность его членов и учреждений.

Советы по отыгрышу: Вы считаете предметы роскоши, которыми наслаждаются так называемые «цивилизованные» народы, глупостью, делающей их слабыми. Однако вы отчётливо понимаете, насколько важно их покровительство для Дома Галланда и, в свою очередь, для экономики Гаверхолда, и поэтому держите своё мнение при себе. Защищая своих подопечных, вы очень быстро переходите к насилию, что периодически создаёт проблемы, особенно когда вы более серьёзно, чем это принято в обществе, реагируете на оскорбления.

Путешественник: Внешний мир, возможно, не оказывает сильного влияния на Талентские равнины, но он регулярно это делает – персонал Дома Галланда и Дома Джораско, молниевая дорога и солдаты Карната – лишь несколько таких примеров. Вы не испытываете такого очарования цивилизацией, как искатели приключений из других земель, таких как Сумрачное Пограничье. Скорее вам интересно увидеть, как живут сообщества, и заполучить что либо из достижений прогресса, чтобы сделать жизнь вашего племени легче и при этом избежать ошибок, сделавших членов тех сообществ мягкими и слабыми.

Советы по отыгрышу: Вы стремитесь взаимодействовать с теми, кто живёт за пределами Таленты, и ищите приключения за её границами. Вас не интересуют крупные достижения цивилизации, вам больше интересны мелкие особенности: магические и технические улучшения, оружие, выращивание урожая и всё прочее, что можно использовать в племени, не заставляя при этом ваш народ изменять своим обычаям.

ВАЛЕНАР

Валенар – единственное истинно эльфийское государство в Кхорвайре, при этом одно из самых молодых. Населённый воинами, не испытывающими желания поддерживать какую бы то ни было связь со своей родиной, Валенар находится в состоянии непрекращающегося конфликта со своими соседями. Валенар может стать той искрой, из-за которой разгорится новая война.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Земли, известные теперь как Валенар, раньше принадлежали Сайру. Эльфы Аеренала, прибывшие в Кхорвайр сражаться в Последней Войне в качестве наёмников, заявили о своих правах на

эти земли во время развития конфликта. Эти эльфы, более воинственные по своей природе, чем их сородичи, почитающие Бессмертный Двор, и они хотят от жизни немногим больше, чем возможность славного кровопролития.

Эльфы Валенара разделены на военные кланы. Одни кланы служат наёмниками у других стран, в то время как другие тренируются и устраивают стычки с другими кланами на территории Валенара. Третьи же скитаются по диким землям в поисках достойного сражения – и они недовольны тем, что завершились столкновения Последней Войны, делавшие их развлечение намного более сложным. Правит страной Великий Король Вадалия, который руководил эльфийским контингентом в Кхорвайре во время Последней Войны, но Валенар остается по существу скопищем военных кланов. У эльфов нет особого желания учреждать всесторонний свод законов или заниматься любыми культурными особенностями, выходящими за рамки их религиозных и военных действий.

Валенар известен своими великолепными боевыми лошадьми, которых здесь разводят, дрессируют, и верхом на них идут в бой. Исходная завезённая из Аеренала, эта порода боевых лошадей – предмет зависти всего Кхорвайра, и эльфы предпринимают серьёзные меры предосторожности, чтобы племенной скот не покинул границ Валенара.

ОСОБЕННОСТИ РЕГИОНА

Военные кланы Валенара живут во временных лагерях, устанавливаемых там, где проводятся их маневры. Большая часть постоянных поселений – фермерские сообщества или занимающие стратегически важные места крепости, в которых эльфы могут найти убежище в случае атаки.

Крестьянский рынок: Единственный крупный рынок в Валенаре, известный как Крестьянский рынок, расположен в Тайр Валаэстас. Это лучшее место в стране для покупок товаров со всего Кхорвайра. В то время как сами эльфы редко участвуют в таких низменных делах как совершение покупок на рынке, живущие в Валенаре люди и полуэльфы часто посещают его от имени своих феодалов.

Королевский дворец: Дом Великого Короля Вадалии, это строение в Тайр Валаэстас – крупнейшее здание в Кхорвайре. Несмотря на свой



размер, Королевский дворец, прежде всего, военная крепость.

Тайр Валаэстас: Окружённое стенами поселение, построенное с военной точностью. Тайр Валаэстас был построен потому, что эльфы признали, что стране нужна столица.

Храм Эпох: Центр валенарской религии, Храм служит местом поклонения и тренировок Хранителей Прошлого – жрецов Духов Прошлого.

НАСЕЛЕНИЕ ВАЛЕНАРА

Многие люди, полуэльфы, полурослики и хобгоблины живут в Валенаре ещё со времён до начала эльфийского правления. Тем не менее, эльфы, чья численность составляет около половины всего населения, считают лишь себя истинными гражданами. Члены всех прочих рас – крестьяне и рабы, занимающиеся земледелием, тяжёлым физическим трудом и выполняют административные функции, которыми эльфы не хотят себя утруждать. Являясь народом воинов, жители Валенара мало интересуются искусством, модой или архитектурой, не связанными с военными целями. Походная и парадная форма – это одно и то же, украшения – это трофеи, отобранные у врагов или передаваемые по наследству.

Валенарские эльфы поклоняются духам своих предков – в основном, великим воинам или защитникам своего народа. Некоторые цепляются за веру в Бессмертный Двор, хотя и фокусируют своё внимание на отдельных героях прошлого. Эльфов не заботит, кому или чему поклоняются остальные жители Валенара, пока те делают это тихо.

ВАЛЕНАРСКИЕ ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Практически все эльфы Валенара – разного рода солдаты. И вопрос не в том, каких искателей приключений рождает Валенар, а в том, чем они выделяются.

Благородный наёмник: Вас не меньше, чем ваших товарищей, беспокоит поиск повода для боя, но вы готовы поднять клинок или бросить заклинание только ради благородной цели. Вы уверены в том, что ваши предки не одобрили бы бесцельное кровопролитие, и потому стремитесь находить приключения и брать наёмные контракты, отвечающие вашим представлениям о морали.

Советы по отыгрышу: При поиске наёмных контрактов или приключений их причина для вас не менее важна, чем деньги. Вы смотрите

СВЯЗАННЫЕ С ВАЛЕНАРОМ НАВЫКИ

Если вы родом из Валенара, вы можете выбрать Акробатику или Атлетику как свой связанный с предысторией навык.

свысока на остальных эльфов Валенара, которые сражаются, не заботясь о причине, и вы незамедлительно защищаете слабого – не потому, что верите в то, что это правильно (хотя вы можете в это верить), но потому, что чувствуете, что это понравилось бы вашим предкам.

Крестьянин-герой: Эльфийские владыки считают, что ваш народ хорош только в земледелии и физическом труде, но вы намереваетесь доказать им обратное. Вы живете в Валенаре, но вы – не эльф, и потому у вас было мало возможностей зарекомендовать себя. Теперь же вы, с мечом или заклинанием, пустились на поиски славы и богатств.

Советы по отыгрышу: Вы используете каждую возможность продемонстрировать своё мастерство. Вы не склонны к суициду, но только предельная опасность не позволит вам вступить в бой или отправится в приключение. Может показаться, что вы – позер, но вы стремитесь утвердить себя – перед эльфами, миром и перед самим собой.

Подстрекатель: Путь вашего народа – испытывать себя войной, и если людские страны не начнут её самостоятельно, то вы должны им в этом помочь. Вы проводите налёты на близлежащие военные объекты, устраиваете засады караванам с продовольствием и делаете всё, что в ваших силах, чтобы спровоцировать соседей открыто атаковать Валенар.

Советы по отыгрышу: Вы разыскиваете военные цели других стран и предпринимаете путешествия, позволяющие вам как можно больше утащить из-за границы. Вы могли бы ограничиться только военными целями, или, если играете в более тёмную кампанию, могли бы проливать кровь мирных жителей, чтобы разжечь конфликт.

ЗИЛАРГО

Родина цивилизации гномов, возникшей еще до возвышения Галифара, Зиларго, предстаёт землей изобилия, мира и процветания, богатых ферм и хорошо организованных городов. У тех, кто соблюдает законы Зиларго, нет никаких причин видеть в нём что-то другое. Но враги Зиларго убеждаются в том, что их тайны и заговоры раскрывают до того, как они будут осуществлены. А

те, кто нарушает мир или провоцирует волнения, раз и навсегда исчезают.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Зиларго управляет совет представителей всех его главных городов, а не единый сюзерен. Это позволяет на протяжении многих лет поддерживать их независимость посредством дипломатии и, время от времени, целесообразно используемого шантажа, а не при помощи военной силы. Гномы являются экспертами во всех областях магии и алхимии, а Зиларго обладает, возможно, крупнейшей разведывательной сетью в Эберроне. Завоевать Зиларго не составит труда, но тогда секреты завоевателей станут известны всем, а это сводит на нет все преимущества от покорения страны.

Созданные гномами алхимические вещи, магические предметы и стихийные суда пользуются спросом по всему Кхорвайру. Также гномы и организации Зиларго неофициально зарабатывают деньги, предоставляя услуги по сбору информации организациям других стран.

ОСОБЕННОСТИ РЕГИОНА

Зиларго – прекрасная страна; его строения – фантастический сплав дерева и камня, комфортные как для гномов, так и для более крупных существ, таких как люди и эльфы. И даже самые мелкие деревушки освещены и украшены простейшей магией.

Библиотека Корранберга: Занимающая практически четверть Корранберга библиотека состоит из огромных подземных хранилищ знаний и колледжа, престижность которого практически равна Университету Винарна.

Золанберг: Из трех крупнейших городов Зиларго Золанберг – самый маленький; он поддерживает свои богатства и власть за счет разработки богатых месторождений руды и драгоценных камней в Волноломных горах. Это наиболее сильный в военном плане город гномов, поскольку его жителям часто приходится отражать набеги кобольдов из Волноломных гор.

Корранберг: Город Знаний – родовое поместье Дома Сивис и хранилище знаний и рукописей со всего Кхорвайра и всех периодов истории. Говорят, что если вы знаете как найти этот город, вы сможете узнать здесь что угодно. Также в этом городе выпускают Хроники Корранберга, самую достоверную газету в Кхорвайре.

Пилас Пириал: Сверкающая башня также известная как Врата Радости, Пилас Пириал, возникла, как и другие шпили фей, в период новейшей истории. Здесь гномы, чьей родиной является Страна Фей, превосходят своей численностью эладринское население.

Троланпорт: Троланпорт – центр зиларгского судостроительства и торговли, а также столица государства; здесь находится башня Триумвирата – правящего совета страны. Говорят, что товары на прилавках Троланпорта столь же многочисленны и разнообразны, как и знания библиотеки Корранберга, кроме этого, здесь находятся крупные представительства Домов Лирандар, Каннит и Кундарак.

Улица Тысячи Храмов: Район Корранберга, в котором находится такое большое количество храмов, какого нет ни в одном другом городе Кхорвайра, здесь есть святилища всех религий, какие только можно вообразить.

НАСЕЛЕНИЕ ЗИЛАРГО

Зиларго известен как родина гномов, которые составляют чуть больше половины населения страны. К другим значительным группам населения относятся люди и дварфы, а также, представленные в меньшем числе, кобольды и эладрины. Несмотря на то, что в любви к знаниям и местным интригам никто не сравнится с гномами, большинство из тех, кто живёт здесь, постепенно развивают в себе склонность к тайнам и манипуляциям. Гномскому стилю свойственны длинные пальто или плащи и тяжёлые ботинки, всё это ярких цветов, которые в других культурах сочли бы чересчур пёстрыми. В Зиларго нет основной религии; жители этой страны свободны в своих верованиях. Последователи всех основных верований – включая Кровь Вол, Тёмную Шестёрку и культы Хайбер – не подвергаются преследованию (до тех пор, пока они не нарушают мир).

ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ИЗ ЗИЛАРГО

Зиларго – тихая, мирная страна, но всё же она может предоставить хорошие возможности для приключений.

Агент Доверия: Жители Зиларго соблюдают порядок не потому, что им так хочется, а потому, что никогда не знают, кто за ними наблюдает. Факти-

СВЯЗАННЫЕ С ЗИЛАРГО НАВЫКИ

Если вы родом из Зиларго, вы можете выбрать Обман или Проницательность как свой связанный с предысторией навык.

чески, это вы. Вы – агент Доверия, скрытой в тени организации, предоставляющей услуги по шпионажу и следящей за соблюдением правопорядка на территории Зиларго. Если происходит нечто, угрожающее спокойствию, будь то заговор против правительства, организованная преступность или чудовища с побережья, ваша работа – разобраться с этим, не привлекая всеобщего внимания.

Советы по отыгрышу: Вы не делаете вид, что вы круче чем кажетесь, вы пристально наблюдаете за возможными неприятностями. Вы – одержимый коллекционер информации, и делаете вы это не только ради любопытства, но и потому, что в дальнейшем она может стать весьма важной. Даже если вы немного знаете о вышестоящих представителях Доверия, ваша задача – выполнять приказы и отчитываться об их выполнении.

Жаждающий Знаний: Подобно большинству гномов, вы считаете ценной даже крупицу информации, по крайней мере, теоретически. Пробираетесь ли вы в охраняемые здания, чтобы подслушать разговоры богатых и власть имущих, или изучаете древние руины в поисках одной стены с иероглифическим письмом, которую никто до этого не видел, вы счастливы лишь потому, что изучаете что-то, чего раньше не знали.

Советы по отыгрышу: Вы обращаете пристальное внимание на всё, регистрируя это и храня для использования в будущем. Нет ничего незначительного, независимо от того, насколько банальным это может показаться на данный момент.

Летописец Корранберга: Вы отправляетесь на поиски приключений не ради богатств, известности или славы, а ради того, чтобы получить возможность написать об этом. Вы – летописец Хроник Корранберга (или другой подобной организации). Ваша работа – держать остальных в курсе того, что происходит в мире, а значит, самому путешествовать по всему миру и посещать даже самые опасные его земли.

Советы по отыгрышу: Вы ищете правду, и ничто не в силах вас остановить. Вы сделаете всё, что в ваших силах, чтобы добиться своего и записать всё на бумаге.

Несмотря на то, что Кхорвайр является сердцем Эберрона, он лишь один из шести материков. Много экзотических земель лежит за пределами берегов Кхорвайра и ждёт своего открытия.

АЕРЕНАЛ

Родина эльфов Эберрона, Аеренал, царство чуждое большинству обитателей Кхорвайра. Густые джунгли и экзотическая флора отбрасывают густые тени на землю, скрывающую общество, очарованное смертью.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Аеренал открыт для путешественников и торговцев, хотя Аерени редко предоставляют чужеземцам теплый прием.

Эльфами Аеренала правит Бессмертный Двор – совет религиозных и благородных лидеров прежних поколений. Члены этого совета – нежить; Аерени именуют их «бессмертные». Бессмертный Двор выбирает Королей-Родичей – сейчас это Балаэрет и Тезаэра из линии Мендириан – которые занимаются повседневными государственными делами. Аерени уважают мудрость Бессмертного Двора, в их вере его представители считаются посланниками предков. Аерени восхищаются смертью, что находит отражение в их одежде и искусстве; также они питают пристрастие к изучению некромантии и планарной магии. Некоторые Аерени даже подвергают себя алхимическим процедурам и мистическим обрядам, чтобы выглядеть как мёртвые. Большинство эльфов Аеренала – члены обширных семей, называемых линиями, которые связаны с советниками Бессмертного Двора.

Воинская культура эльфов Тайрнадал, живущих на северных равнинах Аеренала, схожа с культурой эльфов Валенара. Семейные отряды Тайрнадал называются военными кланами, и они менее преданны Бессмертному Двору, чем остальные Аерени.

ГЛАВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ РЕГИОНА

Большинство Аерени живут в собственных поместьях в джунглях – небольших семейных виллах, управляемых дворянской линией. На севере, эльфийские военные кланы живут кочевым обра-

зом жизни, поддерживая лишь несколько крепостей и поселений.

Пилас Талаэар: Этот крупный аеренальский порт – врата, через которые в Аеренал прибывают жители других земель, однако немногие торговцы когда-либо путешествовали за его пределы. Жители Пилас Талаэар более терпимы к чужакам, чем остальные аеренальские эльфы, и лишь немногие бессмертные живут здесь.

Шай Кайрдал: Этот город – столица Аеренала и дом Королей-Родичей. Большая часть города расположена на громадных деревьях, и многие его строения сформированы из стволов живых деревьев. В Шай Кайрдал находится вторая по численности популяция бессмертных в Аеренале.

Шай Мордай: Шай Мордай – духовное сердце Аеренала. Это дом Бессмертного Двора и самой крупной в Аеренале популяции бессмертных.

Шай Торидор: Шай Торидор – второй после Пилас Талаэар крупный аеренальский порт. Городом управляют Тайрнадал, и никто из бессмертных здесь не живёт. Воинственные эльфы, живущие в городе, готовы постоянно проверять свои воинские навыки и могут представлять угрозу для иностранцев.

НАСЕЛЕНИЕ АЕРЕНАЛА

Гордые, надменные, очарованные смертью эльфы Аеренала составляют почти две трети населения материка; оставшуюся одну треть почти полностью составляют бессмертные. Жителями Аеренала также является небольшое количество полуэльфов и торговцев других рас.

Все живущие в Аеренале эльфы поклоняются Бессмертному Двору, Духам прошлого или обоим верованиям. Местные жители не приняли ни одну другую религию, тем не менее, иностранцев никто не преследует за их верования.

Эльфы Аеренала уважают бессмертных, но ненавидят все остальные виды нежити, особен-

СВЯЗАННЫЕ С АЕРЕНАЛОМ НАВЫКИ

Если вы родом из Аеренала, вы можете выбрать Магию или Религию как свой связанный с предысторией навык.

но те, которые питаются живыми. Уничтожение таких существ они считают частью своего религиозного долга.

АРГОННЕССЕН

Упоминание Аргоннессена заставляет вздрогнуть даже самых храбрых исследователей, для них это земля тайн и страха. Коварные течения и смертоносные рифы окружают его, а на его побережьях живут свирепые варварские племена. Несмотря на это куда большие опасности находятся за пределами этих пляжей.



Аргоннессен – родина драконов Эберрона, охраняющих легендарные чудеса этих земель. Древние города, громадные строения и огромные сокровища находятся в Аргоннессене. Несколько путешественников, искателей приключений, ученых и торговцев бросили вызов Драконьему Пределу, чтобы высадиться на берега острова Серен или на побережье Аргоннессена. Если кто-либо когда-либо и путешествовал вглубь этих земель, то они не оставили свидетельств своих исследований.

Единственный известный пришельцам район Аргоннессена – Пляж Тотема, куда причаливает большинство кораблей. Огромные каменные изваяния, построенные в прошлом неизвестными силами, выступают из песка, смотря в море. За ними – густые джунгли и горы Великого Барьера, из-за которых не видно того, что находится в глубине материка.

Моряки из Лазаарских княжеств часто сталкиваются с варварами Серена, которые пытаются напасть на проходящие мимо суда. Большинство серенских варваров – люди, но также здесь можно встре-

тить и несколько племен драконорождённых. Большинство драконорождённых считает Аргоннессен своей родиной, но драконорождённые Ку'барры прибыли в Кхорвайр так давно, что они знают об Аргоннессене не больше, чем все остальные.

СВЯЗАННЫЕ С АРГОННЕССЕНОМ НАВЫКИ

Если вы родом из Аргоннессена, вы можете выбрать Атлетику или Магию как свой связанный с предысторией навык.

ЗЕН'ДРИК

К югу от Кхорвайра, за Громовым морем из волн поднимается Зен'дрик, манящий мудрецов и путешественников, торговцев и искателей приключений. Глубоко в джунглях, полных отвратительных существ, всё ещё стоят опутанные плющом исполинские развалины империи великанов, скрывающая великие тайны и сказочные ма-

гические сокровища, ждущие своего открытия. Как сложенные в пригоршню руки, льющие осколки дракона, что падают в Эберрон из Кольца Сибериса, раскинулись обширные пустыни, огромные горы прячут извилистые тоннели и гигантские пропасти, которые служат приютом племенам поклоняющихся скорпионам дреу.

Картографы идут на невероятный риск, создавая точные карты Зен’дрика, но ни один современный исследователь не смог успешно нанести на карту сердце Континента Загадок. Великаны, потомки древних империй, живут по всему континенту, поклоняясь странным магическим силам или жестоким первобытным духам. Руины и реликвии демонической эпохи время от времени дают жизнь ужасам, куда более жутким, чем великаны.

Несмотря на все опасности, Зен’дрик вызывает интерес у многих обитателей Кхорвайра, особенно у отмеченных драконом домов. Многие народы Эберрона – включая эльфов и кованых – могут проследить свою родословную до этих забытых земель и стремятся заполнить белые пятна в своей истории. Исследователей ждут богатства империи великанов, а также обширные поля осколков драконов. Земли покрыты джунглями, и если их приручить, они могли бы открыть огромные возможности для сельского хозяйства и колонизации.

Лишь небольшое количество поселений, основанных иноземцами, смогло выжить в Зен’дрике. Большая часть из них – это крошечные приграничные посёлки, поддерживаемые богатым покровителем или отмеченным драконом домом. Известный порт – Штормовой Предел – единственное из таких поселений, которому удалось стать полноценным городом.

ШТОРМОВОЙ ПРЕДЕЛ

Оазис цивилизации перед дикими землями, Штормовой Предел известен как Врата в Зен’дрик. Это отправная точка практически для всех экспедиций в Континент Загадок.

Население Штормового Предела – эклектичный сплав рас, стилей и мод со всего света. Уроженцы Зен’дрика почитают различных духов или предков, тогда как переселенцы из Кхорвайра продолжают поклоняться Верховным Владыкам, Серебряному Пламени и, некоторые, Крови Вол.

СВЯЗАННЫЕ С ЗЕН’ДРИКОМ НАВЫКИ

Если вы родом из Зен’дрика, вы можете выбрать Природу как свой связанный с предысторией навык.

5

Некое подобие поселения находилось на месте Штормового Предела ещё с незапамятных времён. Современный город был заложен под эгидой королевства Галифар и отмеченных драконом домов после того, как им удалось освободить это место от пиратского убежища, которое, в свою очередь, было построено на древних великанских руинах, которые всё ещё выглядывают из основания города. Здания из дерева и камня, которые привычны для любого города Кхорвайра, стоят рядом с древними монолитами и перестроенными пирамидами. Город разделён на округа и районы, обладающие особой культурой и историей.

Здесь открыты представительства всех тринадцати домов, отмеченных драконом, надеющихся получить выгоду от любых открытий, сделанных в глубинах Зен’дрика.

ШТОРМОВОЙ ПРЕДЕЛ: ВРАТА В ЗЕН’ДРИК

Население: Приблизительно 11 000. Ни у одной из рас здесь нет явного численного преимущества; люди, дварфы, полурослики, эльфы, полуэльфы и подменыши ходят здесь рука об руку с полувеликанами, голиафами, ограмми, дреу и три-криннами – насекомоподобной гуманоидной расой.

Правительство: Городом управляют Штормовые Лорды, совет, созданный из представителей пяти родов, основавших Штормовой Предел, при значительном влиянии со стороны отмеченных драконом домов.

Оборона: Поддержанием порядка официально занимается стража Штормового Предела. Но лучшие в пресечении преступлений – Железный Дозор, элитное подразделение кованых, и Дознаватели, частные детективы, лицензированные Гильдией Искателей или Домом Тарашк.

САРЛОНА

Измученная эпохами войн, паранойей, необузданной магией и исходом людей, Сарлона – материк, глубоко затронутый разрушительными действиями прошлого. Несмотря на то, что он больше Кхорвайра, благодаря кровопролитиям его население сократилось до двух основных культур: одна признательна своим духовным хозяевам за дарованное ими благополучие, вторая верит, что эти духи порочны.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Территория Сарлоны относительно плоская, здесь находятся широкие равнины, огромная тундра Ташана и обширная пустыня. Климат суров, свирепые бури разоряют землю, особенно в Адаре.

Многие детали сарлонской истории были утрачены в войнах и катаклизмах. Широко распространено мнение о том, что современная цивилизация Сарлоны выросла под руководством потусторонних духов, которые помогли избежать человечеству полного истребления. Так, государства Сарлоны объединились в два отличных региона.

Жители Риедры верят, что являются венцом цивилизации. Вдохновлённые, счастливые существа, одержимые и направляемые духами, служат им как религиозным и мирским лидерам. Насилие и преступления редки, за исключением случаев мятежа, которые, с точки зрения Вдохновлённых, совершены теми, кто был введён в заблуждение злыми духами, восставшими против Пути Вдохновения.

Прямой противоположностью Риедры является Адар, покрытая горами, каменистая земля – одна из немногих подобных областей на всём материке. Разрываемый бурями и пустынный Адар – родина тех, кто отверг мир Риедры, поскольку верит в то, что он лжив. Здесь борются за выживание кочевые племена и небольшие поселения, стремящиеся оставаться верными Пути Света и помогать другим сбросить бремя Пути Вдохновения.

ГЛАВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ РЕГИОНА

Население Риедры живёт в крупных городах и военных бастионах под бдительной защитой Вдохновлённых. Каждое такое поселение имеет по меньшей мере один монолит; эти монолиты занимают центральное место в риедранской цивилизации и Пути Вдохновения.

В Адаре лишь несколько центров сосредоточения населения, поскольку эта земля не способна предоставить им средств к существованию, а также потому, что жизнь в разрозненных поселениях делает адарцев менее уязвимыми для нападений со стороны Риедры.

Дар Джин (Риедра): Дар Джин – самый известный порт Риедры и один из крупнейших её городов – на его долю приходится львиная доля торговых отношений с Кхорвайром и Штормовым Пределом. Также как и большинство ри-

едранских городов, он поделён на районы, и лишь немногим приезжим разрешено покидать Иностранный Квартал.

Дваарнава (Адар): Этот потайной порт – единственное место во всем Адаре, где могут пристать корабли. Местное население здесь ведёт торговлю с иностранцами, но остаётся бдительными в отношении риедранских лазутчиков.

Крепость Касшта (Адар): Построенная в склоне огромной возвышающейся над морем горы крепость Касшта – дом Хранителей Слова – величайших религиозных деятелей Пути Света. Население крепости торгует с пришельцами при помощи магических подъёмников, которые способны поднимать грузы или даже целые суда до того уровня, на котором находится город.

НАСЕЛЕНИЕ САРЛОНЫ

Преобладающими расами в Риедре являются люди и Вдохновлённые. Сарлона считается местом зарождения человеческой расы. В этом регионе также живут и не-человеческие расы – такие как шифтеры, подменыши и отдельные голиафы и огры – но они считаются гражданами второго сорта. Представители не-человеческих рас часто вступают в армию, поскольку это один из немногих способов добиться уважения и положения в риедранском обществе. В Адаре также преобладают люди, хотя его общество не имеет такого расового деления, как общество Риедры. В Адаре живут те же расы, что и в Риедре, наряду со значительным количеством калаштар, скрывающихся от агентов Вдохновлённых.

Единственная допустимая религия в Риедре – Путь Вдохновения. Исповедание других религий считается преступлением. В Адаре наиболее распространены вера в Путь Света и старые формы поклонения Верховным Владыкам.

СВЯЗАННЫЕ С САРЛОНОЙ НАВЫКИ

Если вы родом из Сарлоны, вы можете выбрать Выносливость или Переговоры как свой связанный с предысторией навык.

ФРОСТФЕЛЛ

Фростфелл раскинулся на севере Эберрона; это земля ослепительного снега, скрипучих ледников и острозубых пиков. Древние сокровища и нетронутые земли Фростфелла манят искателей при-

СВЯЗАННЫЕ С ФРОСТФЕЛЛОМ НАВЫКИ

Если вы родом из Фростфелла, вы можете выбрать Выносливость или Природу как свой связанный с предысторией навык.

ключений и путешественников, как сверкающий неогранённый драгоценный камень. Несмотря на предпринятые в Фростфелл экспедиции, об этих загадочных землях почти ничего не известно. Немногие группы благополучно вернулись оттуда. Одна из таких групп – Фонд Странников, организация путешественников и филантропов, управляемая полуросликом по имени Борман ир’ Дейн. Члены фонда рассказывают об больших городах во льду, которыми правят дьяволы, башнях из холодной кости и тёплых оазисах посреди замёрзших долин. Однако, большая часть их сообщений противоречива.

Дварфские кланы из Чертогов Мрора верят, что их предки пришли сюда из Фростфелла.

ХАЙБЕР

Это царство, в котором нет надежды, рассудка, света, но есть жизнь. Бесконечная тьма, давящие скалы, извилистые коридоры и тёмные моря наполняют необъятные просторы под поверхностью Эберрона. Это – Хайбер, Дракон Глубин, Подземье – скрытый мир, который подобен ненасытной утробе под ногами жителей поверхности.

Хайбер – царство кошмаров. В его глубинах заточены демоны, что тысячелетия назад гордо

шествовали по Эберрону, и порождения безумия ползают по его извилистым коридорам. Отродья и другие искаженные существа скрываются в Хайбере, планируя выплеснуть на поверхность Эберрона разрушение и безумие.

Спусков в Хайбер немного, хотя слухи и древние тексты говорят о зияющих разломах на поверхности Эберрона, которые ведут в его глубины. Несмотря на ужасы Хайбера, многие жители поверхности питают болезненное пристрастие к обитателям Дракона Глубин. Культисты Хайбер даруют свою преданность и разум порочным созданиям, обитающим в Подземье, замышляя мерзкие заговоры и помогая объектам своего поклонения кровавыми жертвами; они даже помышляют спустить с цепи этих существ на прочих обитателей Эберрона.

Некоторые бросают вызов глубинам Хайбера в поисках удачи или стремясь уничтожить живущее там зло. Охотники за сокровищами разыскивают тёмно-синие и маслянисто-чёрные осколки дракона Хайбер, которые можно найти лишь в этих мрачных глубинах. Искатели приключений стремятся уничтожить древние порождения зла ради общего блага или для того, чтобы обеспечить себе место в легендах грядущих эпох.

СВЯЗАННЫЕ С ХАЙБЕРОМ НАВЫКИ

Если вы провели значительное время в Хайбере, вы можете выбрать Выносливость или Подземелья как свой связанный с предысторией навык.



ПРЕДЫСТОРИИ ОТМЕЧЕННЫХ ДРАКОНОМ ДОМОВ

В Эберроне наличие (или отсутствие) у персонажа метки дракона, по меньшей мере, столь же важно, как и государство, в котором он живёт (см. таблицу, в которой указаны расы, с которыми наиболее тесно связаны метки дракона, на стр. 21).

Дом Вадалис

Ботаник Дома Вадалис: Дом Вадалис отправляет вас в экспедиции по всему Кхорвайру в поисках редких трав, необычных фруктов и других чудес растительного мира, которые потом выращивают в Питомнике неподалеку от Варны. В каких землях вы побывали, работая на благо Дома, и с какими опасностями диких земель вам пришлось столкнуться во время поисков? Вам когда-нибудь приходилось использовать редкие травы и искать их для себя? Есть ли какое-то необычайно эффективное растение, которое вы по-прежнему разыскиваете?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – ботаник Дома Вадалис, вы можете выбрать Природу или Целительство как свой связанный с предысторией навык.

Наездник на грифоне Дома Вадалис: В конце Последней Войны противостоящие армии начали использовать наездников на грифонах Дома Вадалис против других наездников на грифонах. И, в отличие от остальных отмеченных драконом домов, ведущих дела с враждующими государствами, в Доме Вадалис произошла короткая междоусобная битва. В бою вы управляли одним из таких грифонов. Что случилось? Вы сбили кого-то из вражеских всадников, а он выжил в бою и теперь жаждет мести? С какими наземными опасностями вам пришлось столкнуться? Вам не хватает ощущения полета, и действительно ли вы рады чувствовать под ногами твердую поверхность?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – наездник на грифоне Дома Вадалис, вы можете выбрать Акробатику или Природу как свой связанный с предысторией навык.

Укротитель Дома Вадалис: В эрласкарском поместье Дома вы видели десятки чудовищ, собранных со всего Кхорвайра. Вы занимались их изучением, исследованием того, как их можно использовать, дрессурой и, наконец, разведением их в неволе. С какими именно существами вам приходилось работать? Вы чувствовали себя непринужденно или были осторожны, поскольку по природе своей они опасны? Чудовища когда-нибудь сбегали или каким-либо другим образом создавали опасность для вас или других дрессировщиков?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – укротитель Дома Вадалис, вы можете выбрать Подземелья или Природу как свой связанный с предысторией навык.

Дом Галланда

Первостроитель Дома Галланда: Вы были частью свиты Первостроителей Червины Строительницы, строящей новые анклавы Дома Галланда вдали от цивилизации. Какие анклавы носят следы вашего пота, и с какими опасностями вам пришлось столкнуться при их строительстве? Вы общались с Червиной лично; верите ли вы в то, что её направляет Пророчество – или что её коснулось безумие?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – Первостроитель Дома Галланда, вы можете выбрать Историю или Переговоры как свой связанный с предысторией навык.

Страж анклава Дома Галланда: Вы отвечали за сохранность всего, что находится в пределах анклава Дома Галланда, какие бы страны, Дома или таинственные организации не хотели нарушить неприкосновенность вашего Дома. Какой анклав вы охраняли? Каких необычных или знаменитых беглецов вы встречали во время охраны анклава? Вы когда-либо прекращали конфликты между теми, кто искал гостеприимства Дома Галланда; был вам кто-то благодарен за это или же наоборот, затаил на вас обиду? Вы когда-либо тайно вывозили посетителей анклава – или

прогоняли их, когда те становились угрозой для остальных?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – страж анклава Дома Галланда, вы можете выбрать Внимательность или Проницательность как свой связанный с предысторией навык.

Странник Бродячего Трактира: Большую часть своей юности вы провели на родине полуосликов, в Талентских равнинах. Вы путешествовали как один из членов огромного каравана Дома Галланда, предлагавшего комфортабельный отдых кочевым племенам равнин. Почему вы не остались там? Какие удивительные места вы видели в равнинах (в особенности подумайте о тех событиях или местах, в существование которых не поверил бы ни один из представителей городских анклавов Дома Галланда)?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – странник Бродячего Трактира, вы можете выбрать Выносливость или Знание Улиц как свой связанный с предысторией навык.

ДОМ ДЕНЕЙТ

Наёмник Дома Денеит: Во время Последней Войны вы служили в Гильдии Клинков Дома Денеит. В каких крупных сражениях вы принимали участие, и на чьей стороне? Ранили ли вас когда-либо, а может, вы до сих пор носите физические или психологические шрамы? Вы когда-либо попадали в плен, в окружение, вас захватывали за линией фронта? Как бы вы охарактеризовали ваши отношения с командующим вами офицером?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – наёмник Дома Денеит, вы можете выбрать Запугивание или Историю как свой связанный с предысторией навык.

Телохранитель Дома Денеит: Вы – член Гильдии Защитников Дома Денеит, вы оставили жизнь среди Клинков, чтобы охранять важную персону, такую как дворянин, генерал или отпрыск другого отмеченного драконом дома. Кого вы охраняли, подвергались ли вы когда-либо нападению? Находились ли вы в дружеских отношениях с кем-либо из тех, кого вы охраняли? Свидетелем каких событий вы стали, пока работали телохранителем, включая приводящие в за-

мешательство, преступные, изменнические или другие дурные дела, разоблачить которые вам не даёт только закон молчания телохранителя?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – телохранитель Дома Денеит, вы можете выбрать Внимательность или Проницательность как свой связанный с предысторией навык.

Помощник маршала: Вы в компании таких же отборных смельчаков разъезжали по дорогам, собирая новости и арестовывая самых опасных преступников Кхорвайра. Каких беглецов и военных преступников вы отдали под суд – и сбежал ли кто-либо от вас? Есть ли у кого-либо из осуждённых преступников семьи или банды, жаждущие мести? Под началом какого Маршала Стражи вы служили? Почему вы больше не являетесь его помощником?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – помощник Маршала, вы можете выбрать Запугивание или Знание улиц как свой связанный с предысторией навык.

ДОМ ДЖОРАСКО

Исследователь Дома Джораско: Вас интересуют редкие яды, экзотические болезни и загадочные хвори, лечение которых неизвестно. В компании более опытных целителей вы путешествовали по Кхорвайру в поисках редких растений или магических реагентов, которые могли бы раскрыть тайну этих болезней и найти способ их лечения. С какими ядами, вспышками болезни или эпидемиями вы имели дело, и где это произошло? Есть ли такая загадочная болезнь, которая не поддаётся вашим усилиям? Заболевали ли вы когда-нибудь одной из тех болезней, от которых пытаетесь исцелять других?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – исследователь Дома Джораско, вы можете выбрать Проницательность или Целительство как свой связанный с предысторией навык.

Медик Джораско: Дом Джораско предоставлял свои услуги всем главным участникам Последней Войны, и вы заботились о раненых солдатах после крупных сражений. В каких сражениях вы были медиком, и насколько близко вы находились к полю боя? Вам когда-либо пришлось становиться частью этого сражения?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – медик Джораско, вы можете выбрать Целительство как свой связанный с предысторией навык.

Последователь Сахеми: Эмиссар Сахеми – полурослик из Дома Джораско, который вернулся в Дом после непродолжительного пребывания в Элдиинских Пределах, утверждая, что Метку Исцеления можно использовать не только для лечения людей, но и земли – в частности, Земли Скорби. Вы были с ним одним из первых и изучали пути друидов и шаманов Элдиина? Как Сахеми вас завербовал? Видели ли вы сами Земли Скорби?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – последователь Сахеми, вы можете выбрать Природу или Целительство как свой связанный с предысторией навык.

ДОМ КАННИТ

Изобретатель Дома Каннит: Вы не можете не изобретать – будь то механические изобретения, магические или сплав одного и другого. Ваше внимание привлекло какое-то искусное изобретение или техника вне пределов вашего Дома? У вас есть конкурент, который приписал себе одну из ваших идей? И какое великое изобретение томится в вашей голове прямо сейчас в ожидании подходящих редких материалов или могущественной магии, которые помогут ему воплотиться в реальность?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – изобретатель Дома Каннит, вы можете выбрать Магию как свой связанный с предысторией навык.

Кованый Дома Каннит: Вы – один из тех кованых, которых Дом Каннит охотнее оставлял у себя, чем продавал в один из Пяти Народов. Чем вы так ценны – были ли вы необычайно одаренны или невероятно хороши на военном поприще? Что вы чувствуете по отношению к своим создателям, продающим ваших собратьев как собственность? И как, в широком смысле, вы примирили свою верность к Дому со своей недавно обретенной законной свободой?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – кованый Дома Каннит, вы можете выбрать Переговоры или Проницательность как свой связанный с предысторией навык.

Ремонтник Дома Каннит: Вы служили в Гильдии Ремонтников Дома Каннит, путешествуя из города в город и зарабатывая деньги для Дома починкой бесчисленных поломанных вещей. Какие странные поселения вы посещали? Вам нравилась жизнь в постоянных разъездах или вы противились тому, что приходится быть на посылках? И, учитывая, что Гильдия Ремонтников практически лишена иерархии, вы довольны этим равноправием или это вас расстраивает?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – ремонтник Дома Каннит, вы можете выбрать Воровство или Знание улиц как свой связанный с предысторией навык.

ДОМ КУНДАРАК

Горад’дин-новобранец: Вы проходили всестороннее обучение в искусстве скрытности и уловок среди Горад’динов – тайного ордена, подчиняющегося лично лорду Моррикану д’Кундарак. Вы оставили своё обучение до того как стать полноправным членом этой теневой группы. Почему вы ушли? Что привело вас к Горад’динам – или это они вас разыскивали? Вы всё ещё можете рассчитывать на помощь Горад’динов, или вы боитесь, что когда-нибудь под покровом теней они попытаются зарезать вас?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – горад’дин-новобранец, вы можете выбрать Обман или Скрытность как свой связанный с предысторией навык.

Смотритель хранилищ Корунда: Вы провели свою молодость, охраняя бесчисленные подземные хранилища под Вратами Корунда – крупнейшим анклавом Дома Кундарак. Во многих хранилищах находятся впечатляющие, но обычные драгоценности: груды золота, платины, драгоценных камней и ювелирных украшений. В других хранилищах скрыты мощные доспехи и оружие – наследия ушедших эпох или лучшие образцы современного дварфского искусства. Какие чудеса вы видели в охраняемых вами залах? Вам приходилось иметь дело с ворами или налётчиками? Вы когда-либо поддавались (или сопротивлялись) искушению взять что-либо из этих хранилищ?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – смотритель хранилищ Корунда, вы можете выбрать Историю или Подземелья как свой связанный с предысторией навык.

Хранитель Железных Врат: Железные Врата – отделение Охранной гильдии, избранная группа dwarфов, обеспечивающая Дом Кундарак магической защитой, ловушками и укреплениями. Что вам было поручено охранять, и как вы поступили с ворами-неудачниками, которые решили проверить защищённость Дома Кундарак? Причастны ли вы к созданию или обслуживанию магических ловушек? И знаете ли вы о каких-либо слабых местах в защитной системе Дома?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – хранитель Железных Врат, вы можете выбрать Воровство или Магию как свой связанный с предысторией навык.

ДОМ ЛИРАНДАР

Пилот воздушного корабля Дома Лирандар: Вы чувствуете себя как дома на борту воздушного судна, бороздящего небеса Эберрона. Вы пробирались через ужасные штормы и с кем только ни сражались: от голодных вирмов до пиратов-убийц. Что же вы такое сделали, чтобы попасть на это доходное место? Почему вы предпочли жизнь искателя приключений службе на воздушном корабле?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – пилот воздушного корабля Лирандар, вы можете выбрать Атлетику или Внимательность как свой связанный с предысторией навык.

Погодник Дома Лирандар: Вы путешествовали с группой погодников, проводя ритуалы улучшения погоды для землевладельцев, армий и правительств, которые могли себе позволить воспользоваться услугами Дома Лирандар. Какие места вы посетили во время исполнения своих обязанностей? Случалось ли вам находиться вблизи военных действий во время Последней Войны?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – призывающий дождь Дома Лирандар, вы можете выбрать Атлетику или Природу как свой связанный с предысторией навык.



Капер Дома Лирандар: Вы служили Дому Лирандар на борту стихийного галеона, охраняя морские пути от пиратов и чудовищ. Кем именно вы были на корабле: дозорным, оператором катапульты, матросом или штурманом? Ваш корабль когда-нибудь захватывали? А может вы жили на необитаемом острове или противостояли мятежу? Какие из портов Кхорвайра вы посещали с удовольствием, а каких опасались?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – капер Дома Лирандар, вы можете выбрать Акробатику или Атлетику как свой связанный с предысторией навык.

ДОМ МЕДАНИ

Взгляд Василиска: Талдор д'Медани тренировал ваш разум, чтобы подготовить вас к



вступлению во Взгляд Василиска – организацию Дома Медани, занимающуюся выслеживанием военных преступников. Взгляд Василиска наделил вас тайными знаниями в области наблюдения и определения мотивации, но в чём заключались эти тренировки? И почему вы прекратили своё обучение?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – член Взгляда Василиска, вы можете выбрать Внимательность или Магию как свой связанный с предысторией навык.

Взор Тысячи Ярдов: Вы были там, куда немногие отважатся пойти – в Землях Скорби. В составе тяжеловооружённого верхового отряда, вы охраняли границы того, что когда-то звалось Сайром, пытаясь сохранять в безопасности западные поселения Трейна и Бреландии. Что заставило вас выбрать эту работу? В каких отношениях вы находитесь с Шаннарой д’Медани, главой Взора Тысячи Ярдов? Какой из случаев во время вашей работы вы считаете худшим?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – член Взора Тысячи Ярдов, вы можете выбрать Внимательность или Выносливость как свой связанный с предысторией навык.

ДОМ ОРИЕН

Гонец Дома Ориен: Работая на Дом Ориен, вы занимались доставкой посылок, связанных с риском, которые должны были прийти точно в срок – дипломатических пакетов, редких маги-

ческих предметов, опечатанных контейнеров – и не задавали вопросов. В каких местах вы побывали, и как туда добирались: на быстром коне или грифоне, молниевой дорогой или при помощи портала телепортации? Были ли случаи, когда вы не смогли доставить посылку, или были не в состоянии это сделать, поскольку с адресатом случилось нечто плохое?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – гонец Дома Ориен, вы можете выбрать Акробатику или Скрытность как свой связанный с предысторией навык.

Контрабандист Дома Ориен: Вы работаете в отделении Дома, которого официально не существует, используя Метку Пути, чтобы пересекать границы, не привлекая к себе внимания властей. Какие товары вы переправляли контрабандой? Какие места чаще всего были исходными и конечными точками вашего маршрута? Вы ускользали от патрулей, подкупали стражу? А может вы сбивали её с толку магией Очарования или проносили замаскированные товары прямо у неё под носом? Вы когда-нибудь попадались?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – контрабандист Дома Ориен, вы можете выбрать Обман или Скрытность как свой связанный с предысторией навык.

Разведчик каравана: Вы привыкли идти впереди всех, проводя разведку, чтобы удостовериться в том, что ценностям торгового каравана Ориен ничего не угрожает, не говоря уже

о ваших соратниках и пассажирах, путешествующих вместе с караваном. Какие маршруты вы знаете как свои пять пальцев? С какими чудовищами и шайками разбойников вам приходилось иметь дело? Вы когда-нибудь терялись в диких землях? С караваном или без?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – разведчик каравана Дома Ориен, вы можете выбрать Атлетику или Внимательность как свой связанный с предысторией навык.

ДОМ СИВИС

Военный курьер: Во время Последней Войны на вас была возложена миссия доставки сверхсекретных сообщений на поля сражений. На какую армию вы работали, и какие отношения вас связывали с её генералами? Вы когда-нибудь ходили в атаку или появлялись только к концу массовой битвы? Вы когда-нибудь заглядывали в приказы до того, как доставляли их к месту назначения? Если да, что вам удалось узнать?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – военный курьер, вы можете выбрать Атлетику или Скрытность как свой связанный с предысторией навык.

Изучающий Пророчество: Дом Сивис пытается следовать Пророчеству Драконов, а вы были частью этого действия. Вы занимались проведением дипломатических переговоров с драконами, вы изучали исторические записи и мистические тексты, чтобы узнать будущее. Вам было интересно узнать, что Пророчество значит для мира в целом, для дома Сивис или конкретно для вас? Вы были участником значительных открытий? Чувствовали ли вы, что на Пророчество драконов влияют действия нескольких основных отмеченных драконом людей, в том числе и вас?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – изучающий Пророчество, вы можете выбрать Магию или Переговоры как свой связанный с предысторией навык.

Мечта Таскера: Вы работали в исследовательском центре лингвистики и псионики Дома Сивис, расположенного в Пике Крона. В каких расследованиях вы приняли участие? С чем,

на ваш взгляд, связана двойная охрана анклава Пика Крона. Какие устные и письменные переводы вы делали? Вы изучали что-то особенно впечатляющее или опасное?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – член Мечты Таскера, вы можете выбрать Магию или Проницательность как свой связанный с предысторией навык.

ДОМ ТАРАШК

Наёмник Рева Львинодрейка: В конце Последней Войны вы служили в Рёве Львинодрейка – наёмнической организации Дома Тарашк, состоящей из гноллов, огров, минотавров, горгулий, гарпий и прочих чудовищ. Что вы чувствовали, сражаясь в рядах этих чудовищных подразделений? Бойтесь ли вы в силу полученного опыта столкнуться в бою с какими-либо особыми чудовищами?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – наёмник Рева Львинодрейка, вы можете выбрать Природу или Подземелья как свой связанный с предысторией навык.

Старатель Дома Тарашк: Осколки драконов завладели вашим сердцем ещё когда вы были ребенком. Вы рыскали по Сумрачному Пограничью в поисках самого ценного товара в Эберроне. Вы когда-либо преуспевали в этом, а потом теряли всё своё состояние, становясь жертвой мошенничества, неудач или разгульного образа жизни? Хотели бы вы отплатить конкурентам за то, что они завладели тем, что раньше принадлежало вам? С какими чудовищами и природными опасностями Сумрачного Пограничья вам приходилось иметь дело?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – старатель Дома Тарашк, вы можете выбрать Подземелья или Природу как свой связанный с предысторией навык.

Хранитель Врат Дома Тарашк: Вы обучались у друидов Дома Тарашк, используя Метку Поиска для обнаружения и укрепления печатей, сдерживающих ужасы Ксориата. Не важно – друид вы или нет, вы привыкли работать с друидами в диких землях этого мира. Что вы почувствовали, в первый раз столкнувшись с печатью, за которой, как вы знали, находятся

своенравные демоны древних эпох? Вы были в дружеских отношениях с друидами – Хранителями Врат? Есть ли какая-то особая, потерянная печать, которую вы по-прежнему ищите в надежде на то, что укрепите её прежде, чем разрушительное действие времени высвободит находящихся за ней демонов?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – хранитель Врат Дома Тарашк, вы можете выбрать Магию или Природу как свой связанный с предысторией навык.

ДОМ ТУРАННИ

Новобранец Дома Туранни из Каменной

Шпоры: В подземных лабиринтах острова Каменная Шпора, в Лазаарских княжествах, вас обучали искусству наёмного убийцы. Но вы не присоединились к Сети Теней – вы ушли. Вы испытывали угрызения совести о чём-то, что вас попросили сделать? Ваш соперник сделал так, что вас выкинули из проекта? Или высокопоставленный член Дома попросил вас покинуть Каменную Шпору без объяснения причин?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – новобранец Дома Туранни из Каменной Шпоры, вы можете выбрать Акробатику или Скрытность как свой связанный с предысторией навык.

Придворный как прикрытия: Для сплетников при знатных дворах Кхорвайра вы всегда были очередным туранским лизоблюдом, обладающим достаточным количеством денег и личным обаянием, чтобы по нескольку месяцев быть желанным гостем при дворе. Но вашим хозяевам в Доме Туранни известна правда: вы днём и ночью занимались шпионажем. Секреты, полученные летом в Аундаире, вы продавали в Каррнате тому, кто предложит самую высокую цену, раньше, чем с деревьев начинали опадать листья. Или, что ещё лучше, обменивали их на более ценные секреты. Постоянно перемещаясь из поместья в поместье, где вы задерживались дольше обычного? Вам приходилось иметь дело с соперниками Дома Фиарлан?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы работаете под прикрытием как придворный, вы можете выбрать Обман или Проницательность как свой связанный с предысторией навык.

Путь Дракона: Этот таинственный орден внутри Дома Туранни пытается раскрыть секреты Пророчества Драконов, но в отличие от мудрецов Дома Сивис, Путь Дракона хочет досконально изучить Пророчество Драконов и, если это возможно, разрушить его. Почему вас беспокоит Пророчество, и что изначально привело вас в Путь Дракона? Вы видели знаки Пророчества в своей собственной жизни? Чувствовали ли вы, что стали заложником судьбы, и искали ли вы выход из этой ситуации? Есть ли на данный момент какая-то определённая сторона Пророчества, исполнению которой вы пытаетесь помешать?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – член Пути Дракона, вы можете выбрать Историю или Магию или как свой связанный с предысторией навык.

ДОМ ФИАРЛАН

Архивариус Дома Фиарлан: Во Владении Памяти – штаб-квартире Дома Фиарлан в Файрхэвене – находится библиотека, в которой хранится множество разведанных, полученных Домом во время Последней Войны. Вы каталогизировали, сопоставляли и анализировали информацию, собранную из различных источников: потёртых фолиантов, чётких военных приказов или шпионских записок, торопливо написанных его собственной кровью. Что из того, с чем вы столкнулись во время изысканий в Башне Памяти, было самым скандальным, и при каких условиях вы готовы раскрыть эту информацию? Какую важную информацию вы не смогли добыть для своего руководства? Вы бы смогли добыть потерянную информацию, если бы действовали более прямолинейно?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – архивариус Дома Фиарлан, вы можете выбрать Историю или Магию как свой связанный с предысторией навык.

Теневой акробат: Вы были членом бродячей труппы, известной как Карнавал Теней – группы танцоров, акробатов и музыкантов, которая шпионила на дом Фиарлан под личиной бродячих артистов. Какую роль вы исполняли в караване – и чем вы занимались на самом деле – что именно вы делали, когда общее внимание

было приковано к вашим компаньонам? Дружили ли вы с кем-нибудь из членов Карнавала? А может, вы с кем-то соперничали? Вы когда-нибудь терпели неудачу во время исполнения представления перед народом?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – теневой акробат, вы можете выбрать Акробатику или Атлетику как свой связанный с предысторией навык.



Эти предыстории детализируют отдельные стороны вашего происхождения, воспитания и прошлого, которые, возможно, повлияли на то, чем вы сейчас занимаетесь, или черты вашего характера.

Рождение и юность

Дитя двух миров: Возможно, ваши родители были родом из двух разных стран, противостоящих друг другу в Последней Войне, а может вы прожили одну половину вашей жизни в одном государстве, а вторую – в другом, противостоящем ему. Ни одна из этих земель так и не стала для вас по-настоящему родной, но вы быстро научились находить общий язык с жителями обеих сторон.

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – дитя двух миров, вы можете выбрать как свой связанный с предысторией навык один из навыков того или другого региона вашего происхождения.

Зрелый возраст

Беженец: Вашего дома больше нет. Возможно, он был уничтожен Последней Войной или захвачен государством, власть которого вы не хотите признавать (примером первого служит Сайр, примером второму – множество: от захваченного Трейном Талиоста до сотен поселений, опустошённых войной). Вы выбрали жизнь скитальца. Вы ищете новый дом или пытаетесь восстановить старый? А может, вы ищете при-

ключений потому, что у вас больше ничего не осталось?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – беженец, вы можете выбрать Выносливость или Знание улиц как свой связанный с предысторией навык.

Дезертир: Вы отказались вступить в ряды добровольцев в период Последней Войны, и в последующие годы, когда многие страны приняли законы о всеобщей воинской обязанности, вы скорее бы сбежали, чем отправились на передовую. Или, возможно, какое-то время вы были солдатом, но потом оставили службу. Вас по-прежнему разыскивают как преступника или на вашей родине объявлена амнистия дезертирам? Почему вы пустились в бега? Это была трусость или личное неприятие насилия? Если ради своих принципов вы пошли на риск попасть в заключение, то почему тогда вы выбрали путь искателя приключений?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – дезертир, вы можете выбрать Выносливость или Обман как свой связанный с предысторией навык.

Соприкоснувшийся с туманом: Вашей души и тела коснулись мёртвенно-серые туманы земель Скорби. Вы были свидетелем Дня Скорби? Вы провели больше времени в Землях Скорби, чем другие искатели приключений? Или вы по каким-то причинам более восприимчивы к прикосновению этих туманов, чем прочие?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – соприкоснувшийся с туманом, вы можете выбрать Выносливость или Запугивание как свой связанный с предысторией навык.

Род занятий

Следователь: Вы стали искателем приключений не ради богатств или сражений с явным, чудовищным злом пустошей, вы делаете это ради защиты общества от более тонкого и коварного зла, скрытого в нём самом. Вы могли бы быть городским стражником, Маршалом Дома Денейт или просто обычным горожанином; ваша цель – раскрывать преступления и защищать тех, кто не может защитить себя сам.

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – следователь, вы можете выбрать Знание Улиц или Проницательность как свой связанный с предысторией навык.

Солдат срочной службы: Во время Последней Войны вы служили на передовой, сражаясь плечом к плечу с десятками и даже тысячами других солдат. В течение многих лет всё, что вы знали – это мучительные дни ожидания, за которыми следовали минуты или часы махания клинком или метания заклинаний во врагов в попытке убить их раньше, чем они вас.

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – солдат срочной службы, вы можете выбрать Атлетику или Выносливость как свой связанный с предысторией навык.

Уполномоченный офицер: Вы были офицером в одной из армий, сражавшихся в Последней Войне, и вели солдат в гущу боя. Вы сами ушли в отставку с военной службы или вас освободили от ваших обязанностей? В любом случае, почему?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – уполномоченный офицер, вы можете выбрать Запугивание или Проницательность как свой связанный с предысторией навык.

ПРЕДЫСТОРИИ, СВЯЗАННЫЕ С РАСОЙ

Книга игрока и Книга игрока 2 предлагают варианты предысторий для рас, представленных в этих книгах. Предыстории рас, специфичных для Эберрона, представлены ниже.

Бдительный (Калаштар): Вы бдительны по отношению агентам куори – Вдохновлённым – и другим врагам Света. Возможно, в прошлом вы подверглись нападению со стороны подобных групп, возможно, у вас обычная паранойя, независимо от причин, вы всегда настороже. Вы обращаете особое внимание на язык тела и слова тех, с кем сталкиваетесь.

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – бдительный калаштар, вы можете выбрать Запугивание или Проницательность как свой связанный с предысторией навык.

Ментальный бастион (Калаштар): Двойственная духовная природа вашего разума чересчур сильна, возможно, это потому, что

вы произошли от чрезвычайно сильного куори. Благодаря этому другим намного сложнее заставить вас сделать что-либо против вашей воли.

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – калаштар-ментальный бастион, вы можете выбрать Магию или Проницательность как свой связанный с предысторией навык.

Неостановимый солдат (Кованый): Вас тренировали – или создали – чтобы сделать идеальной машиной для убийства. Вы быстро используете любую возможность или брешь, предоставленную врагом. Вы ни за что не остановитесь, пока не выполните своё задание.

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – кованый-неостановимый солдат, вы можете выбрать Атлетику или Выносливость как свой связанный с предысторией навык.

Впитывающий культуру (Подменьш): Подобно большинству подменьшей, вы долгое время жили среди представителей других рас. Однако, возможно, вы потратили на это больше времени, чем остальные, или вы чрезвычайно увлечены другими народами. Независимо от причин, у вас богатый опыт в общении с ними.

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – подменьш-впитывающий культуру, вы можете выбрать Переговоры или Проницательность как свой связанный с предысторией навык.

Хамелеон от природы (Подменьш): В молодости вам чаще приходилось скрываться, чем использовать свою способность к изменению формы, и вы приспособились к этому. Ваша семья воевала с другими подменьшами? Может вы или кто-то из ваших родственников был врагом заклинателя или существа, способного видеть вашу истинную природу? Или вам досаждали другие члены вашей семьи? И длятся ли эти враждебные отношения по сей день?

СВЯЗАННЫЕ НАВЫКИ

Если вы – подменьш-хамелеон от природы, вы можете выбрать Обман или Скрытность как свой связанный с предысторией навык.