

СОДЕРЖАНИЕ

Введение7	Глава 5:	Хранители врат.....246
Атмосфера Эберрона.....7	Магия89	Церковь Серебряного Пламени.....247
Мир.....8	Магия в Мире.....89	
Глава 1:	Планы Мироздания.....92	
Расы Персонажей11	Внешние в Эберроне.....99	Глава 9:
Люди.....11	Заклинания.....103	Игровая Компания в Эберроне249
Гномы.....12	Глава 6:	Создание группы.....249
Дварфы.....12	Снаряжение для авантюры109	Стили игры.....250
Калаштары.....13	Оружие.....109	История и продвижение.....251
Кованные.....14	Доспехи.....110	Возвращающиеся злодеи.....252
Перевертыши.....18	Специальные вещества и предме- ты.....110	Темы заговоров.....254
Полуорки.....19	Инструменты и спец-наборы.....111	Классы НИП.....256
Полуэльфы.....20	Одежда.....112	
Халфлинги.....20	Документы.....112	Глава 10:
Шифтеры.....21	Еда, Напитки и жилье.....113	Магические Предметы259
Эльфы.....22	Скакуны и ездовое снаряжение.....113	Предметы из осколков дракона.....259
Прочие расы.....23	Транспорт.....113	Компоненты для кованных.....267
Регионы происхождения.....23	Услуги и активация заклинаний.....114	Традиционные предметы.....271
Жизненные показатели.....27	Новые Специальные Материалы.....116	Артефакты.....271
		Чудные места.....272
Глава 2:	Глава 7:	Глава 11:
Классы Персонажа29	Жизнь в Мире129	Чудовища275
Изобретатель.....29	Мир Эберрон.....129	Бессмертный (тип).....275
Бард.....33	Жизнь в Кхорвайре.....130	Пункты действий.....276
Варвар.....34	Кхорвайр.....134	Снижение повреждений.....276
Воин.....34	Аундаир.....136	Бессмертный советник.....276
Вор.....35	Бреландия.....142	Бессмертный солдат.....276
Друид.....36	Валенар.....152	Вдохновленный.....277
Жрец.....38	Даргуун.....154	Ведьма, сумеречная.....279
Маг/Волшебник.....39	Дроаам.....160	Выведенное магией животное.....280
Монах.....40	Демонические Пустоши.....166	Гомункул.....281
Паладин.....40	Земли Скорби.....172	Господствующий Советник.....283
Псионические Классы.....41	Зиларго.....176	Даелькир.....284
Рейнджер.....42	Каррнат.....178	Динозавр.....286
Чародей.....43	Ку'барра.....186	Долгаунт.....287
	Лазаарские Княжества.....190	Дольгрим.....289
Глава 3:	Талентские Равнины.....194	Каркасный Краб.....290
Героические Характеристики45	Твердыни Ммор.....198	Каррнатский Зомби.....290
Пункты Действий.....45	Теневое Пограничье.....200	Каррнатский Скелет.....291
Навыки.....46	Трейн.....204	Кованный Титан.....292
Отличительные черты.....47	Элдиинские Владения.....208	Куори.....293
Метки Дракона.....63	За пределами Кхорвайра.....216	Лошадь, ездовая Валенарская.....294
Религия.....67	История Мира.....224	Ожившее заклинание.....295
		Ракшаса, Закия.....297
Глава 4:	Глава 8:	Симбионты.....298
Престиж Классы73	Организации227	Ужасное Животное.....299
Кованный Джаггернаут.....73	Аурум.....227	Классические Чудовища.....303
Мастер Перевертничества.....75	Библиотека Корранберга.....228	
Мастер Расследований.....77	Дремлющая тьма.....228	Глава 12:
Наследник, Отмеченный Драко- ном.....79	Двенадцать.....229	Забывтая Кузня307
Наследник Сибериса.....80	Королевские семьи.....230	Часть первая:
Экзорцист Серебряного Пламе- ни.....81	Кровь Вол.....231	Смерть в верхнем городе.....307
Экстремальный Исследователь.....84	Культы дракона глубин.....232	Часть вторая:
Элдиинский Рейнджер.....85	Лорды пыли.....232	В глубины.....311
	Опекуны леса.....233	Часть третья:
	Орден изумрудного когтя.....234	Руины Дорашарна.....313
	Отмеченные драконом дома.....234	Часть четвертая:
	Палата.....244	Конец игры.....317
	Университет Моргрейва.....244	Заключение.....317
	Фонд путников.....245	





ВВЕДЕНИЕ

Предсказан драконами... испытан магией закален в войне...

Добро пожаловать в *Руководство по Игровому Миру Эберрон*, мир отчаянных действий и темного фэнтези, разработанного специально под игру *Подземелья&Драконы*. Это издание, результат беспрендегного поиска новых игровых компаний, проведенный в 2002 г. Корп. Волшебники Побережья. «Нами было изучено более 11000 одностраничных предложений со всех концов мира, присланных профессиональными разработчиками игр, и студиями игровых разработок, а также от множества Мастеров Подземелий и Игроков.»

Совет судий рассмотрел каждое из предложений, и сузил поле выбора. Комитет выбрал одиннадцать предложений и попросил авторов написать десятистраничные обзоры их игровых компаний. Комитет рассматривал только предоставленные сценарии; нигде не указывалось имя автора. Из этого количества «Волшебники Побережья» приобрели три предложения и попросили авторов создать 125 страничные повествовательные руководства. Используя за основу эти рукописи, было выбрано то, что стало игровым миром Эберрон™.

Кейт Бэйкер, Рич Бурлю и Филип Натан Тоомей написали три проекта-предложения, которые и соревновались на финальном этапе. Каждый из них имел нечто особенное, что давало комитету поверить в то, что из этого выйдет грандиозный игровой мир для Д&Д. Не было ничего страшного в том, что никто из трех финалистов не имел за плечами огромного профессионального опыта по разработкам игр на тот момент, когда они отсылали предложения. Комитет принял решение о том, какой из этих трех проектов станет ведущим, куда направит свои творческие и торговые усилия Корп. Волшебники Побережья в преддверии празднования 30-летнего юбилея Д&Д.

В самом конце, игровой мир Кейта имел столько энергии и такой уровень интереса, что комитет обратил внимание именно на него. Он был свеж и полон новинок. Но в то же время сохранял направленность и характер стандартной Д&Д. Мы сможем вообразить новый тип игрового мира, который добавит энергии для сообщества Д&Д, и откуда МП и игроки смогут почерпнуть материал для любого играемого ими мира. Это была дерзкая и уникальная идея, связать воедино тридцатилетние традиции Подземелий&Драконов. Из творческого зерна Кейта, мир

Эберрон вырос в произведение, с которым вы можете теперь ознакомиться.

АТМОСФЕРА ЭБЕРРОНА

Признаки, которые выделяют Эберрон от остальных, являются его атмосферой и положением. Мир соединяет в себе традиционную средневековую фантазию, вместе с массой действий и мрачных приключений. Вы не ошибетесь, если заметите, что мир Эберрона гордо занимает свое место среди остальных миров Д&Д, выпущенных ранее, имеет истоки из кинематографического стиля, и берет пример с лучших приключенческих фильмов, которые когда-либо были сняты. Сюжетные элементы истории мира базируются именно на этих аспектах, и были встроены в игровую механику вместе с представлением пунктов действий в Д&Д игру.

У мира Эберрон богатая история, основанная на героических поступках, имеет подоплеку в магии, и раны от длительной, разрушительной войны. Последствия этой Последней Войны, опасности, приключение, добро, зло и тысячи мрачных теней окрасят местность широкими сильными мазками, а древние тайны ожидают своего раскрытия, чтобы тоже оказать влияние на мир и его людей.

Магия встроена в игровой мир практически на промышленном уровне. Она проникает и оказывает влияние на повседневную жизнь. Она обеспечивает определенные удобства и возможности, неизвестные в современном мире, а также в мире средневековой фантазии. По всему Кхорвайру можно встретить огромные города, где башни впились в небо, а процветающая аристократия торговых семей контролирует большую часть экономики, благодаря наследию, дарованному им в виде таинственных и редких драконьих меток.

Герои могут быть разных оттенков и форм, классов и рас. Они путешествуют по миру, сражаются с негодями, находят забытые сокровища, справляются с сложными действиями, мучительными испытаниями, захватывающими ситуациями, рискованными побегами и загадочными тайнами, проливая свет на столетние секреты, угрожавшие безопасности сегодняшнего дня.

Атмосфера обеспечивает часть того, что отделяет игровую компанию от остальных Д&Д миров, и эта подоплека была наиглавнейшей при построении сложного переплетения узоров событий в игровом мире Эберрон. Но даже и так, «такое же, но отличающееся» описание,

Фильмы, КОТОРЫЕ МОГУТ ВОДОХНОВИТЬ ВАС.

Эти фильмы наложили на нас определенный отпечаток при создании мира, возможно они помогут вам приобрести настроение и расположение духа, соответствующее приключению в Эберроне. Нижеследующие фильмы являются несколькими примерами, которые содержат элементы атмосферы и устройств, которые мы вложили в этот игровой мир:

Братство Волка,
Касабланка,
Из Ада,
Мальтийский Ястреб,
Мумия,
Имя Розы,

Пираты Карибского
Моря,
Сонная Лощина,
Индиана Джонс (вся
серия)

позволило нам сделать элементы этой игровой компании привлекательным для всех Д&Д игроков; вы можете использовать произведения по Эберрону, выбирать из них обширные куски материала, и вставлять в свою игровую Д&Д компанию, с минимальными, если таковые будут, корректировками.

Мир

Средневековый мир Эберрона – это место магии и чудовищ, где магические энергии усиливают ландшафты, и оказывают сильное влияние на общество и производство. Благодаря волшебному искусству, великие города Кхорвайра смогли создать замки достигающие небес, питаемые элементарной энергией заводы и транспорты, а также всевозможные удобства. Магия во всей индустрии Эберрона – является искрой нововведений, которая двигает все сообщество вперед.

Улучшения и удобства, произведенные путем магических изменений, преобразили стандартный средневековый Д&Д мир. Магия и магическое искусство позволили создать эффекты, которые подражают технологическим чудесам появившимся только после 1800, нечто, напоминающее магический телеграф, позволяет вести общение между двумя областями. Волшебная аналогия железной дороги соединяет определенные маршруты в более цивилизованных регионах мира. Существующая магия сделала возможными те задания, которые являются невыполнимыми, при условии, что вы знаете, где найти необходимого обладателя заклинания, и у вас есть достаточно золота, чтобы оплатить эту привилегию.

Старт игровой компании начинается с того момента, когда мир Эберрон только отошел от длительной и разрушительной войны. Народы континента Кхорвайр были одной частью великого и легендарного королевства Галифар.

Когда Король Джарот умер, его пять потомков, каждый из которых командующий одного из Пяти Народов, стали соревноваться за управление, отказываясь подчиниться традициям. Вместо того, чтобы самый старший наследник водрузил на себя корону, все потомство собрало

по отдельности своих вассалов, и лично начало контролировать королевство. Спустя время, этот длящийся десятилетия лет конфликт стал известен как Последняя Война. Каждый лишь мечтал о том, чтобы она поскорее закончилась, а запах кровопролитий и сражений навсегда покинет поверхность Кхорвайра.

Последняя Война продолжалась более столетия, где каждый из Пяти Народов сражался как совместно друг с другом, так и порознь, вражда и союзы чередовались как ветра в Шаргонском Проливе. В то же время, появились новые народы, как результат союзов, и получили возможность закрепиться. Спустя 102 года сражений, лидеры признанных народов Кхорвайра (которых теперь стало двенадцать) собрались в древней столице Галифара для заключения мира. Вместе с подписанием Договора Престолонаследования, пришел конец и Последней Войне.

Сегодня, народы Кхорвайра ищут возможности возобновления и процветания, в то время как новый мир расширяется по земле. Будучи технологическими в мире, народы продолжают конкурировать за превосходство в экономике и политике. Очень часто происходят небольшие стычки, особенно в отдаленных районах континента, а самые горячие на спорных границах. Шпионаж и вредительство, наиболее распространенные методы дипломатии. На публике народы занимаются торговлей и обсуждением, а в тени плетут интриги и обманы.

ЧТО ВАМ НЕОБХОДИМО ЗНАТЬ

Мастера Подземелий и игроки должны знать и помнить следующие особенности, характеризующие мир Эберрона

1. Если что-то встречается в ДнД, то оно имеет место и в Эберроне. Чудовища, заклинания и магические предметы из книг основных правил в большей или меньшей степени могут быть изменены в соответствии с атмосферой Эберрона, с другой стороны, все, что встречается в *Руководстве Игрока*, *Руководстве Мастера Подземелий* и *Справочнике Монстров* может иметь место в Эберроне. К тому же, это первый игровой мир ДнД, полностью созданный на основе правил редакции 3,5, что позволило нам по-новому комбинировать правила и сюжетные истории.

2. Атмосфера и отношение. Игровая компания объединяет традиционное средневековое Д&Д фэнтези с отчаянным действием и мрачными, загадочными приключениями. Типы мировоззрения – это относительный показатель взглядов персонажа или существа, они не могут полностью свидетельствовать о принадлежности к определенной группе и характеризовать его поведение; нет ничего абсолютного, все относительно. Мировоззрения туманны, поэтому вы можете встретить как злого серебряного дракона, так и доброго вампира. Традиционно добрые по мировоззрению существа могут противостоять героям, но, в то же время, хорошо известные представители зла могут неожиданно оказать им помощь. Чтобы помочь вам представить динамику схваток и колдовства, мы добавили к правилам пункты действий. Это расходуемый, ограниченный ресурс, который позволяет игрокам изменять исход драматических ситуаций, и выполнять их персонажам то, что, казалось бы, выполнить невозможно.

3. Мир магии. Игровая компания подразумевает, что мир развивался не по пути научного прогресса, а через совершенствование магического искусства. Такая концепция позволяет ввести в игру такие блага цивилизации, которые были бы неприемлемы для других временных рамок средневековья. Захват и дальнейшее использование элементарных созданий позволили создать воздуш-



Лазаарский князь

ные корабли и железную дорогу. 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, свободномыслящих механизмов.

4. Мир приключений. Из полных испарений джунглей Аеренала в колоссальные руины Ксен'дрика, из взмывших в высь башен Шарна на проклятые возвышенности и в долины Демонических Пустошей. Эберрон — это мир действия 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 Теневом Пограничье, а затем, в самом конце, в подземелье под Библиотекой Корранберга. Используя магические транспортные средства, за время одного приключения герои могут побывать в различных условиях среды, а потому, столкнуться с различными чудовищами и испытаниями.

5. Последняя Война закончилась — вроде бы. Последняя Война, которая более столетия назад погрузила континент Хкорвайр 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. Пять Народов. На континенте Хкорвайр 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 еще до начала игровой кампании. Опустошенная территория теперь известна как Земли Скорби. Стандартным выражением среди людей Хкорвайра является «С Пяти Народов», или что-то подобное. Пять Народов все также обращаются к древнему королевству Галифар и пытаются вернуть назад его легендарное время мира и процветания.

7. Мир интриг. Война окончена, и народы Хкорвайра пытаются построить новую эпоху мира и процветания. Но еще не полностью исчезли угрозы прошлого, и миру крайне необходимы отважные герои. Государства соперничают во многом — в экономике, 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 определенных кругах стали сферой крупного бизнеса. Отмеченные драконом дома, церкви, как безупречные, так и порочные, ворота преступного мира, банды чудовищ, пси-шпионы, университеты волшебства, королевские ордены рыцарей и волшебников, тайные общества, зловещие повелители мыслей, драконы и множество иных организаций и фракций соревнуются в борьбе за положение после прошедшего заката Последней Войны. Эберрон полон противоречий и интриг.

8. Династии, отмеченные драконом. Огромные семейства отмеченных драконом являются магнатами промышленности и торговли на территории Хкорвайра и за его пределами. Их влияние выходит за пределы государ-

ственных границ, поэтому во время Последней Войны они в основном сохраняли нейтралитет. Несмотря на то, что формально они не являются гражданами ни одного из государств, матриархи и патриархи домов живут в великолепии своих анклавов и торговых центров, расположенных на территории всего Хкорвайра. 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.

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

10. Новые Расы. В дополнение к обычным расам персонажей из *Руководства Игрока*, играющие в Эберроне могут выбрать следующие расы: перевертыши, калаштары, шифтеры и кованные. Перевертыши — раса, появившаяся как результат смешения людей и доппельгангеров, что дает им небольшие способности смены облика. Калаштары — планарные сущности, которые слились с человеческими организмами «донорами», что сделало из них могущественных обладателей псионических сил. (Для того, чтобы в полной мере использовать калаштар и прочие псионические элементы в мире, мы рекомендуем вам использовать *Расширенное Руководство по Псионике*). Шифтеры развились как гибрид людей и оборотней; этот союз одарил их ограниченными звериными способностями и дикими инстинктами. Кованные — созданные во время Последней Войны разумные механизмы, которые развили в себе свободную волю и желание укрепить свою позицию в этом мире. Ну а теперь, как только молниевая дорога привезет вас на станцию Первой Башни, наступит время исследовать мир Эберрон и увидеть какие же приключения ждут вас в нем. Возьмите крепче свой меч, соберите соратников, и удостоверьтесь, что вы готовы ко всему.

А ТЕПЕРЬ...

То, как вы будете знакомиться с этой книгой, зависит от вас и вашего интереса. Если вы хотите побольше узнать об особенностях мира и предысторию игровой кампании, ознакомьтесь с Главой 7: Жизнь в Мире, а также Главой 8: Организации. Если же вас в первую очередь интересует игровая механика, переверните страницу и начните ознакомление с Главой 1: Расы Персонажей. Если при чтении вы столкнетесь с незнакомым термином или названием, вы можете посмотреть индекс, где найдете указание на расположение дополнительной информации по интересующей вас теме.

Всего мгновение назад полуорк Корбис издевался над кованным по имени Реликвия, сравнивая его с вагоном на трех колесах. «Когда-то ты был нужен, - смеясь, говорил он, - но теперь, ты лишь груда старого хлама». В следующее мгновение он, как пустая пивная бочка, уже летел через зал таверны Разбитая Наковальня...



ПЕРВАЯ ГЛАВА РАСЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Жители Эберрона составляют богатое разнообразие рас, включая все обычные расы, описанные в *Руководстве Игрока* и новые обычные расы, уникальные для этого мира, которые можно использовать в любом другом ДнД мире.

Каждая раса имеет свои собственные вкусы и стили, выполняя различные роли, встречаемые в сильно насыщенных волшебством обществах Эберрона.

Эта глава предлагает краткий обзор того, как каждая обычная раса из *Руководства Игрока* отличается от описания в кампании Эберрона. Если здесь отдельно не отмечено, используйте материал из *Руководства Игрока* при игре обычной расой.

Также в этой главе представлены четыре новых расы:

Калаштары – смесь чуждого разума и человеческой плоти. Мастера ментальных сил.

Кованные – разумные механизмы, созданные для сражений в Последней Войне, и ищущие теперь свое место в нелегкой мирной жизни.

Перевертыши – раса, появившаяся как результат смешения людей и допельгангеров, что дает им небольшие способности смены облика.

Шифтеры – потомки оборотней, способные на короткие периоды времени проявлять звериные качества.

Люди

Люди – относительно молодая раса, являющаяся доминирующей расой в Эберроне.

Земли Людей: Человеческая культура зародилась на континенте Сарлона, с первыми поселенцами, приплывшими с западного побережья Сарлоны в регион Кхорвайра, ныне называемого Лазаарскими Княжествами. Отсюда, нарушив покой эльфийской империи Аеренал и оставив позади разрушенные королевства гоблинов, они распространились по всему континенту Кхорвайр. Человеческое господство в Сарлоне закончилось с прибытием Вдохновенных. Люди Кхорвайра не ощущают никакой особой связи со своей прародиной, а большинство людей даже не знает, что их предки прибыли из этой отдаленной земли.

КОРРЕКТИРОВКИ ПАРАМЕТРОВ РАС ЭБЕРРОНА*

Раса	Расовые Корректировки	Предпочтительный Класс
Калаштар	Нет	Псионик
Кованный	+2 Телосложение, –2 Мудрость, –2 Обаяние	Воин
Перевертыш	Нет	Вор
Шифтер	+2 Ловкость, –2 Интеллект, –2 Обаяние	Рейнджер

*Корректировки параметров для обычных рас смотрите на стр. 1_ в *Руководстве Игрока*.



Люди



Гномы

Метки Дракона: Люди контролируют большинство отмеченных драконом домов. Дом Каннит обладает Меткой Создания и сконцентрирован на отраслях ремонта и производства. Дом Ориен обладает Меткой Прохода и доминирует в области морских и наземных перевозок и курьерских услуг. Дом Денеит обладает Меткой Стражи, позволяющей его членам доминировать в области личной охраны. Дом Вадалис обладает Меткой Обхождения, что делает его членов лучшими в сфере разведения и обучения домашнего скота.

Гномы

Гномы испытывают столь сильную жажду знаний, что ее можно описать только как вожделение. Они верят, что любая крупница информации, когда-нибудь будет иметь ценность, в не зависимости от того, насколько она тривиальна. Такая любовь к знаниям, помноженная на дошную дисциплину, делает из гномов превосходных библиотекарей, счетоводов, бардов и алхимиков, но она имеет и обратную сторону медали. Одни и те же таланты позволяют стать как опытным бардом, так и искусным шпионом, поэтому общество* гномов опутано такими сетями интриг и шантажа, что для человеческого глаза они зачастую остаются абсолютно незамеченными. Как и дварфы, гномы никогда не создавали собственных империй, но их талант в области дипломатии и шпионажа позволил им сохранить независимость на протяжении всей истории Кхорвайра. Помимо мастерства в алхимии, гномы изучили искусство подчинения элементарей. Это искусство позволяет приводить в движение корабли и другие транспортные средства, производимые на верфях и в сухих доках Зиларго.

Земли Гномов: Родина гномов — Зиларго. Знаменитый своими хранилищами знаний и школами Зиларго является также существенноной торговой силой в южных морях. Гномы Зиларго — опытные

кораблестроители, а в горах на севере и востоке много прекрасных шахт с драгоценными камнями. Более подробно Зиларго описан, начиная со страницы 2__.

Метки Дракона: Дом гномов Сивис обладает Меткой Надписи, которая дарует волшебные способности, связанные с письменным словом и искусством перевода. Эти способности повышают роль дома в области дипломатии, общения и изготовления секретных документов.

Дварфы

Дварфы — рудокопы и кузнецы от природы. Они контролируют большую часть из существующих в природе драгоценных металлов Кхорвайра. Могущественные семейства дварфов чеканят монеты и управляют банками, выпускают аккредитивы, дают ссуды и собирают пошлины. Банкиры и торговцы дварфов обладают большой



Дварфы

экономической силой в Кхорвайре, за что их очень уважают. В связи с тем, что дварфы известны также своей беспощадностью в сборе неоплаченных долгов, их даже слегка побаиваются.

Земли Карликов: Родина дварфов – Мрор, свободный союз неродственных кланов дварфов в гористой местности на востоке Кхорвайра. Дварфы никогда не создавали единой империи и, таким образом, никогда не возвышались до положения эльфов и людей, или хотя бы гоблиноидов, но несмотря на это тот факт, что они контролируют минеральные ресурсы, всегда делал их важными союзниками ведущих сил. До Последней Войны кланы Мрора находились в подчинении короля Галифара. Но в самом начале войны дварфы вышли из-под власти Каррната, что позволило им добиться такой степени единства и независимости, какой они никогда ранее не обладали. Твердыни Мрор более подробно описаны начиная со страницы 1.

Метки Дракона: Дварфский Дом Кундарак обладает Меткой Опеки, что позволяет дому защищать принадлежащие ему многочисленные склады, магазины и богатства, а также обеспечивать безопасность всех видов коммерческой деятельности и ценных товаров. Дом Кундарак тесно сотрудничает с гномами Дома Сивис в производстве и проверке важных документов и т.п.

КАЛАШТАР

Калаштары – составная раса: бесплотные создания с иного плана Дал Куор, Земли Сновидений, слились с телами и душами людей, создав тем самым новый вид. Когда-то они были малой народностью среди куори, коренного народа Дал Куор, но их религиозные воззрения сделали из предметов преследований и охоты. После вторжения куори в Эберрон связь между Дал Куор и Материальным Планом была разорвана на тысячи лет; калаштары были первыми из куори, кто вновь нашел способ попасть в Материальный План. Спасаясь от преследования, они преобразовали свой физический облик в мысленные проекции, которые позволили им войти в Материальный План и вселиться в несопротивляющихся людей. В наши дни родились калаштары, которым для существования уже не нужны ни души ни тела людей.

Лишь через триста лет после калаштар похожий способ мысленного проецирования своих душ и внедрения их в человеческие тела нашли и другие куори. Так появились Вдохновенные (смотрите стр. 2), но они покинули свои собственные тела, многие смертные проецирует свои разумы в Дал Куор, во время снов. Уже на протяжении полутора тысяч лет с того времени Вдохновенные преследуют и угнетают калаштар в своем королевстве, Риедре.

Личность: Как истинный гибрид между человеческими носителями и душой кувори, калаштары обладают сильным интеллектом, но не управляют с логикой. Они ищут совершенствование своих умов и духа, часто исключая любое физическое проявление. Вообще они теплы и сострадательны, но их поведение и образ мыслей чужды коренным расам Эберрона. Они больше интересуются псионикой, чем пронызывающим Кхорвайр волшебством, в их беседах проскальзывают непонятные слова типа "материя", "кинетика" и "эктоплазма".

Калаштары – изгой в своем родном плане, и никогда не могут туда вернуться - даже во сне. Жизнь в изгнании в сочетании с существованием без сновидений, делает калаштар немного склонными к безрассудству, а кое-кто поговаривает, что калаштары посвящают себя психическим и физическим тренировкам, чтобы удерживать себя в разумном состоянии.

Физическое Описание: Калаштары очень похожи на людей, но они грациозней и утонченней, что делает их даже слишком приятными. От обычных людей калаштары отличаются более высоким ростом и острыми чертами лица, но это только придает им привлекательности.

Отношения с Другими Расами: Калаштары – прирожденные дипломаты. Они состоят в весьма хороших отношениях с представителями всех остальных рас, конечно, кроме Вдохновенных. Лучше всего они сходятся с людьми, так как в физическом облике очень на них по-



Калаштар

хожи, хотя отдельные калаштары могут лучше относиться и к другим расам. Они всеми возможными способами противостоят Вдохновенным, как в Риедре, так и за ее пределами, более того, они противостоят любой группе или силе, которая развращает или разрушает души смертных.

Мировоззрение: Обычно, калаштары - законно добрые. Граничащее с аскетизмом чувство самодисциплины в мировоззрении объединено с неподдельной заботой о благополучии всех живущих или, по крайней мере, их душ.

Земли калаштар: Родина калаштар – регион Сарлоны называемый Адаром. Это земля неприступных гор и скрытых крепостей, которая находится на юго-востоке этого континента. Даже здесь, в Адаре, их количество незначительно, а в Кхорвайре калаштары встречаются ещё реже. Несмотря на это их можно встретить во многих крупных человеческих городах. Самая большая популяция калаштар в Кхорвайре находится в Шарне.

Метки Дракона: Калаштары не обладают метками дракона.

Религия: Калаштары не поклоняются богам, но у них есть собственная религия, называемая Путь Света. Центром этой веры является универсальная сила положительной энергии, которую калаштары называют ил-Янна, или «Великий Свет». Посредством медитации и общения с этой силой калаштары стремятся укрепить свои тела и умы для борьбы с силами тьмы, которые угрожают всей жизни в Эберроне. Несмотря на то, что ил-Янна не является божеством, существует горстка жрецов, которая черпает свою силу в Пути Света. Подавляющее число последователей Пути – псионики и пси-воители.

Язык: Калаштары говорят на Куор (языке куори) и общем языке своей родины (Общий в Кхорвайре, Риедранский в Адаре). Куор – шипящий, гортанный язык, более подходящий чужеродному облику куори, чем их гуманоидным носителям. У него собственная письменная форма и плавный, изящный почерк со множеством округлых букв.

Имена: Имена калаштар имеют много общего с именами людей. Они состоят из двух - пяти слогов, в которых сочетаются твердые и шипящие согласные. Имена мужчин заканчиваются на один из суффиксов мужского рода: -харат, -хад, -мелк, или -таш. Женские имена заканчиваются на суффикс женского рода: -каштая, -шана, -тари, или -вакри.

Мужские Имена: Халкхад, Канаташ, Ланамелк, Минхарат, Невиташ, Пармелк, Такахад, Тинхарат.

Женские Имена: Ганитары, Хашана, Лакаштри, Мевакри, Новакри, Панитары, Такаштай, Татары.

Авантюры(Авантюристы/ Искатели приключений): Когда калаштар становится взрослым, перед ним встает выбор, определяющий его дальнейшую жизнь: попытаться жить обычной жизнью в Адаре и быть изгоем, которого постоянно преследуют, или встать на путь борьбы с Вдохновенными. Не удивительно, что многие калаштары выбирают именно этот путь, и живут жизнью, по крайней мере, похожей на жизнь авантюриста. Большинство калаштар-авантюристов движет, прежде всего, ненависть к Вдохновенным, а некоторыми из них – главным образом, теми, кто идет по Пути Света - сострадание ко всем живущим и стремление бороться с любым проявлением тьмы.

РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ КАЛАШТАР

- Средний: Являясь существами Среднего размера, калаштары не получают ни бонусов, ни штрафов,

связанных с размером.

- Базовая наземная скорость калаштара - 9 метров.
- +2 расовый бонус к спасброскам от заклинаний и способностей, влияющих на разум и овладения(может лучше «одержимость»): Двойственные души калаштар помогают им сопротивляться заклинаниям, нацеленным на разум.
- +2 расовый бонус к проверкам Блефа, Дипломатии и Запугивания: Калаштары - мастера общественных взаимоотношений, используя свою представительную внешность и неуловимые псионические силы, они способны оказывать влияние на других.
- +2 расовый бонус к проверкам Маскировки при подражании человеку: Своим физическим строением калаштары очень сильно похожи на людей.
- Калаштары спят, но не видят снов. Поэтому они обладают иммунитетом к заклинаниям *сон*, *ночной кошмар*, а также другим эффектам, зависящих от предположенности цели к сновидениям.
- Псионик от природы: Калаштар получает 1 пункт силы за уровень персонажа, вне зависимости от того, имеет ли он псионический класс или нет.
- Псионические способности: Связь Разумов (1/день). Эта способность подобна пси-силе, проявляемой вайлдером, но 1/2 Кубика Хит-Поинтов Калаштара (минимум 1- уровень).

Если вы не пользуетесь в игре Расширенным Руководством по Псионике, то используйте это описание силы *связи разумов*:

Вы создаете телепатическую связь с другим существом, находящимся в пределах 9 метров от вас, его показатель Интеллекта должен быть больше или равен 3. Связь может быть установлена только с несопротивляющимся существом, которое не проводит проверку спасброска и, тем самым, аннулирует свою устойчивость к магии/псионике. Посредством этой связи вы способны телепатически общаться между собой, даже если вы говорите на разных языках. В результате связи вы не устанавливаете никакого особого влияния над существом. Однажды установившись, связь может работать на любом расстоянии (хотя перестает действовать при переходе на другие планы), и длится 1 раунд за уровень персонажа. Это способность, влияющая на разум.

- Автоматические Языки: Общий и Куори. Бонусные Языки: Драконов, Риедранский.
- Предпочтительный Класс: Псионик. Мульти-классовый калаштар не получает штраф в опыте за мультиклассовость, если один из двух классов - псионик.

Кованный

Кованные были созданы как бездумные машины для сражений Последней Войны, но обрели собственный разум. Это был результат побочного эффекта магических экспериментов, которые были нацелены на то, чтобы сделать из них совершенное оружие разрушения. С каждой более успешной моделью, выходившей из кузен создания Дома Каннит, кованные все более и более совершенствовались, пока не стали новым видом существ – живыми механизмами.

Кованные знамениты своей боевой доблестью, размером и простодушием. Они становятся надежными товарищами и страшными врагами. Ранние модели кованных являются настоящими механизмами: некоторые из этих осколков Последней Войны появляются как разновидности чудовищ, как, например, кованный-титан (описан на стр. __).

Личность: Кованные были созданы для того, чтобы сражаться в Последней Войне, и они продолжают отлично выполнять свои функции. Они яростно сражаются и, как правило, не испытывают угрызений совести, проявляя при этом адаптивность, на которую не способны бездумные машины. Теперь, когда война окончена, кованные ищут возможность адаптироваться к окружающей жизни и относительно мирному времени. Некоторые из них легко свыклись с новым образом жизни и стали рабочими или ремесленниками, в то время как другие избрали путь авантюристов, или продолжают сражаться в Последней Войне, вопреки восстановленному миру.

Физическое Описание: Кованные выглядят как массивные гуманоиды, собранные из композитных материалов – обсидиана, железа, камня, темного дерева, серебра и органических материалов, тем не менее передвигаются они с поразительной грацией и подвижностью. Тело кованного состоит из гибких пластин, соединенных волокнистыми пучками. Голова, как правило, не несет на себе особых отличительных признаков.

У кованных нет физических различий пола: У всех у них мускулистое тело без признаков половых различий. По своей индивидуальности, одни кованные более мужеподобны, другие более женственны, хотя разные люди складывают об одном и том же кованном разное мнение. Самих кованных, насколько сложилось впечатление, не особо заботит половой вопрос. У них нет возраста в его обычном понимании, однако их тела медленно изнашиваются, в то время как разум совершенствуется путем обучения и приобретения опыта.

Кованные – единственные из механизмов, кто научился посредством магии и тренировок модернизировать свои тела. Множество кованных украшены более тяжелыми металлическими пластинами, чем те, которые были установлены создателем первоначально. Этот измененный доспех, встроенное оружие и прочие модернизации их физического облика, помогают отличать одного кованного от другого.

Отношения: Пытаясь после Последней Войны найти свое место в обществе, кованные сообща налаживают отношения с другими расами. В целом, гуманоидные расы Кхорвайра относятся к кованным с неприязнью, что связано с воспоминаниями об их безжалостности в Последней Войне, и потому, по возможности, стараются избегать контакта с ними.

В Трейне и Каррнате кованные все еще являются собственностью военных сил, расплачиваясь тем самым за свое создание. Большинство кованных в этих землях – рабы, которых зачастую используют для восстановления разрушенных во время войны зданий и дорог. В остальных землях Кхорвайра кованные обрели свободу, но иногда считают себя жертвами дискриминации и давления при попытке найти работу или иное признание. Большинство кованных, по своей сути, не являются существами, подверженными эмоциям – они хладнокровно переносят трудности и неволю, но есть и такие, кто кипит от негодования по отношению ко всем остальным расам, а также к тем кованным, единственное желание которых – умиловить своих «хозяев».

Мировоззрение: В целом, кованные нейтральны. Они были созданы, чтобы сражаться, а не думать об оправданности сражения. Большинство из них не стремится сражаться за духовные идеалы, несмотря на то, что они в полной мере наделены независимым мышлением и неким подобием морали.

Земли Кованных: Кованные появились в Сайре до его разрушения, но теперь у них нет родины. Большинство из них рассеяны по Кхорвайру и выполняют роль сервентов (т. е. договорные слуги) в Корфе,



Кованный

Атуре и Пламенном Замке или борятся за право найти для себя работу и признание в Шарне или Корранберге. Некоторые из кованных собираются в Землях Скорби и пытаются наладить собственное общество, свободное от предубеждений и недоверия старших рас.

Метки Драконов: Кованные никогда не обладают метками драконов.

Религия: Так как большинство кованных по каким-то моральным или духовным убеждениям не склонны к объединению друг с другом, лишь единицы из них проявляют интерес к религии. Некоторые кованные нашли ответ на вопрос о своем существовании, приняв ту или иную веру, но их настолько мало, что это не несет особой важности. Большая часть кованных тяготеет к мессианской фигуре, называемой Лордом Клинков. Этот могущественный лидер собрал вокруг себя нечто похожее на культ, в который входят недовольные кованные, проповедующие возвращение в Земли Скорби и восстание против «слабых плотью» рас.

Язык: Кованные говорят на Общем, потому что были разработаны так, чтобы общаться лишь со своими создателями и владельцами (в большинстве случаев, людьми).

Имена: Кованные не называют друг друга по имени. Не так давно они осознали, что для сосуществования с остальными расами, им необходимо обзавестись именами. Многие из них принимают те имена, которыми их нарекают, а кованные, которые путешествуют с людьми, часто получают от них прозвища. Однако, некоторые кованные считают, что приобретение имени – это процесс осознания своего нового существования, это переломный момент жизни кованного, поэтому они могут долго и тщательно подбирать себе имя.

Приключения: Для кованного, авантюры и приключения – это один из способов влиться в мир, хотя бы в роли искателя приключений. На диких просторах Ксен’дрика, на этом древнем континенте, мало кому может быть интересен секрет вашего рождения или создания, пока вы помогаете вашим товарищам по группе оставаться в живых. Весьма большое количество кованных отправляются в приключения, чтобы выбраться из пропасти общественного непонимания и в тоже время делать что-либо значимое.

РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ КОВАННЫХ

- **Подтип Живой Механизм (Экс):** Кованные являются механизмами, относящимися к подтипу живой механизм. Живой механизм – создание, обладающее собственным разумом и волей, которыми его наделила могущественная и труднопостижимая магия созидания. Кованные – живые механизмы, у них есть то, что роднит их как с обычными механизмами, так и с живыми существами, что более детально рассмотрено ниже:

Признаки: Являясь живым механизмом, кованный обладает следующими признаками.

- Кованный получает свои Кубики Хит-Поинтов, прогрессию базового бонуса атаки, спасбросков и пункты навыков от выбранного им класса.

Особенности: Кованный обладает следующими особенностями.

- В отличие от остальных механизмов, кованный имеет показатель Телосложения.

- В отличие от остальных механизмов, кованный не обладает зрением при низком освещении и темновидением.

- Иммуниет к ядам, эффектам сна, к парализации, болезням, тошноте, усталости, изнеможению, а также к эффектам, причиняющим ослабленное состояние и к

высасыванию энергии.

- Кованный не может природным способом излечить смертельные повреждения. (внес поправку из Errata)

- В отличие от остальных механизмов, кованный не обладает иммунитетом к заклинаниям и способностям, влияющим на разум.

- В отличие от остальных механизмов, кованный подвержен критическим попаданиям, временному повреждению, ошеломлению, повреждению параметров, высасыванию параметров, а также эффектам смерти и некромантии.

- Являясь живым механизмом, кованный подвержен как эффектам заклинаний, которые поражают живых существ, так и тех, что поражают механизмы. Кованный может излечить полученные повреждения, например, при помощи заклинания *лечение легких ранений* или *лечение легких повреждений*, и может быть поврежден заклинаниями *вывести из строя механизм*, или *ущерб*. Однако, заклинания и способности из подшколы лечения, восстанавливающие хит-поинты или параметры, на кованных действуют лишь в половину своей эффективности.

- Необычное физическое строение кованных делает их уязвимыми к некоторым заклинаниям и эффектам, которые обычно не действуют на живых существ. Кованные переносят повреждения от заклинаний *нагреть металл* и *охладить металл* так, будто они облачены в металлические доспехи. По тому же принципу, кованный подвержен эффекту заклинания *оттолкнуть металл* или *камень*. Кованного можно оттолкнуть заклинанием *оттолкнуть дерево*. Железо в теле кованного делает его уязвимым к *ржавеющему захвату*. Существо переносит 2d6 повреждений от действия этого заклинания (Рефлекс половинный; КС спас-броска 14+модификатор параметра заклинателя). Те же повреждения кованный переносит и от касания ржавочудища (КС Рефлекса 17, половина). Такие заклинания, как *камень в плоть*, *каменная форма*, *искривить дерево* и *деревянная форма* оказывают эффект лишь на предметы, и потому не могут применяться в отношении каменных или деревянных частей кованного.

- Состояние 0 хит-поинтов оказывает несколько иной эффект на кованных. При 0 хит-поинтов кованный считается выведенным из строя, также как и любое живое существо. В каждом последующем раунде он может проводить одно действие передвижения или стандартное действие, при этом активная деятельность не приводит к утрате хит-поинтов. Если же его хит-поинты ниже 0, но не ниже -10, кованный неподвижен. Он беспомощен и находится в бессознательном состоянии, а также не может выполнять какие-либо действия. Несмотря на это, выведенный из строя кованный в дальнейшем не теряет хит-поинты, только если ему не нанесено новое повреждение - также как и живые существа, он находится в стабилизированном состоянии.

- Являясь живым механизмом, кованный может быть оживлен или воскрешен.

- Кованный не нуждается в еде, сне, дыхании, но он подвержен эффекту подпитывающих заклинаний и магических предметов вроде *пира героев* и .

- Несмотря на то, что живые механизмы не нуждаются в сне, маг кованный должен отдыхать 8 часов, прежде чем подготовить новые заклинания.

- +2 к Телосложению, – 2 к Мудрости, –2 к Обаянию. Кованные мощны и устойчивы, но им сложно налаживать взаимоотношения с другими существами, и

ПРОИСХОЖДЕНИЕ КОВАННЫХ

Перед смертью короля Джарота и началом Последней Войны верховные мастера Дома Каннит переделали свои кузницы созидания для создания механизмов новой эпохи. Механизмы, изначально созданные для тяжелого труда и производства, начали переделывать под модели для исследований и защиты. Когда король Джарот увидел возможности, связанные с работой Дома Каннит, он начал разработку плана по укреплению защиты Галифара от внешних угроз, которые он видел во всем. Король Джарот все больше нервничал из-за опасностей, причиной которых, по его мнению, были орды чудовищ из западных владений, таинственные эльфы Аеренала, варвары Аргоннэссена, и все прочие за пределами его королевства. По настоянию короля Дом Каннит начал эксперименты по созданию кованых, разработанных специально для войны.

Один из лордов дома, Меррикс Д'Каннит, создал первую версию кованых. Это было существенное достижение, но он верил, что может создать более совершенного солдата. Когда король Джарот умер, а его наследники разорвали королевство на части, каждая из фракций имела подразделения преданных им бойцов-кованых. Во втором десятилетии конфликта Мерриксу удалось

наделить созданных им воинов неким подобием разума. Но создать по-настоящему живых механизмов удалось Ааррену, сыну Меррикса, который завершил дело отца. Первый, по-настоящему живой кованный появился из кузницы созидания примерно тридцать четыре года назад.

На протяжении последних тридцати лет войны Дом Каннит продавал кованых-воинов любому, кто мог за них заплатить. Самые крупные армии кованых на континенте были предметом гордости Бреландии, Трейна и Сайра. Большинство разнообразных группировок имело в составе своих военных сил хотя бы символическое количество кованых. В последние годы войны кованные уже неизменно ассоциировались с этим бесконечным конфликтом.

Тронхольдский Договор, документ, подписанием которого ознаменовался конец Последней Войны, включал в себя два важных, особенно для кованых, постановления. Во-первых, статус кованых менялся: они больше не были собственностью, они становились народом. Во-вторых, Дому Каннит запрещалось дальнейшее производство кованых, а кузницы созидания следовало запечатать и уничтожить. Некоторые государства, такие как Трейн и Каррнат, отошли от точного толкования Договора и ввели понятие договорной повинности (сервитута). Множество людей смотрят на кованых с подозрением, злостью или даже страхом, но кованные потихоньку начинают находить свою нишу в сообществе, о чем они никогда и не мечтали по окончании войны.

Кованные не воспроизводятся. Большинство странствующих по Хорвайру кованых – это ветераны Последней Войны. Самые старые из них относятся к первой партии, созданной около тридцати четырех лет назад, последние из кованых вышли из кузниц около двух лет назад, в последние дни войны. Более старые кованные чаще являются воинами или варварами. Более новые кованные, особенно созданные в последние пять лет, пробуют себя в различных классах.

Тайно функционируют два источника по созданию новых кованых. Внук создателя первых кованых, Меррикс д'Каннит, продолжает работу в запретной кузнице созидания, расположенной в недрах Шарна. Здесь он продолжает эксперименты своего отца и деда. Иногда он берет вновь созданных кованых к себе на службу, иногда продает их особым клиентам, а иногда выпускает на волю, чтобы проверить, насколько легко они адаптируются в мире (хороший старт для авантюристов-кованых). Чтобы сохранить свою тайну, Меррикс продумывает все свои действия, и управляет своей кузницей созидания весьма расчетливо.

Другой источник скрыт в Землях Скорби, где изменник – Лорд Клинок, контролирует останки когда-то действовавшей в Сайре кузницы Каннит. Ему не очень хорошо удалось наладить процесс, да и сама кузница сильно пострадала во время погубившей государство катастрофы, поэтому он производит новых кованых очень медленно и в небольших количествах, но даже в этом случае у созданных им кованых проявляются дефекты и мутации.



Кузница Созидания



Перевертыш

поэтому они кажутся отчужденными и даже враждебными.

- **Средний:** Являясь механизмами Среднего размера, кованные не получают ни бонусов, ни штрафов, связанных с размером.
- **Базовая наземная скорость кованного** - 9 метров.
- **Композитные Пластины:** Пластины, используемые для постройки кованных, дают им +2 бонус доспеха. Эти пластины не являются природным доспехом, и не суммируются с остальными эффектами, которые дают бонус доспеха (помимо природного доспеха). Композитные пластины, подобно комплекту доспехов или робе, занимают место на теле кованного, поэтому кованный не может носить доспехи или магические робы. Пластины кованного, как и любые доспехи, могут быть заколдованы. Во время наделения пластин магическими свойствами они постоянно должны быть на персонаже.

Подобно штрафу за ношение легкого доспеха, композитные пластины дают кованному 5% шанс провала тайных заклинаний. Любая способность класса, которая позволяет кованному игнорировать шанс провала заклинания, связанный с легким доспехом, позволяет ему игнорировать и этот тип штрафа.

- **Легкое Укрепление (Экс):** При критическом попадании, или коварной атаке у кованного существует 25% шанс того, что он проигнорирует эти атаки, и перенесет обычные повреждения.
- **Природным оружием кованного** является удар, который наносит 1d4 повреждений.
- **Автоматические Языки:** Общий. **Бонусные Языки:** Нет.
- **Предпочтительный Класс:** Воин. Мультиклассовый кованный не получает штраф в опыте за мультиклассовость, если один из двух классов – воин.

ПЕРЕВЕРТЫШИ

Перевертыши способны незначительно изменять свою форму, что позволяет им маскировать внешность. Они появились в результате связи доппельгангеров и людей и, в конечном счете, стали отдельной расой, отличной от своих прародителей. Они не обладают способностью полностью изменять свой облик, как это делают доппельгангеры, но могут при желании создать себе эффективную маскировку. Эта способность делает из них превосходных шпионов и преступников, и многие перевертыши используют этот потенциал.

Личность: В целом, подменыши предусмотрительны и осторожны. Они предпочитают рисковать лишь тогда, когда ощущают высокую вероятность успеха или когда дело того стоит. В жизни они ценят прекрасные вещи, и получают огромное удовольствие от комфортного, богатого образа жизни, если могут его себе позволить. Они избегают прямой конфронтации, предпочитая ей, когда это возможно, тайные удары и быстрые отступления. В беседе они учтивы и имеют дар выудить из собеседника больше информации, чем тот хочет сказать.

Физическое Описание: Перевертыши очень похожи на своих предков - доппельгангеров, но при этом имеют определенные показатели, указывающие на наличие у них человеческой крови. Как правило, все перевертыши Среднего размера, и достигают 1,5 - 1,8 метра в высоту. В отличие от истинных доппельгангеров, перевертыши в своем естественном облике обладают полом, но несмотря на это могут принимать любой удобный им облик. У перевертышей бледно-серая кожа и редкие белокурые волосы. У них длинные и немного непропорциональные, по сравнению с остальными гуманоидами, конечности.

В отличие от доппельгангеров, их лица более отчетливы - есть намеки на наличие носа и губ, несмотря на это сохранились чисто белые (без зрачков) глаза, а остальные черты лица выглядят незаконченными и отдаленно напоминают человеческие.

Отношения с Другими Расами: Любой, кто имеет хоть каплю здравого смысла, не станет в полной мере доверять перевертышу. Тем не менее, многие по различным причинам сотрудничают с ними. Большинство представителей других рас относится к перевертышам с чрезвычайной осторожностью. Дварфы нетерпеливо относятся к их обманчивой и хитрой натуре. Халфлинги, с другой стороны, обожают соревноваться с перевертышами в хитрости и остроте ума, несмотря на то, что в темных дебришках они часто становятся конкурентами.

Мировоззрение: Существуют перевертыши всех мировоззрений, но в большей степени они склоняются к нейтральному. Они сосредоточены на собственных убеждениях и не особо руководствуются законами и нормами морали. Многие из них имеют свой кодекс чести и яростно отстаивают собственную независимость. Одни отказываются от участия в наемных убийствах, в то время как другие избирают этот путь, считая его самой совершенной формой искусства обмана.

Земли Перевертышей: В Кхорвайре перевертыши живут там же, где и люди, они либо растворяются среди них, либо живут в их тени. Чаще всего их можно встретить в крупных городах Кхорвайра, где они формируют основу преступного мира, хотя многие из них находят себе более почтенную работу в качестве конферансье, следователей, правительственных агентов, и, иногда, авантюристов. У перевертышей нет собственной родины.

Метки Дракона: У перевертышей не бывает меток дракона, но они могут проявить подобие метки, хотя никакой силы она иметь не будет.

Религия: Многие перевертыши поклоняются Страннику, одному из божеств Темной Шестерки. Другие исповедуют индивидуалистскую философию совершенного облика, в которой физическое преобразование - это мистическая практика, символизирующая духовное очищение. Эта философия необычайно аморальна, а её последователями являются как убийцы, так и набожные отшельники.

Язык: Перевертыши говорят на Общем, что позволяет им легко перемещаться среди людей и представителей всех остальных рас. Зачастую они изучают настолько много языков, насколько те могут обеспечить их множеством личин.

Имена: Имена перевертышей обычно односложные, другими расами они воспринимаются скорее как прозвища, нежели настоящие имена. На самом деле, перевертыши коллекционируют имена и в разных социальных кругах могут появляться под разными именами. Они не делают никаких различий между мужскими и женскими именами.

Мужские и Женские Имена: Бин, Докс, Фае, Харс, Джин, Лам, Нит, От, Пайк, Руз, Сим, Тукс, Йуг.

Авантюристы: Перевертыши могут стать авантюристами, спасаясь от своего криминального прошлого, ища мести за причиненное им зло или стремясь к духовному совершенствованию посредством использования своих способностей по изменению формы. Остальные отправляются на поиски приключений, так как на прежнем месте уже не находят хороших возможностей: не склонным к тайной или преступной деятельности подменышам зачастую сложно найти себе достойную работу.

РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВЕРТЫША

- **Подтип Меняющий Форму:** Перевертыши - гуманоиды с подтипом Меняющий форму.
- **Средний:** Являясь существами Среднего размера, перевертыши не получают ни бонусов, ни штрафов, связанных с размером.
- **Базовая наземная скорость подменыша** - 9 метров.
- **+2 расовый бонус к спасброскам против сна и эффектов очарования:** У перевертышей изворотливый разум.
- **+2 расовый бонус к проверкам Блефа, Запугивания и Чувства Мотива:** Перевертыши с рождения искусны в обмане и запугивании; несмотря на то, что они не способны читать мысли так, как это делают доппельгангеры, но интуитивно они понимают язык телодвижений и передают его с невиданной точностью.
- **Прирожденный Полиглот:** Перевертыши добавляют в любой список классовых навыков Дополнительный Язык.
- **Ограниченная Смена Облика (Спр):** У подменышей есть сверхъестественная способность изменять свой облик; эффект этой способности подобен эффекту заклинания *собственная маскировка*, при этом их снаряжение не подвержено изменениям. Эта способность не является иллюзорным эффектом - это незначительное физическое изменение, сделанное по воле самого перевертыша. Изменяются черты лица, цвет и текстура кожи и т.д., но в пределах действия вышеуказанного заклинания. Перевертыш может использовать эту способность по своему усмотрению неограниченное количество раз, а эффект будет длиться до тех пор, пока он вновь не изменит свой облик. После смерти перевертыш, принимает свой обычный облик. Заклинание *истинное зрение* раскрывает его естественный облик. При использовании этой способности перевертыш получает +10 условный бонус(мне кажется, что лучше бонус обстоятельства) к проверкам Маскировки. Использование этой способности - полнораундовое действие.
- **Автоматический Язык:** Общий. **Бонусные Языки:** Ауран, Дварфов, Терран, Эльфов, Великанов, Гномов и Халфлингов.
- **Предпочтительный Класс:** Вор. Мультиклассовый перевертыш не получает штраф в опыте за мультиклассовость, если один из двух классов - вор.

Полуорки

Полуорки редки на Кхорвайре, так как люди и орки никогда не жили в особенной близости. В маленьких, рассеянных человеческих



Полуорки

общинах Теневого Пограничья полуорки встречаются гораздо чаще, также их можно встретить в западных частях Элдиинских Владений и Дроааме. Орки Теневого Пограничья живут, так же как и люди - это обычная жизнь, если быть более точным, это полная противоположность того, как они жили в прошлом, ордам безжалостных варваров. Полуорки в этом регионе столь же цивилизованны, как люди, и, несмотря на их размер и силу, зачастую кажутся практически людьми.

Земли полуорков: Полуорки не имеют собственных земель, они живут как в человеческих, так и в орочьих общинах в Теневом Пограничье, Элдиинских Владениях и Дроааме. Некоторые даже нашли свое место в других государствах Кхорвайра, особенно в больших городах.

Метки Дракона: Дом Тарашк состоит из полуорков и людей и обладает Меткой Нахождения. Бизнес дома сосредоточен на поиске и разведке осколков дракона.

Полуэльфы

Эта раса широко распространена на Кхорвайре и встречается лишь на нем. Полуэльфы являются результатом первичного кровосмешения людей и эльфов. Полуэльфы могут быть столь же надменными как и эльфы, хотя они более склонны работать с людьми, так как для них это гораздо удобней. Некоторые из полуэльфов очарованы смертью и обычаями Аеренальских предков, что приводит их на путь некромантов. Другие больше чтят свое человеческое наследие и полностью сливаются с человеческим обществом.

Несмотря на то, что большинство полуэльфов живет и размножается как самостоятельная раса, эльфы и люди по всему Кхорвайру продолжают вступать в брак и иногда производят потомство.

Земли полуэльфов: У полуэльфов нет родины, но их можно встретить во всех Пяти Народах. Они наиболее распространены в Аундаире, Бреландии и Трейне, часть из них мигрировала в Валенар, чтобы принять участие в становлении и расширении этого нового эльфийского государства.

Метки Дракона: Две из отмеченных драконом дина-



Халфлинги

стий являются полуэльфийскими. Дом Лирандар обладает Меткой Шторма и контролирует парусные корабли и летающие суда, а так же дожди, приносимые в фермерские земли. Дом Медани обладает Меткой Обнаружения и предлагает услуги, связанные с личной защитой. Так как в результате браков эльфов и людей иногда рождаются полуэльфы, не являющиеся частью уже существующего народа, небольшое количество полуэльфов можно встретить среди человеческих и эльфийских домов, отмеченных драконом.

Халфлинги

На своей родине халфлинги – кочевники, которые ездят по широким равнинам на одомашненных динозаврах. Наследие кочевника также помогает более урбанизированным халфлингам, и поэтому халфлинги утвердились по всему Кхорвайру как торговцы, политические деятели, адвокаты, знахари и... преступники. Племенных кочевников равнин иногда можно встретить и в городах, но чаще городские халфлинги сливаются с остальной частью населения и лишь случайно обнаруживают свое кочевое происхождение.

Земли Халфлингов: Халфлинги происходят родом из Талентских Равнин, там они все также процветают, поддерживая тысячелетние кочевые традиции. Формально считавшиеся частью Галифара перед Последней Войной, многие халфлинги Талентских Равнин широко распространились и расширили свою цивилизацию настолько, что теперь практически в каждом городе Кхорвайра можно встретить халфлинга. В любую отрасль, которой они занимаются, они приносят свой острый ум и бойкий язык. Более подробно Талентские Равнины описаны начиная со страницы 2.

Метки Дракона: Дом халфлингов Галланда обладает Меткой Гостеприимства, предоставляющей её членам волшебные способности, связанные с продовольствием, напитками, и убежищем. Члены этого дома управляют го-



Полуэльфы

стиницами и ресторанами, готовят пищу для королевских и знатных особ, или колдуют пропитание своим собратьям - талантским кочевникам. Дом Джораско обладает Меткой Лечения, что позволяет ему предоставлять услуги целительства в городах по всему Кхорвайре.

ШИФТЕР

Шифтеры, иногда называемые «недооборотнями», произошли от людей и настоящих ликантропов, которые теперь практически исчезли в Кхорвайре. Шифтеры не способны полностью изменять свой облик, но могут проявлять звериные качества, которые они называют «изменчивостями». Шифтеры развились в способную размножаться уникальную расу. Они имеют свою культуру с собственными традициями и особенностями.

Личность: На личность и поведение шифтеров влияет их животная природа. Многие из них невоспитанны и грубы, в то время как другие - тихи и изворотливы или склонны к уединению. Так как большинство ликантропов - плотоядные животные, шифтеры сохранили их хищную натуру и воспринимают большинство своих действий с позиции охотника и добычи. Они рассматривают выживание как вызов, стремясь быть самостоятельными, приспособляемыми и находчивыми.

Физическое Описание: Шифтеры в основном в своем облике - гуманоиды, но их тела исключительно гибкие. В то время как их компаньоны идут обычным шагом, они зачастую передвигаются в полусогнутом состоянии, прыгая и подсакивая. Лица шифтеров напоминают звериные, у них широкие, плоские носы, большие глаза, нависшие брови, остроконечные уши и длинные бакенбарды (у обоих полов). Их предплечья и задние ноги покрыты длинным мехом, а волосы на голове густые и ниспадающие как грива.

Отношения с Другими Расами: Рядом с шифтерами многие расы чувствуют себя неудобно, точно также ощущаешь себя рядом с крупным хищником. Конечно, кто-то принимает шифтеров, и, несмотря на природное отвращение, положительно оценивает некоторых из них, а халфлинги и вовсе нормально уживаются с ними. С другой стороны, шифтеры научены горьким опытом и теперь не доверяют представителям других рас и не ждут от них добра, хотя некоторые шифтеры стараются своими поступками и деяниями заслужить уважение и дружбу.

Мировоззрение: Обычно шифтеры нейтральны. Они считают, что борьба за выживание важнее, чем моральные и этические воззрения о том, как выживать.

Земли Шифтеров: У шифтеров нет собственной земли. Являясь потомками людей, они живут в человеческих землях. Однако в отличие от перевертышей, шифтеры чаще живут в сельских районах, подальше от густонаселенных городов. Чаще всего с ними сталкиваются в Элдиинских Владениях и других отдаленных областях, которые есть во всех государствах. Многие шифтеры зарабатывают на жизнь, работая звероловами, охотниками, рыбаками, шпионами, проводниками и военными разведчиками.

Метки Дракона: Тот факт, что шифтеров нет ни в одном из домов, отмеченных драконом, вычеркивает их из общего потока общества.

Религия: Большинство шифтеров придерживается веры, которая основана на вере друидов Элдиинских Владений, они верят в божественную мощь земли, ее составляющих и земных созданий. Те шифтеры, кто почитает пантеон Верховных Владык, поклоняются Балинору или Болдрее, в то время как другие шифтеры почитают Странника. Также шифтеры могут поклоняться Серебряному Пламени.

Язык: Шифтеры говорят на Общем и редко изучают другие языки.

Имена: Шифтеры пользуются теми же именами, что и люди, городским жителям их имена кажутся простоватыми.

Авантюристы: Переход от бурной, самостоятельной жизни шифтера - зверолова или охотника к жизни авантюриста - не очень-то большой шаг. Многие шифтеры выбирают карьеру искателя приключений после того, как что-либо нарушает их обычную жизнь, например, вторжение чудовищ в их деревню или лес или приевшаяся работа проводником.

РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ ШИФТЕРОВ

- **Подтип Меняющий Форму:** Шифтеры, гуманоиды с подтипом Меняющий Форму.
- **+2 Ловкость, -2 Интеллект, -2 Обаяние:** Шифтеры гибки и проворны, но их коренная звериная природа понижает как их способность к разумному мышлению, так и к взаимодействию в обществе.
- **Средний:** Являясь существами Среднего размера, шифтеры не получают ни бонусов, ни штрафов, связанных с размером.
- **Базовая наземная скорость шифтера - 9 метров.**
- **Изменчивость (Спр):** Шифтер способен пробуждать свое наследие оборотня, и, таким образом, на короткое время повышать свои физические силы. Один раз в день, шифтер способен войти в состояние, очень похожее на ярость варвара. У каждого из них может быть один из шести признаков шифтера - характеристик, проявляющихся при процессах изменения внутри



персонажа. Каждый признак шифтера дает +2 бонус к одному из физических параметров персонажа (Силе, Ловкости или Телосложению), а также какое-либо другое преимущество. Раздел с признаками шифтеров смотрите ниже. Изменчивость - свободное действие длительностью 3+модификатор Телосложения раундов. (Если какой-то признак шифтера или другой эффект повышает модификатор его Телосложения - используйте новый модификатор). Выбирая отличительные черты, шифтер способен улучшить эту способность.

Черты шифтера описаны в 3 Главе: Героические Характеристики. Каждая специализированная черта шифтера удлиняет время действия способности Изменчивость на 1 раунд. За каждые две черты количество раз активации изменчивости повышается на один. Таким образом, персонаж с двумя чертами шифтера может применять изменчивость два раза в день (вместо обычного одного), и каждое применение этой способности длится 5 (вместо обычных 3)+модификатор Телосложения шифтера, раундов. Несмотря на то, что изменчивость развилась и связана с ликантропией - это не бедствие и не проклятье.. Она не передается ни через атаки укусом, ни через атаки когтем. Изменчивость шифтера невозможно излечить, так как это врожденная расовая способность.

- **Зрение при Низком Освещении:** При звездном, лунном, факельном свете, а также при подобном невысоком освещении шифтеры видят в два раза дальше, чем люди. При этом они сохраняют способность различать цвета и мелкие детали.
- **+2 расовый бонус к проверкам Баланса, Взбирания и Прыжков:** Звериное наследие улучшает множество физических навыков шифтера.
- **Автоматический Язык:** Общий. **Бонусные Языки:** Эльфийский, Гномий, Халфлингов и Сильван.
- **Предпочтительный Класс:** Рейнджер. Мультиклассовый шифтер не получает штраф в опыте за мультиклассовость, если один из двух классов – рейнджер.

Признаки Шифтера

Каждый шифтер имеет один из следующих специальных признаков, который он выбирает при создании и не может изменить в дальнейшем.

Шкура Зверя (Спр): В состоянии изменчивости шифтер со шкурой зверя получает +2 бонус к Телосложению и природный доспех с +2 бонусом к КД.

Длинные Зубы (Спр): В состоянии изменчивости шифтер с длинными зубами получает +2 бонус к Силе, а его удлинившиеся зубы могут использоваться как природное оружие. При успешной атаке укусом он наносит 1d6 повреждений (+1 за каждые четыре уровня персонажа). Он не может проводить атаку укусом более одного раза в раунд, даже если его базовый бонус атаки настолько высок, что позволяет выполнить несколько атак в раунд. Если у него в руках есть оружие, он может использовать атаку укусом как вторичную (-5 штраф к броску атаки).

Карабкающийся (Спр): В состоянии изменчивости шифтер с такой способностью получает +2 бонус к Ловкости, и скорость «взбирания» 6 метров.

Коготь-Лезвие (Спр): В состоянии изменчивости шифтер с такой способностью получает +2 бонус к Силе и отращивает когти, которые можно использовать в качестве природного оружия. При успешной атаке они наносят 1d4 повреждений (+1 за каждые четыре уровня персонажа). Шифтер не может проводить атаку когтями более одного раза в раунд каждой рукой, даже если базовый бонус атаки настолько высок, что позволяет выполнить несколько атак в раунд. Если у него в руках есть оружие, он мо-

жет использовать оружие основной рукой, а не основной рукой проводить атаку когтем, в этом случае все атаки в этом раунде переносят штраф к атаке -2.

Бегун (Спр): В состоянии изменчивости шифтер с такой способностью получает +2 бонус к Ловкости и получает к своей базовой скорости бонус +3 метра передвижения.

Неистовый Охотник (Спр): В состоянии изменчивости шифтер с такой способностью получает +2 бонус к Телосложению, и способность острого нюха. Эта способность позволяет шифтеру замечать приближающихся врагов, определять по запаху скрытых врагов и идти за запахом по следу. Шифтер с признаком Неистовый Охотник способен узнавать знакомые запахи также, как человек распознает знакомые очертания. Шифтер способен по запаху заметить приближающегося врага на расстоянии до 9 метров. Если противник идет по ветру, то расстояние увеличивается до 18 метров, если против ветра - сокращается до 4,5 метров. Сильные запахи, такие как дым или гниющий мусор, могут быть замечены на удвоенных от указанных выше расстояниях. Иногда один сильный запах может блокировать остальные, что может быть использовано для того, чтобы сбить с толку или задержать шифтера с этой способностью. Когда шифтер замечает запах, он не знает о точном месторасположении цели - лишь то, что она находится в пределах этого диапазона. Чтобы определить направление запаха, шифтер должен провести действие передвижения. Как только шифтер находится в 1,5 метрах от источника запаха, он может указать на него.

В состоянии изменчивости шифтер с признаком Неистовый Охотник и чертой Чтение Следов способен идти по следу за запахом. Чтобы обнаружить след или идти по нему, он делает проверку Искусства Выживания.. Обычный КС для свежих следов равен 10 (вне зависимости от поверхности, на которой оставлен след). КС повышается или понижается в зависимости от силы запаха жертвы, количества существ, оставивших запах, и свежести следа. КС повышается на 2 за каждый час «остывания» следа. В остальном, эта способность используется также, как черта Чтение Следов. Идущие по следу шифтеры игнорируют эффекты условий поверхности и плохой видимости. Когда шифтер не находится в состоянии изменчивости, он получает +2 бонус к Искусству Выживания, так как эффект острого нюха исчезает не полностью.

Эльфы

Большинство эльфов величественны и отстранены, их замыслы - это не мелкие повседневные проблемы, которые волнуют представителей других рас - они, охватывают собой несколько столетий. Некоторые эльфы более приземлены: Это представители домов, отмеченных драконом, которые в течение многих столетий живут среди людей и других маложивущих рас и приспособили свое чувство времени к их восприятию, а также эльфы Валенара, которые отказались от большинства старинных традиций своего вида и избрали более активную, захватническую позицию.

Земли Эльфов: Эльфы появились в Ксен'дрике, таинственном южном континенте, где они были рабами в королевстве великанов. Десятки тысяч лет назад, эльфы-рабы восстали против своих хозяев, и, в конечном счете, совсем оставили Ксен'дрик. Они обосновались в плодородных тропических влажных лесах Аеренала, большом острове к юго-востоку от Кхорвайра.

Еще задолго до возвышения королей Галифара часть эльфов оставила Аеренал и переселилась в Кхорвайр.

Теперь эти эльфы живут среди народов Кхорвайра и практически слились с доминирующим человеческим обществом. Эти «цивилизованные» эльфы имеют мало общего как с древним народом Аеренала, так и с недавно появившимся народом Валенара, хотя некоторые представители могут больше напоминать своих предков, чем обычных Кхорвайрских эльфов.

Во время Последней Войны осажденные владыки Сайра призвали в свои земли аеренальских эльфов-наемников. После пятидесяти лет сражений за Сайр эти наемники провозгласили один из его районов своей собственностью. Они, заявили, что ранее эта земля принадлежала эльфам - некогда существовавшей на материке торговой колонии, которая имела торговые отношения с империей хобгоблинов еще задолго до прибытия в Кхорвайр людей. Теперь эта земля известна как Валенар. Более подробно Валенар описан начиная со страницы 2__, а Аеренал со страницы 2__.

Метки Драконов: Разделившиеся во время Последней Войны эльфийские дома Фиарлан и Туранни обладают Меткой Тени и используют ее свойства в области слежения и иллюзии. Они контролируют бизнес шпионажа во всем Кхорвайре, а также занимаются более законными видами коммерческой деятельности в области искусства и развлечений. С момента раскола дома Фиарлан и Туранни - непримиримые конкуренты, поскольку каждый из них борется за господство в этой области.

ПРОЧИЕ РАСЫ

Кхорвайр - это регион, в котором можно встретить представителей самых разных рас и оказаться на одной из противостоящих сторон конфликта. Королевство гоблиноидов Даргуун, популяция орков в Теневого Пограничье, королевство чудовищ в Дроааме - все это важные участники политических интриг в Кхорвайре. Лишь на первый взгляд может показаться, что хобгоблины, гоблины, медвежатники, орки, гноллы и прочие создания являются чу-

довищами, на самом деле, они вполне могут стать игровыми персонажами в мире Эберрон. Все необходимые правила для игры персонажем, принадлежащим к одной из этих рас, Вы можете найти в *Справочнике Монстров* и *Руководстве Мастера Подземелий*. Информация о культурах этих монстроидных рас приведена в Главе 7: Жизнь в Мире, в частности, в разделах, касающихся Даргууна, Дроаама и Теневого Пограничья.

Мы не рекомендуем вам вводить игровых персонажей-драконов, так как их мотивы и взгляды весьма далеки от того, что привычно для гуманоидов Эберрона. По этой же причине не очень подходят для игры и такие расы как дроу и сахуагины.

Регионы Происхождения

Персонаж в мире Эберрон - не просто человек или дварф. Он является человеком из Трейна или дварфом из Твердынь Мрора. По своим игровым параметрам люди из Трейна ничем не отличаются от людей из Бреландии или Риедры - отличия состоят в культурных традициях этих народов. В контексте игры эти культурные различия выражаются в выборе характерных для определенных регионов класса, навыков, черт и престиж классов. Помимо этого, регион происхождения персонажа может сказаться на выборе животного-спутника (если персонаж - рейнджер или друид).

Этот раздел описывает наиболее частые выборы условий, касающихся игры, для каждого из известных регионов Эберрона. Страны и регионы более детально рассмотрены в 7-ой Главе Жизнь в Мире. Эти выборы не является всецелым ограничением, так как в таких правилах всегда есть исключения. Они просто дают вам напутствие по созданию персонажа, наиболее характерного для его культуры.

Совсем не обязательно, что регион происхождения скажется на выборе расы персонажа Персонаж эльф, к примеру, может быть родом из древнего Аеренала, или



Эльфы

из Валенара, а может и вовсе принадлежать крупному роду городских эльфов Шарна (в Бреландии), и поэтому имеющих больше общего с людьми Бреландии, чем с эльфами. Представители всех распространенных рас часто встречаются в городах Кхорвайра и, соприкасаясь с другими расами, пусть в незначительной мере, но все же перенимают обычаи других культур.

Классы, черты и престиж классы, обозначенные верхним индексом (Э) - новые и относятся к этому игровому миру. Классы, навыки, черты и престиж классы, обозначенные верхним индексом (П), взяты из *Расширенного Руководства по Псионике*. Все остальные классы, навыки, черты и престиж классы можно найти в книгах базовых правил (*Руководстве Игрока* и *Руководстве Мастера Подземелий*).

АДАР

Жители Адара в основном люди и калаштары. Их культура сформировалась на соприкосновении правителей Редры, Вдохновленных, поэтому многие из них обучаются эффективным техникам противостояния пси-силам.

Классы: Монах, псионик^П, пси-воитель^П, вор, духовный клинок^П, вайлдер^П.

Навыки: Автогипноз^П, Знание (псионика)^П, Знание (религия), Искусство Выживания.

Черты: Сильный Разум^Э, Дикий Талант^П.

Престиж Классы: Наемный Убийца, Элокатер^П, Мастер расследований^Э, Пирокинетик^П, Теневой танцор, Боевой разум^П.

АЕРЕНАЛ

Коренными жителями Аеренала являются эльфы. Они настолько сильно почитают своих предков, что возвели их до положения бессмертных созданий.

Классы: Жрец (Бессмертный Двор), рейнджер, маг.

Навыки: Ремесло (обработка дерева), Знание (религия), Профессия (лесоруб).

Черты: Мудрый Советник.

Престиж Классы: Таинственный лучник, архимаг, сверхъестественный рыцарь, иерофант, повелитель знаний, таинственный теур.

АРГОННЭССЕН

Северное побережье Аргоннэссена населяют племена людей-варваров, которые также живут на юге Кхорвайра, и близлежащем острове Серен. Они смотрят на драконов Аргоннэссена как на божественных покровителей и защитников, и потому в их культуре и одежде часто встречаются элементы, связанные с драконами.

Классы: Варвар, друид.

Навыки: Знание (природа), Искусство Выживания.

Черты: Ярость Дракона^Э, Тотем Дракона^Э, Продлить Ярость^Э, Удача Неистовства^Э.

Престиж Классы: Наследник отмеченный драконом^Э, иерофант.

АУНДАИР

Народ Аундаира – в основном люди, но среди них также встречаются и представители других рас. Они ценят сельское хозяйство и образование.

Классы: Изобретатель^Э, бард, жрец (Верховные Владыки), монах, маг.

Навыки: Знание (любое), Профессия (винодел/вино-торговец).

Черты: Образование^Э, Фаворит Дома^Э, Учение Монаха^Э.

Престиж Классы: Архимаг, Наследник отмеченный драконом^Э, Наследник Сибериса^Э, Иерофант, Повелитель тайн, Мастер расследований^Э.

БРЕЛАНДИЯ

Являясь промышленной столицей Кхорвайра, Бреландия знаменита прежде всего Шарном, городом-космополитом. Это самое большое поселение на континенте и один из наиглавнейших портов южного побережья. Также Бреландия является вратами в таинственный Ксен'дрик.

Классы: Жрец (Верховные Владыки), воин, вор.

Навыки: Знание (устройство подземелий), Знание (история), Профессия (Плавильщик/Литейщик).

Черты: Фаворит Дома^Э.

Престиж Классы: Наследник отмеченный драконом^Э, Дуэлянт, Экстремальный исследователь, Наследник Сибериса^Э, Мастер расследований^Э.

ВАЛЕНАР

В отличие от древнего королевства Аеренал, Валенар молодая, агрессивно настроенная и расширяющаяся эльфийская нация. Прибыв в Кхорвайр во время Последней Войны в качестве наемников, валенарские эльфы прославились как коневоды и наездники. Они стремятся создать новое государство, независимое от стойкого Аеренала. Для эльфов этого региона валенарский двулезвийный скимитар (смотрите стр. 1 __) является военным, а не экзотическим видом оружия.

Классы: Рейнджер.

Навыки: Приручить Животное, Езда Верхов.

Черты: Фаворит Дома^Э, Сражение Верхов.

Престиж Классы: Таинственный лучник, Наследник отмеченный драконом^Э, Наследник Сибериса^Э.

ДАРГУУН

Даргуун - королевство гоблиноидов, но несмотря на это здесь изредка можно встретить представителей и других рас - большинство из них - мерзкие личности или бывшие ветераны Последней Войны - которые живут в крупных городах и поселениях.

Классы: Варвар, воин, монах, вор.

Навыки: Блеф, Запугивание, Искусство Выживания.

Черты: Продлить Ярость^Э, Учение Монаха^Э, Удача Неистовства^Э.

Престиж Классы: Наемный Убийца, Странник горизонтов, Теневой танцор.

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ПУСТОШИ

Демонические Пустоши – дикий регион, где единственными представителями гуманоидов являются свирепые племена людей-варваров и отряды орков, посвятивших себя тому, чтобы не впускать в Пустоши путешественников извне, и не выпустить наружу необычных тварей этой земли.

Классы: Варвар, воин, жрец (Калок Шаш (Серебряное Пламя)), паладин.

Навыки: Искусство Выживания, Знание (магия), Знание (история).

Черты: Продлить Ярость^Э, Удача Неистовства^Э, Поразить Серебром^Э.

Престиж Классы: Иерофант, Странник горизонтов, Чудотворец

ДРОААМ

Основными жителями Дроаама являются чудовища, здесь можно встретить практически кого угодно - от медузы до минотавра. В Дроааме есть и несколько изолированных человеческих общин.

Классы: Варвар, жрец (Темная Шестерка), воин, вор и чародей.

Навыки: Запугивание, Искусство Выживания.

Черты: Удача Неистовства³, Сильный Разум³.

Пrestиж Класс: Наемный убийца, Темный страж, Теневой танцор.

ЗЕМЛИ СКОРБИ

Лишь единицы любой из рас Эберрона способны жить в Землях Скорби. Также здесь есть, по крайней мере, одно поселение кованых. Только местные жители-кованные считают Сайр своей родиной.

Классы: Изобретатель³, воин, вор.

Навыки: Знание (магия), Искусство Выживания.

Черты: Черты Кованного³.

Пrestиж Классы: Кованный джаггернаут³.

ЗИЛАРГО

Зиларго – земля гномов Кхорвайра. Она известна своими университетами и библиотеками. Зиларго – это хранилище знаний и легенд. Гномов Зиларго считают одними из лучших кораблестроителей, а их тайное умение управлять элементарными силами, вызывает зависть всего Кхорвайра.

Классы: Изобретатель³, бард, жрец (Верховные Владыки), вор, маг.

Навыки: Ремесло (алхимия), Ремесло (обработка драгоценных камней), Знание (география), Знание (история), Знание (местное).

Черты: Приковать Элементаль³, Образование³, Фаворит Дома³.

Пrestиж Классы: Наследник отмеченный драконом³, Наследник Сибириса³, Повелитель тайн, Мастер расследования³.

КАРРНАТ

Большинство живущих в Каррнате людей считаются наиболее изысканными и культурными людьми Кхорвайра. Они сыграли важную роль в Последней Войне и все еще находятся в потрясении от своих потерь. Каррнат сделал большую ставку на применение в бою нежити в качестве солдат - они до сих пор маршируют под командованием Каррнатского короля и полководцев.

Классы: Жрец (Кровь Вол, Верховные Владыки), воин, маг, чародей.

Навыки: Дипломатия, Знание (магия), Знание (история), Знание (религия).

Черты: Образование³, Фаворит Дома³, Понимание к Нежити³.

Пrestиж Классы: Архимаг, Наследник отмеченный драконом³, Дуэлянт, Сверхъестественный рыцарь, Наследник Сибириса³, Иерофант, Повелитель тайн, Мастер расследования³.

КУ'БАРРА

Люди Кубарры считают себя единственными истинными потомками великого королевства Галифар. В остальном, вся их земля - жестокий и опасный кордон.

Классы: Жрец (Верховные Владыки), воин, рейнджер, вор, маг.

Навыки: Искусство Выживания, Знание (история), Знание (дворянство и королевский род).

Черты: Фаворит Дома³.

Пrestиж Классы: Наследник отмеченный драконом³, Экстремальный исследователь³, Наследник Сибириса³, Странник горизонтов.

ЛАЗААРСКИЕ КНЯЖЕСТВА

Обитателями Лазарских Княжеств в основном являются люди - рыбаки, моряки, и морские разбойники. Хотя здесь также можно встретить представителей и других

распространенных рас.

Классы: Жрец (Верховные Владыки), воин, вор.

Навыки: Профессия (рыбак), Профессия (купец), Профессия (капер), Профессия (моряк), Профессия (кораблестроитель), Профессия (китолов).

Черты: Фаворит Дома³.

Пrestиж Классы: Наследник отмеченный драконом³, Наследник Сибириса³.

РИЕДРА

Большинство жителей Риедры - люди, но правителями этой земли являются Вдохновенные. Большинство риедранцев являются угнетенными, которых заставляют работать и – спать - на благо их повелителей. В отличие от калаштаров из Адара, Вдохновенные выискивают и уничтожают любых людей, у которых проявляются пси-способности.

Классы: Воин, вор; Только Вдохновенные: псионик^П, пси-воитель^П.

Навыки: Ремесло, Профессия; Только Вдохновенные: Автогипноз^П, Знание (планы), Знание (псионика)^П, Пси-искусство^П.

Черты: Сильный Разум³.

Пrestиж Классы: Только Вдохновенные: Элокатор^П, Мета-разум^П, Псионический анкарнатр, Пасущий невольников^П.

САЙР, ПЕРЕМЕЩЕННЫЙ

Так как во время Последней Войны Сайр был уничтожен, у бывших жителей Сайра ольше нет родины,. До войны Сайр был мирным местом с давними традициями мастеровых и ремесленников. Теперь, выжившие разбросаны по всему Кхорвайру, в основном по четырем оставшимся от древнего Галифара государствам (Аундаиру, Бреландии, Каррнату и Трейну), а также Зиларго и Твердыням Мрор.

Классы: Изобретатель³, жрец (Верховные Владыки), воин, маг.

Навыки: Ремесло (любое), Дипломатия, Лечение.

Черты: Фаворит Дома³, черты по созданию предметов.

Пrestиж Классы: Архимаг, Наследник отмеченный драконом³, Сверхъестественный рыцарь, Наследник Сибириса³, Иерофант, Повелитель тайн, Мастер расследования³.

ТАЛЕНТСКИЕ РАВНИНЫ

Талентские Равнины – родина халфлингов Это дикий регион скудных пастбищ. В качестве скакунов и для перевозки грузов халфлинги-кочевники используют встречаемые здесь разновидности динозавров. Для халфлингов этого региона шараш, тангат и талентский бумеранг (смотрите стр. 1__) являются военным, а не экзотическим видом оружия.

Классы: Варвар, воин, рейнджер, вор.

Навыки: Приручение Животных, Профессия (знахарь), Профессия (пастух), Профессия (госпитальер), Езда Верхов.

Черты: Фаворит Дома³, Сражение Верхов.

Пrestиж Классы: Наследник отмеченный драконом³, Экстремальный исследователь³, Наследник Сибириса³.

ТВЕРДЫНИ МРОР

Твердыни Мрор с незапамятных времен были родиной карликов.

Классы: Изобретатель³, жрец (Верховные Владыки), воин.

Навыки: Ремесло (изготовление вооружения), Ремесло



Монумент лорда дварфов
Мрор, вырезанный в горах
Железный Корень

(изготовление доспехов), Ремесло (ювелирное дело), Ремесло (обработка камня), Ремесло (банкир), Ремесло (шахтер).

Черты: Фаворит Дома³.

Престиж Классы: Наследник отмеченный драконом³, Защитник дварфов, Экстремальный исследователь³, Наследник Сибериса³, Странник горизонтов.

ТЕНЕВОЕ ПОГРАНИЧЬЕ

Болотистые земли Теневого Пограничья - родина народа орков. В нескольких существующих здесь городах людей заметно меньше, чем орков, но полуорки встречаются чаще.

Классы: Варвар, друид, воин.

Навыки: Профессия (рыбак), Искусство Выживания

Черты: Фаворит Дома³, Посвященный в Хранители Ворот³, Отразить Необычных³.

Престиж Классы: Наследник отмеченный драконом³, Экстремальный исследователь³, Наследник Сибериса³.

ТРЕЙН

Трейн – теократическое государство людей и прочих рас, которые посвятили себя служению Церкви Серебряного Пламени. Культура и цивилизация Трейна благородны и элегантны, а народ известен прекрасными мастеровыми.

Классы: Жрец (Церковь Серебряного Пламени), воин, паладин.

Навыки: Ремесло (любое), Знание (история), Знание (религия).

Черты: Духовность³, Повышенное Изгнание, Фаворит Дома³, Поразить Серебром³.

Престиж Классы: Наследник отмеченный драконом³, Экзорцист Серебряного Пламени³, Наследник Сибериса³, Иерофант, Повелитель тайн, Чудотворец.

ЭЛДИИНСКИЕ ВЛАДЕНИЯ

Элдиинские Владения - странная смесь нетронутых диких просторов и пасторальных ферм, заселенных в основном людьми, полуэльфами и шифтерами.

Классы: Варвар, друид, рейнджер

Навыки: Приручить Животное, Знание (природа), Профессия (фермер), Профессия (пастух), Искусство Выживания.

Черты: Связанный Пеплом³, Облик Зверя³, Тотем Зверя³, Дитя Зимы³, Фаворит Дома³, Посвященный в Хранители Ворот³, Посвященный в Певцы Зелени³, Отразить Необычного³, черты шифтеров³, Компаньон Тотема³, Насекомое Спутник³, Облик Насекомого³, Посвященный в Смотрителей³.

Престиж Классы: Наследник отмеченный драконом³, Элдиинский рейнджер³, Наследник Сибериса³, Странник горизонтов, Мастер перевертничества³.

ЖИЗНЕННЫЕ ПОКАЗАТЕЛИ

Таблицы в этом разделе позволяют расширить информацию о создании стартового и максимального возраста, роста и веса игровых персонажей, описанных в 6 Главе *Руководства Игрока*, здесь включены описанные в этой главе новые расы.

Возраст: Как описано в *Руководстве Игрока*, вы можете либо выбрать возраст вашего персонажа самостоятельно, либо определить его случайным образом, опираясь на Таблицу Случайных Стартовых Возрастов. Например, шифтер рейнджер начинает в возрасте 20+1d8 лет, также вы можете выбрать любой возраст, но не ниже 21.

Кованные всегда создаются взрослыми, у них нет детства или юности. Первые кованные были созданы всего тридцать три года назад, поэтому ни один персонаж-кованный не может быть старше этого возраста. Кованные совсем недавно начали познавать такие классы, как жрец, маг, монах, поэтому они будут гораздо моложе кованных - воров или воинов. Конечно, являясь персонажами 1-го уровня, кованные любого класса – скорее всего, созданы не давно и, возможно, не видели никаких действий в заключительных событиях Последней Войны. И наконец, теоретически, через 150 лет у кованного могут проявиться признаки физического износа, но у кованного нет никаких эффектов старения после этой точки и никакого максимального возраста.

Таблица Случайный Стартовый Возраст делит шестнадцать доступных классов, на более простые категории: простой, средний и сложный. Сноски под таблицей объясняют, какой класс принадлежит к какой категории.

Рост и Вес: Опять же, как описано в *Руководстве Игрока*, вы можете или самостоятельно выбрать рост и вес вашего персонажа, опираясь на диапазоны, указанные в Таблице Случайного Роста и Веса, и на параметры вашего персонажа, или определить их при помощи кубиков случайным образом. Персонажи-кованные не имеют пола и не слишком различаются по своим физическим данным. Их вес всегда изменяется пропорционально росту.

СЛУЧАЙНЫЙ СТАРТОВЫЙ ВОЗРАСТ

Раса	Зрелость	Простой ¹	Средний ²	Сложный ³
Калаштар	40 лет	+2d6	+3d6	+5d6
Кованный	0 лет	+1d12	+1d6	+1d4
Перевертыш	15 лет	+1d4	+1d6	+2d6
Шифтер	20 лет	+1d6	+1d8	+2d8

1 Варвар, вор, чародей, и вайлдер^Р.

2 Бард, воин, паладин, пси-воитель и рейнджер.

3 Изобретатель, жрец, друид, монах, псионик, духовный клинок и маг.

ЭФФЕКТЫ ВОЗРАСТА

Раса	Средний Возраст ¹	Пожилой ²	Старый ³	Максимальн. Возраст
Калаштар	75 лет	113 лет	150 лет	+4d20 лет
Кованный	150 лет	—	—	—
Перевертыш	35 лет	53 лет	70 лет	+2d20 лет
Шифтер	40 лет	60 лет	80 лет	+2d20 лет

1 При среднем возрасте: -1 к Силе, Телу и Ловк, +1 к Интл, Мудр и Обн

2 Старый возраст -2 к Силе, Телу и Ловк, +1 к Интл, Мудр и Обн

3 Престарелый Возраст: -3 к Силе, Телу и Ловк, +1 к Интл, Мудр и Обн.

СЛУЧАЙНЫЙ РОСТ И ВЕС

Раса	Базовый Рост (см)	Рост мод-тор	Базовый Вес (кг)	Вес Мод-тор
Калаштар, мужчина	160	+2d6	60,75	×(1d6)
Калаштар, женщина	152,5	+2d6	47,25	× (1d6)
Кованный	175	+2d6	121,5 кг	×4
Перевертыш	152,5	+2d4	51,75	×(2d4)
Шифтер, мужчина	137,5	+2d8	45,0	×(2d4)
Шифтер, женщина	132,5	+2d8	38,25	×(2d4)

При набрасывании случайного роста и веса, результат на кубика роста умножается на 2,5, и добавляется к стартовому росту.

Полученный результат по весу (мод-тор Роста × мод-тор Веса), умножается на 0,45 кг., и получаем конечный результат веса персонажа.

В диких джунглях Ксен'дрика вор халф-линг Эдган держался одной рукой за крошащийся выступ скалы, в то время как ядовитые стрелы свистели мимо него.

«И чего эти дроу так разозлись из-за этой безделушки» подумал он.

«Хватит мечтать, и тащи меня вверх!» прокричал его напарник Дорак, который держался за его вторую руку





ВТОРАЯ ГЛАВА

КЛАССЫ ПЕРСОНАЖА



В Эберроне можно встретить персонажей всех стандартных классов ДнД. Вы можете выбрать любой из одиннадцати классов, описанных в *Руководстве Игрока*: бард, варвар, воин, вор, жрец, друид, маг, монах, паладин, рейнджер, и чародей. Кроме того, в этой главе представлен один новый класс – изобретатель.

Помимо детального описания нового класса, в этой главе содержатся изменения – главным образом это новые варианты использования, а не глобальные изменения – коснувшиеся всех, включенных в *Руководство Игрока* классов. От новых видов животных-спутников для друидов и рейнджеров до настраиваемой музыки бардов. Все эти варианты делают каждый класс немного отличным от тех классов, что используются в исходном мире ДнД.

Каждое описание класса в этой главе включает упоминание о некоторых новых чертах (смотрите Главу 3) и престиж классах (смотрите Главу 4), которые свойственны персонажам этого класса. Эти рекомендации способствуют лучшему пониманию особенностей классов персонажа в игровом мире Эберрон.

ИЗОБРЕТАТЕЛЬ

Волшебство в Эберроне – практически технология. Заклинатели специализируются в определенных формах этой технологии, в то время как изобретатели с её помощью проводят свои фундаментальные работы. Изобретатели понимают волшебство несколько иначе, чем заклинатели и не активируют заклинания теми методами, какими это делают волшебники и жрецы. Они необычайно легко обращаются с магическими предметами и механизмами, и во многих отношениях, именно они поддерживают развитие магического мира Эберрона.

Приключения: Изобретатели отправляются в приключения по различным причинам: Они ищут залежи редких полезных ископаемых и осколков дракона, чтобы использовать их в своих разработках, скрытые от глаз волшебные секреты, связанные с созданием магических предметов и механизмов. Они сталкиваются с опасностью для того, чтобы раздобыть деньги на приобретение или изготовление магических предметов. Подобно другим авантюристам, ими может двигать желание бороться со злом или получить власть, а также, масса иных подобных мотивов.

Характеристики: Изобретатели – возможно, самые крупные дилетанты волшебников области магии. Они

способны применить практически любое заклинание из палочки или свитка, усилить обычные изделия временной магической силой, починить поврежденные механизмы (в том числе и кованых), изменить назначение уже существующих магических предметов, а также создать магические предметы, механизмы и предметы с осколками дракона. У них есть свой ограниченный список подобных заклинанию инфузий, которые они способны применять к объектам, но также они могут работать с любыми заклинаниями, которые есть в списках заклинаний других классов. Их магия не относится ни к тайной, ни к божественной – они не ограничены этой классификацией:

Их ремесло волшебство в его самой абстрактной (как они могли бы сказать – самой безупречной) форме.

Мировоззрение: Если изобретатели и имеют склонность к какому-либо мировоззрению, то это к нейтральному. Они больше интересуются своей работой, чем ее моральным подтекстом. Одни изобретатели создают магические предметы для общего блага, в то время как другие стремятся создать предметы огромной разрушительной мощи.

Религия: Многие изобретатели почитают Онатара, Бога Огня и Кузен. Остальные слишком озабочены изучением магии (в том числе и божественной), чтобы

ОПИСАНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

На протяжении этой главы вы будете встречать краткие описания персонажей со всего Кхорвайра, олицетворяющих собой каждый класс персонажа. Они иллюстрируют роль этих персонажей в игровом мире и показывают атмосферу игрового мира.



Изобретатель

беспокоиться о богах, которые могут быть, а могут и не быть источником магии.

Предпосылки: Подобно магам, изобретатели изучают свое ремесло в течение многих лет усердного обучения. Они по-дружески относятся к тем, кто прошел подобное обучение. Других изобретателей они рассматривают либо как коллег либо как конкурентов. Конкуренция может принимать форму дружбы, когда изобретатели пытаются превзойти друг друга в своих творениях и достижениях, но она может быть ужасна, когда изобретатели посылают друг на друга механизмы-убийцы.

Расы: Люди - превосходные изобретатели, так как у них нет присущей эльфам привязанности к эстетике магии, и характерной гномам сноровки в специфическом выражении волшебства. Благодаря своему аналитическому складу ума они готовы решать стоящие перед изобретателем задачи - сокращение магии в составляющих частях и ее повторное применение в новой форме.

Несмотря на штраф по Обаянию, кованные также становятся прекрасными изобретателями, так как они испытывают особую тягу к созданию других механизмов. Искусные в изготовлении обычных предметов дварфы и гномы проявляют тот же уровень мастерства и в волшебном ремесле изобретателя. Халфлинги, эльфы, полуэльфы, полуорки, калаштары, шифтеры и перевертыши чаще выбирают другие пути использования магии, так как у этих рас нет сильных традиций в классе Изобретатель.

Отношения с Другими Классами: Лучше всего изобретатели действуют, обеспечивая представителей других классов магической поддержкой. Несмотря на это, они весьма разносторонни – они талантливы в наделении магическими свойствами оружия, доспехов, палочек и прочего снаряжения, используемого членами группы авантюристов. Они думают о каждом члене группы как о компоненте механизма, они улучшают взаимодействие в группе и иногда обеспечивают ее стратегией и тактикой, привнесенными их уникальным мышлением.

Роль: В типичной группе авантюристов, диапазон вы-

полняемых изобретателем ролей вращается вокруг магических предметов. В искусство создания и применения магических предметов они привносят беспрецедентную гибкость. Например, в группе, в которой нет друида, изобретатель может использовать свиток *кожи-коры* или уметь обращаться с *посохом лесной местности*. Несмотря на то, что они вряд ли будут хорошо сражаться, некоторые изобретатели склонны участвовать в схватке в первых рядах.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У изобретателей следующие игровые характеристики.

Параметры: Наиболее важным параметром для изобретателя является Обаяние, так как некоторые инфузии зависят от его способности делать проверки Использования Магических Устройств. Также важен Интеллект, так как он определяет эффективность его инфузий, но для изобретателя он менее важен, чем для большинства заклинателей. Высокий показатель Ловкости повышает защиту изобретателя.

Мировоззрение: Любое.

Кубик Хит-Поинтов: d6.

НАВЫКИ КЛАССА

Навыки класса Изобретатель (и их ключевой параметр) - Оценка (Интелл), Концентрация (Тело), Ремесло (Интелл), Блокировка Устройств (Интелл), Знание (магия) (Интелл), Знание (архитектура и инженерное дело) (Интелл), Знание (планы) (Интелл), Взлом Замка (Ловк), Профессия (Мудр), Поиск (Интелл), Искусство Магии (Интелл) и Использование Магических Устройств (Обн).

Пункты Навыков на 1-м Уровне: (4 +мод-тор Интелл)х4.

Пункты Навыков на Каждом Новом Уровне: 4+мод-тор Интелл.

ИЗОБРЕТАТЕЛЬ

Уровень	Базовый бонус атаки	Сп-бр Стойк.	Сп-бр Рефл.	Сп-бр Воли	Особое	Резерв Ремесла	1-ый	2-ый	3-ый	4-ый	5-ый	6-ый
1	+0	+0	+0	+2	Знание изобретателя, бонус ремесленника, обезвредить ловушку, создание предмета, Написать Свиток	20	2	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	Сварить Снадобье	40	3	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+1	+3	Создать Необычный Предмет	60	3	1	—	—	—	—
4	+3	+1	+1	+4	Создать гомункула, бонусная черта	80	3	2	—	—	—	—
5	+3	+1	+1	+4	Создать Магический Доспех или Оружие, сохранить сущность	100	3	3	1	—	—	—
6	+4	+2	+2	+5	Создать Волшебную Палочку	150	3	3	2	—	—	—
7	+5	+2	+2	+5	Метамагический инициатор заклинаний	200	3	3	2	—	—	—
8	+6/+1	+2	+2	+6	Бонусная черта	250	3	3	3	1	—	—
9	+6/+1	+3	+3	+6	Создать Жезл	300	3	3	3	2	—	—
10	+7/+2	+3	+3	+7	—	400	3	3	3	2	—	—
11	+8/+3	+3	+3	+7	Метамагическая доработка	500	3	3	3	2	1	—
12	+9/+4	+4	+4	+8	Создать посох, бонусная черта	700	3	3	3	2	2	—
13	+9/+4	+4	+4	+8	Мастерство в навыках	900	3	3	3	3	2	—
14	+10/+5	+4	+4	+9	Выковать Кольцо	1200	4	3	3	3	3	1
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9	—	1500	4	4	3	3	3	2
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Бонусная черта	2000	4	4	4	3	3	2
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10	—	2500	4	4	4	4	3	3
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11	—	3000	4	4	4	4	4	3
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11	—	4000	4	4	4	4	4	4
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12	Бонусная черта	5000	4	4	4	4	4	4

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Все нижеследующее, является особенностями класса Изобретатель.

Квалификация в Оружии и Доспехах: Изобретатели квалифицированы со всеми видами простого оружия, легкими и средними типами доспехов, а также со щитами (за исключением ростовых щитов).

Инфузии: Изобретатель не является заклинателем, но он обладает способностью наделять предметы магическими инфузиями. Инфузии – не принадлежат ни к магии ни к богам - они взяты из списка инфузий изобретателя (смотрите 5 Главу: Магия). Инфузии действуют точно так же как заклинания и подчинены всем правилам, касающимся заклинаний. Например, инфузия может быть рассеяна, она не будет действовать в зоне антимагии, если в момент наделения предмета инфузией изобретателю нанесено повреждение, он должен проверку Концентрации.

Изобретатель может наполнить предмет любой инфузией из списка, не подготавливая ее заранее. В отличие от чародея или барда, у него нет необходимости выбирать определенный набор известных ему инфузий из списка - ему доступны все инфузии в списке, который соответствует его уровню.

Изобретатель способен изучить инфузии, которых нет в обычном списке инфузий изобретателя. Это могут быть древние инфузии, найденные им в руинах Ксен’дрика или секретные инфузии, известные только членам определенных гильдий или организаций. Когда изобретатель сталкивается с такой инфузией, он может ее опознать, для этого ему необходимо сделать проверку Искусства Магии (КС 20 + уровень заклинания). Если эта проверка успешна, он добавляет инфузию в свой список. В противном случае - он может попробовать сделать это снова, когда получит новый ранг в Искусстве Магии, при условии, что он все еще имеет доступ к новой инфузии.

Чтобы наделить предмет инфузией, изобретатель должен иметь показатель Интеллекта равный как минимум 10+ уровень инфузии (Интелл 11 для инфузий 1-ого уровня, Интелл 12 для инфузий 2-ого уровня, и т.д.). Инфузии не дают возможность спасброска.

Подобно заклинателям, изобретатель ежедневно может использовать только некоторое число инфузий определенного уровня. Базовое ежедневное количество инфузий указано в сопровождающей таблице. Кроме того, за счет высокого показателя Интеллекта он может повысить это количество (смотрите Таблицу 1—1: Модификаторы Параметра и Бонусные Заклинания, стр. 8 *Руководства Игрока*).

Инфузиями изобретателя можно наделять лишь предметы и механизмы (в том числе и кованного). Например, изобретатель не может просто применить на союзника *силу быка*. Вместо этого он способен наделить этой способностью предмет, который носит его союзник. В этом случае в течение срока действия инфузии предмет функционирует как *пояс силы великана*. Помимо этого он может применить *силу быка* непосредственно на механизм или персонажа с подтипом живой механизм, а инфузия, вроде *починить легкое повреждение* и *железный механизм* действуют только тогда, когда их применяют на подобных персонажах.

На активацию большинства инфузий уходит достаточно много времени – часто 1 минута и более. Изобретатель может потратить 1 пункт действия, чтобы наделить предмет любой инфузией за 1 раунд (подобно заклинанию, активация которого занимает 1 раунд).

Подобно заклинателям, изобретатель может применять к своим инфузиям черты по созданию предметов и метамагические черты. Подобно чародею, изобретатель может

применить метамагическую черту к инфузии спонтанно, но такое применение потребует дополнительного времени. Изобретатель может создавать алхимические предметы точно также, как если бы он был заклинателем.

Изобретатель не может автоматически использовать заклинание-инициатор или предмет, содержащий заклинание, если эквивалентное заклинание находится в его списке инфузий. Например, для того, чтобы использовать *палочку света*, изобретатель должен использовать навык Использование Магических Устройств, даже в том случае, если в его списке есть инфузия *свет*.

Каждый день изобретатель должен сосредоточивать разум на своих инфузиях. Ему необходимо 8 часов отдыха, после которых он тратит 15 минут на сосредоточение. В течение этого времени, изобретатель подготавливает свой разум к тому, чтобы хранить доступное ему ежедневное количество инфузий. Без этого времени, потраченного на освежение памяти, персонаж не восстанавливает израсходованные ранее слоты под инфузии. При ограничении доступного на следующий день количества инфузий учитываются любые инфузии, которые были использованы в течение последних 8 часов.

Запас Ремесла: Изобретатель получает резервуар пунктов, которые он может тратить при создании магического предмета вместо пунктов опыта. Каждый раз, когда ремесленник получает новый уровень, он получает новый запас ремесла: оставшиеся от предыдущего уровня пункты не переносятся. Если пункты не были потрачены - они теряются. Также изобретатель может использовать свой запас ремесла для того, чтобы добавить создаваемому им предмету стоимость Оп; для этого он берет часть стоимости из своего запаса ремесла и часть из собственного Оп.

Знание Изобретателя: Для того, чтобы обнаружить у предмета наличие или отсутствие магической ауры, изобретатель может сделать специальную проверку знания изобретателя с бонусом равным его уровню + модификатор Интелл.

Изобретатель должен держать исследуемый предмет в руках и изучать его в течение 1 минуты. Успешная проверка против КС 15 показывает, что у объекта есть магические свойства, но не раскрывает специфической силы предмета.

При этой проверке изобретатель не может использовать прием 10 или 20. Каждый отдельный предмет может исследоваться таким методом лишь единожды: если проверка неудачна, то изобретатель ничего не смог узнать об этом предмете.

Бонус Ремесленника: Изобретатель получает +2 бонус к проверкам Использования Магических Устройств при активации предмета, который он умеет создавать посредством использования определенной черты по созданию предмета. Например, изобретатель с чертой Создать Волшебную Палочку получает +2 бонус к проверкам, при активации заклинаний с волшебной палочки.

Обезвредить Ловушку: Изобретатель может использовать навык Поиска для того, чтобы определить местонахождение ловушек, когда задача имеет Класс Сложности выше 20. Обнаружение немагической ловушки имеет КС 20 или выше (если она хорошо скрыта). Обнаружение магической ловушки имеет КС 25 + уровень заклинания, использованного при создании ловушки. Чтобы обезвредить магическую ловушку, изобретатель может использовать Блокировку Устройств. КС обычно равен 25 + уровень заклинания, использованного при создании ловушки. Изобретатель, превысивший своей проверкой КС ловушки на 10 или более, способен проверкой Блокировки Устройств изучить ловушку, понять, как она действует, и как ее обойти (всей группой), не обезвреживая.

Создание Предмета (Экс): Изобретатель может создать магический предмет, даже если ему не доступны необходимые для создания предмета заклинания. Изобретатель должен сделать успешную проверку Использования Магических Устройств (КС 20 + уровень заклинания), чтобы симитировать каждое заклинание, которое обычно требуется для создания этого предмета. Таким образом, чтобы сделать *волшебную палочку магических стрел* 1-го уровня, изобретатель должен сделать проверку Использования Магических Устройств на 21 или выше. Чтобы создать *бутылку воздуха* (заклинатель 7-го уровня), он должен сделать проверку на 27 или выше, что позволит ему симитировать необходимое заклинание *дыхание под водой*.

Изобретатель должен сделать успешную проверку за каждое необходимое для создаваемого им предмета условие. Если проверка неудачна, он может повторять ее ежедневно до того времени, пока предмет не будет изготовлен (см. Создание Магических Предметов, страница 2 *Руководства Мастера Подземелий*). Если срок создания предмета подходит к концу раньше, чем выполнены все необходимые для создания предмета условия, изобретатель может сделать заключительную проверку — это его последнее усилие, которое он может сделать даже в том случае, если в этот день проверка уже сделана. Если эта проверка также терпит провал, то процесс создания неудачен, а затраченное время, деньги и Оп, использованные на создание предмета, потрачены впустую.

Для соответствия необходимым условиям по созданию предмета, эффективный уровень заклинателя изобретателя должен быть равен его уровню изобретателя+2. Если предмет дублирует эффект заклинания, то изобретатель использует свой фактический уровень как свой уровень заклинателя. При определении затрат на создание предмета всегда используется минимальный уровень заклинателя или фактический уровень изобретателя (если он выше). Таким образом, изобретатель 3-го уровня может сделать свиток *шара огня*, поскольку минимальный уровень заклинателя для *шара огня* - 5-ый. Он заплатит обычную стоимость за создание свитка с уровнем заклинателя 5: $5 \times 3 \times 12,5 = 187$ зм и 5 см плюс 15 Оп. Но фактический уровень заклинателя свитка является лишь 3-ым, и он производит слабый шар огня, которая наносит лишь 3d6 повреждений.

Также изобретатель может делать проверки Использования Магических Устройств, чтобы имитировать условия, не связанные с заклинаниями, в том числе мировоззрение и расу, используя обычные КС для этого навыка. Однако он не может имитировать требуемый навык или черту, включая черты по созданию предмета. Изобретатель должен соответствовать требованиям, предъявляемым по уровню заклинателя, включая минимальный уровень, необходимый для активации того заклинания, которое хранится в снадобье, палочке или свитке.

Инфузии изобретателя не заменяют необходимые для создания магического предмета условия. Например, чтобы при создании *палочки света* симитировать заклинание *свет*, изобретателю необходимо использовать навык Использование Магических Устройств даже несмотря на то, что *свет* есть в его списке инфузий.

Бонусная Черта: Изобретатель получает черту по созданию предмета в качестве бонусной на, или около того уровня, когда она становится доступной для заклинателя. В качестве бонусной черты он получает черту Написать Свиток на 1-ом уровне, Сварить Снадобье на 2-ом уровне, Создать Необычный Предмет на 3-ем уровне, Создать Магическое Оружие и Доспех на 5-ом уровне, Создать Волшебную Палочку на 6-ом уровне,

Создать Жезл на 9-ом уровне, Создать Посох на 12-ом уровне, Выковать Кольцо на 14-ом уровне. Кроме того, изобретатель получает бонусную черту на 4-ом уровне и каждые четыре последующих уровня после этого (8-ой, 12-ый, 16-ый и 20-ый). В качестве бонуса он может взять метамагическую черту, или из черту из приведенного здесь списка: Настроить Магическое Оружие, Создать Механизм (смотрите Справочник Монстров, стр. 3), Искключительный Ремесленник, Дополнительные Кольца, Экстраординарный Ремесленник, Легендарный Ремесленник, Мастерство в Волшебных Палочках.

Создать Гомункула (Экс): На 4-ом уровне изобретатель может создать гомункула, как если бы он обладал чертой Создать Механизм. Он должен симитировать требуемые заклинания (*тайный глаз*, *починка и зеркальный образ*), как это обычно требуется при создании магического предмета, и заплатить все требуемое золото и затраты в Оп (хотя он может потратить пункты из своего Запаса Ремесла). Также изобретатель может модернизировать находящегося в его распоряжении уже существующего гомункула, добавляя по 1 Кубику Хит-Поинтов за 2,000 зм и 160 Оп.

Если изобретатель наделяет своего гомункула более чем 6 КХП, то последний становится существом Маленького размера, и улучшается в соответствии с правилами из Справочника Монстров (+4 Сила, -2 Ловк, повреждение повышается до 1d6). Также, становясь механизмом Маленького размера, гомункул получает 10 дополнительных хит-поинтов. КХП гомункула может быть не более чем КХП хозяина-2. Неважно сколько КХП у гомункула, он никогда не бывает крупнее Маленького размера. Примеры гомункулов смотрите в 11 Главе: Монстры.

Сохранить Сущность (Спр): На 5-ом уровне изобретатель получает способность забирать Оп из магического предмета и использовать эти пункты для создания другого магического предмета. Изобретатель должен провести день с предметом, также ему необходимо обладать чертой по созданию предмета, которая соответствует перерабатываемому предмету. Спустя день предмет разрушен, а изобретатель добавляет Оп, который был затрачен на создание предмета, к своему запасу ремесла. Эти пункты теряются, если изобретатель не использует их до получения им нового уровня. Например, изобретатель хочет сохранить сущность палочки *призыва монстра IV*, которая содержит 20 зарядов. Первоначально она была создана (подобно всем палочкам) с 50 зарядами, и при своем создании требовала 840 Оп, или 16.8 Оп (840+50) за заряд. Изобретатель способен возратить Оп из оставшихся зарядов. Он помещает 336 Оп (16.8x20) в свой запас ремесла.

Метамагический Инициатор Заклинаний (Спр): На 7-ом уровне изобретатель получает способность использовать известную ему метамагическую черту на предмет с иницируемым заклинаниями (обычно это волшебная палочка). Он должен обладать чертой по созданию предмета, которая соответствует предмету с иницируемым заклинанием. Использование этой способности берет из предмета дополнительные заряды, в количестве равном числу эффективных уровней заклинания, которые бы добавила метамагическая черта. Например, изобретатель способен активировать ускоренное заклинание из волшебной палочки, затратив 5 зарядов (4 дополнительных заряда), усиленное заклинание, затратив 3 заряда, или беззвучное заклинание, затратив 2 заряда. При использовании на предмет с иницируемым заклинанием черта Неподвижное Заклинание не дает никаких преимуществ.

Изобретатель не может использовать эту способность при применении иницируемого, но не содержащего заряды, предмета, вроде *молитвенных бус*.

Метамагическая Доработка (Спр): На 11-ом уровне изобретатель получает способность использовать метамагическую черту на предмет, содержащий заклинание (обычно это свиток). Он должен обладать чертой по созданию предмета, которая соответствует предмету, содержащему заклинание. КС для проверки Использования Магических Устройств равен $20+(3x \text{ изменяющийся уровень заклинания})$. Например, использование черты Усилить Заклинание на свиток с *конусом холода* в целях создания эффекта 7-го уровня имеет КС $20+(3x7)$, или 41. Изобретатель может использовать эту способность 3 + модификатор Интл. раз в день.

Мастерство в Навыках: С 13-ого уровня изобретатель может использовать прием 10 при проверках Искусства Магии и Использования Магических Устройств, даже если существуют помехи, которые бы помешали ему в обычной ситуации. Эта способность обходит обычное правило, запрещающее персонажу использовать прием 10 при проверках навыка Использование Магических Устройств.

Варианты выбора для Изобретателя: Множество представленных в этой книге вариантов предоставляют изобретателю богатый выбор.

Черты: Настроить Магическое Оружие, Приковать Элементаль, Исключительный Ремесленник, Дополнительные Кольца, Экстраординарный Ремесленник, Легендарный Ремесленник, Мастерство в Волшебных Палочках.

Стартовое Золото Изобретателя: Изобретатель 1-го уровня начинает игру с 5d4x10 зм (в среднем 125 зм).

СТАРТОВЫЙ ПАКЕТ ГНОМА ИЗОБРЕТАТЕЛЯ

Доспех: Доспех выдубленной кожи (+3 КД, скорость 6 м, 4,5 кг).

Оружие: Утренняя звезда (1d6, Крит x2, 1,35 кг, дроbiaщее и колющее). Легкий Арбалет (1d6, крит. 19-20/x2, диапазон 24 м, 0,9 кг, колющее). Кинжал (1d3 крит. 19-20/x2, диапазон 3 м, 0,225 кг, колющее).

Выбор навыков: Выберите количество навыков равное 4 + мод-тор Интл.

Отличительная Черта: Способность к Магии.

Бонусная Черта: Написать Свиток.

Снаряжение: Вещмешок с бурдюком, рацион на один день, спальный мешок, мешок, кремь и огниво. Свиток обнаружения магии, свиток сна. Колчан с 10 арбалетными болтами.

Золото: 1d4зм.

Навык	Ранги	Пар-тр
Концентрация	4	Тело
Блокировка Устройств	4	Интл
Взлом Замков	4	Ловк
Поиск	4	Интл
Искусство в Магии	4	Интл
Отслеживание	2	Мудр
Использование Магических Устройств	4	Обн

ТОНДРЕД ИЗОБРЕТАТЕЛЬ

Каменные врата сомкнулись, отрезая последний луч света, который символизировал единственный путь к спасению. Измождённым героям показалось, что наступил конец их путешествия, так как ресурсы были практически исчерпаны. К счастью, Тондред думал иначе, у изобретателя всегда есть план для непредвиденных обстоятельств. Из закре-

плённого на бедре футляра дварф вынул волшебную палочку, и свершилось волшебство.

С мешком, полным магических предметов, наперевес Тондред бок о бок с кованным по имени Азм исследует руины Ксен'дрика, бросая вызов испытаниям этого континента загадок. Тондред, дварф изобретатель 6-го уровня, родился и вырос в Шарне, где во время Последней Войны работал на Дом Каннит, используя свои навыки и таланты для производства кованных. Когда Тронхолдский Договор запретил производство новых кованных, Тондред потерял работу.

Однажды, когда шок прошёл и Тондред смирился с изгнанием из дома, он повстречал странствующего кованного, который искал новой жизни после войны. Тондред назвал его "Азм" - словом по значению близким к слову, "душа" - дварф обнаружил его в древнем Ксен'дрийском тексте. Позже, пара присоединилась к эльфам рейнджерам и вору шифтеру, и теперь четыре товарища стали известны как авантюристы южного побережья.

Тондред - эксперт в древних магических устройствах и, обезвреживании ловушек, он одержим идеей найти и открыть Комнату Тысячи Опасностей. Это обширная сеть руин, скрытая глубоко в джунглях Ксен'дрика, долгое время считавшаяся смертельной опасностью для исследователей и авантюристов. Многие рисковали своей жизнью в попытке её преодолеть. Легенда гласит, что Тондред не только выжил во время посещения Комнаты, но и смог пройти гораздо дальше.

Дварф изобретатель носит с собой множество снадобий, волшебных палочек и свитков на все случаи жизни. Сколь мастерски он владеет магией, столь же успешно, а возможно, даже лучше, он разбирается в истории и тайных знаниях, связанных с загадками Ксен'дрика.

БАРД

Класс Бард не ограничен лишь менестрелями и странствующими актерами – эту роль может выполнить любой эксперт с навыком Актерство. Напротив, некоторые барды используют свои волшебные способности, чтобы раскрыть древние знания, в то время как другие используют свои коммуникативные навыки и музыку бардов для того, чтобы сделать карьеру шпиона, посла, дипломата или летописца. Поэтому бардов можно встретить как среди авантюристов, так и в правительствах и в торговых домах.

Большое количество бардов выходит из Зиларго, так как любовь гномов к знаниям делает их особенно подходящими для этого класса. В других районах барды наиболее часто появляются в больших городах и поселениях Бреландии, Каррната, Трейна и (отчасти) Аундаира. Барды тяготеющие к природе встречаются в Элдиинских Владениях, особенно в секте друидов Певцы Зелени.

Варианты выбора для Барда: В Эберроне барды способны видоизменять свою способность музыки барда при помощи черт, а также некоторых престиж классов.

Черты: Образованность, Дополнительная Музыка, Назойливая Мелодия, Музыка Роста, Музыка Создания, Песня Сердца, Успокоить Зверя.

Престиж Классы: Экстремальный исследователь, мастер расследований.

МУЗЫКА СОЗИДАНИЯ

Барды обладают уникальным способом погружаться в пронизывающую Эберрон магию – они это делают посредством музыки. Некоторые из них утверждают, что на самой заре истории Дракон Высот создал мир посредством песни, и что их музыка - это эхо той мощной мелодии созидания. Отражая эту связь с силами созидания,

барды имеют доступ к множеству черт, которые расширяют их возможности в музыке бардов. Бард может взять эти черты при получении новых черт или может выбрать одну из них в качестве бонусной черты вместо получения нового типа музыки барда на 3-м, 6-м, 9-м, 12-м, 15-м или 18-м уровнях. К этим чертам относятся: Назойливая Мелодия, Музыка Роста, Музыка Создания, Песня Сердца и Успокоить Зверя.

БАРД ВАНИРА

Что-то бродило по лесу, который окружил деревню, неестественное присутствие, иссушавшее воздух и заставляющее животных убегать в смертельном страхе. Ванира играя струнах своей лютни, пыталась призвать песню защиты. Мелодия окружила ее подобно костюму из заколдованного доспеха и она надеялась, что этого будет достаточно, когда это что-то проявит себя. Внезапно лес вокруг нее потемнел, как если бы тень выдвинулась против солнца. Она для поддержки мелодии, напевала её так, чтобы ее руки стали свободны и она смогла использовать свой арбалет. Темнота, ударила словно кнут, прорезаясь сквозь её защиту и наполняя ее страхом, которого ей не доводилось до этого испытывать. «Демон» прошептала она, стараясь противостоять сковывающему страху: «По Владениям бродит демон».

Широко известный летописец с завораживающим голосом и способностью отыскивать истории эпических времен, гном бард 9-го уровня Ванира выросла в Корранберге. Шумной столице Зиларго. Начиная с облачения в мантию барда, она путешествовала по Пяти Народам, чтобы принести новости и новые чудеса своим читателям в Хрониках Корранберга – независимым источником информации, распространяемом повсюду в центральном Хорвайре, которые стали известными за свой вклад в Последней Войне и сделали работу летописцев известной. Недавно, Ванира присоединилась к друиду Джанара и его волку спутнику, Ору. Эти искатели приключений часто посещают Элдинские Владения, защищая маленькие фермы от Связанных Пеплом, и иногда сотрудничая с группами Певцов Зелени и их союзников фей, чтобы поддерживать безопасность Владений в безопасности. Ванира верит, что есть история, ждущая, чтобы быть рассказанной во Владениях, и она объединилась с друидом, чтобы найти её.

ВАРВАР

Вопреки тому, что в Хорвайре преобладает развитая цивилизация, в некоторых регионах этого континента, а также в близлежащих землях живут варвары: Люди, орки, полуорки – варвары приходят из Теневого Пограничья и Демонических Пустошей. Халфлинги - варвары ездят по Талентским Равнинам. Люди, полуэльфы и шифтеры - варвары повсеместно встречаются в Элдинских Владениях, хотя здесь можно встретить и изолированные группы эльфов, дварфов и даже гномов - варваров. Даргуун предоставляет кров некоторым варварам - медвежатникам, а Дроаам - варварам других чудовищных видов. Некоторые из наиболее диких кованых блуждают по Землям Скорби и также развиваются в классе варвар.

За пределами Хорвайра варварские племена людей живут на северном побережье Аргонессена и на расположенном неподалеку острове Серен; там они служат драконам, которых почитают. Наконец, другим источником для введения в игру персонажей – варваров могут послужить истории о выброшенных на берег Ксен’дрика детях, которых вырастили животные или дикие гуманоиды.

Варианты выбора для Варвара: Новые правила в этой книге включают интересные варианты для варваров.

Черты: Ярость Дракона, Тотем Дракона, Продленная Ярость, Удача Ярости.

Престиж Классы: Кованный джаггернаут, мастер первертничества.

КОРРАШ ВАРВАР

Огромный медвежатник низко склонился, и Корраш из всех сил пытался не вырвать от зловонного дыхания монстра. «И где теперь твои угрозы, крошка»? глумясь, сказал медвежатник. «Где твои хвастовства и боевые крики»? Халфлинг варвар проверил веревки, привязавшие его к столбу, но они были сильно стянуты вокруг его груди и рук. Медвежатник вытянул зловещий кинжал из своего пояса. «Тебе никогда не следовало пересекаться с бизнесом Лорда Бандитов, произнес медвежатник, делая узкий надрез поперек лба Корраша.

«А тебе бы следовало подумать, как справиться с моим животным спутником» улыбнулся Корраш, игнорируя кровь, каплющую вниз по его лицу. Халфлинг произвел звук наполовину похожий на рык, наполовину на свист, и высокий рев донесся в ответ из теней позади медвежатника.

«Динозавр»? медвежатник произнес с ноткой страха.

«Мой динозавр» ответил Корраш, когда тот начал рвать и царапать.

Опытный наездник на динозавре из Талентских Равнин, Корраш искатель приключений халфлинг, варвар 4-го уровня принес свои «нецивилизованный» образ жизни в самый центр Хорвайрского общества. После того, как его отец опозорил себя, сбежав с сражения с Карнатскими отрядами во время Последней Войны, Корраш покинул Талентские Равнины, чтобы доказать свое равное положение оказаться остальной части его клана. Он принял жизнь авантюриста с группой других изгоев: жрицы полу-эльфа, человека чародея и калаштара псионика, и в настоящее время действует в пределах Шарна. Корраш и его группа часто берутся за работу или задание, которые угрожают их жизням. Хотя на этом попроще у них был успех, они также перенесли ранения и повреждения по пути выполнения. Халфлинг надеется что когда-нибудь он встретит покровителя для его группы, который буде финансировать их дела, и они смогут больше проводить времени в авантюрах, и меньше времени, выискивая ресурсы которые им понадобятся при выполнении заданий.

Корраш поддерживает связь со своей родиной через одежду, которую он носит и оружие, которым он владеет, но его самая дорогая память о незащищенных от ветра равнинах - его животное-спутник, динозавр шустрик Лезвезла. Шустрик иногда становится объектом враждебных взглядов в Городе Башен, но Корраш не обращает на это внимания.

Чем больше времени Корраш проводит вдаль от Талентских Равнин, тем меньше у него возникает желания вернуться назад. Ему нравится комфорт и возможности предлагаемые в Шарне, особенно шанс помахать боевым топором в славном сражении.

ВОИН

В мире Эберрона воины выполняют множество, связанных со сражением, ролей. Последняя Война породила множество ветеранов, от простых пехотинцев, которые учились сражаться и выживать в окопах Карнатско-Сайрийского фронта, до хорошо тренированных командос и командиров подразделений военных отрядов. В новой, мирной эпохе все они ищут возможность применить приобретенные во время войны навыки. Другие воины могли бы поступить на службу в рыцарский орден, вроде Рыцарей Трейна, в городскую стражу или в охрану коммерческих домов.

Варианты выбора для Воина: Воины в игровом мире Эберрон получают неплохие преимущества, подбирая черты, которые предоставляют им новые применения их пунктов действия в бою. Новый престиж класс хорошо подходит для воинов кованых.

Черты: Повышение Действий, Всплеск Действий, Мощнейшая Стремительная Атака, Героический Дух, Мощная Стремительная Атака, Преследование.

Престиж класс: Кованный джаггернаут.

ВОИН АЗМ

Портал открылся в большую каменную лестницу, которая уходила еще глубже в руины, захороненные под засадоным континентом Ксен'дрика. Азм ступил вперед, занимая свое место во главе группы.

«Ты уверен что нас там внизу ждут артефакты?» спросил кованный у Тондред, его товарища изобретателя.

«Точно также как и в том, что мы выживем в Комнате Тысячи Опасности» ответил Тондред переставляя волшебную палочку в the brace на боку.

«Не нравится мне все что там внизу» позади них сказал эльфийский рейнджер Сарав. «Я не уверен что древнее сокровище стоит того, чтобы злить древних духов этого места».

Азм пожал плечами, «Да мне плевать, кто зол на меня до тех пор, пока я могу ему врезать». Прежде чем Сарав или Тондред смогли продолжить свой обычный спор, Азм потопал вниз по лестнице, его мощные ноги из обсидиана и стали, отбивали каждый шаг подобно молотку, стучащему по наковальне. Насколько он мог бы пробовать отрицать это, но он был построен для сражения. Это было в его крови, если можно так выразиться, хотя Тондред сразу же заметил, что у кованного нет крови. Он завернул за угол по ступеням и остановился, не понимая, что это заблокировало его путь. Существо возвысилось и проскрежетало сердитый крик, а его шипастые цупальца понеслись подобно колючим кнутам. Азм сгнул свои массивные пальцы, слушая с удовлетворением щелчки суставов, которые сказали, что он готов, и сражение началось.

Созданный в последние года Последней Войны изобретателями Дома Каннит, Азм должен был служить в Бреландском ополчении. В течение года, Азм сражался бок о бок с Бреландскими отрядами и заслужил большую популярность, по крайней мере, столь же большую, как какая-то из армий могла оказать кованному. После войны, кованный отправился в Шарн в поиске своего создателя, изобретателя дварфа Тондред. Тондред дал Азму его имя, и эта пара совместили свои навыки, чтобы использовать их как авантюристы в Городе Башен. Они, в конечном счете, объединились с другой парой авантюристов и сформировали группу искателей приключений.

Тондред убедил группу, что они могут заработать благосостояние, исследуя секретный континент Ксен'дрика – где Тондред провел немного времени в прошлом и всегда надеялся вернуться к поиску знаний, которые он мог использовать в своих экспериментах изобретателя. Их подвиги в Ксен'дрике принесли Азму и его товарищам авантюристам много богатства, а что важнее немного славы.

Сейчас Азм воин 6-го уровня, он узнал, что он может встраивать магические предметы в свое тело. Он также обнаружил древние предметы в Ксен'дрике, которые кажутся предназначенными для установки в его огромной раме, открытие, которое дает предположение, что кое-что подобное современному кованному существовало в Ксен'дрике в древнем прошлом. Изучение об этих древних механизмах может стать навязчивой идеей для могущественного воина кованного.

Вор

Воров можно встретить в каждом городе, поселке и деревне Эберрона, хотя большинство обычных уголовников – эксперты или воители. Воры часто возглавляют преступные организации, работают шпионами или служат дипломатами. Другие воры раскрывают преступления, выступая в роли внештатных следователей или пытливых агентов церкви или короны. Некоторые применяют свои навыки, охотясь за сокровищами в древних руинах.

Варианты выбора для Вора: Престиж классы помогают вору выбрать свою роль в мире Эберрона: от исследователя, изучающего руины Ксен'дрика, до следователя, погруженного в тайны криминального мира Шарна.

Черты: Повышение Действий, Всплеск Действий, Выслеживание в Городе.

Престиж классы: Экстремальный исследователь, мастер-следователь.

ВОР ТЭМ

Офицер, одетый в униформу Городской Стражи, кивнул охране у двери и вошел в аптеку. Бутылки и урны были разбросаны и разбиты, стул опрокинут, стол на боку. Тело владельца магазина уже унесли, но страж мог все еще исследовать заметные признаки убийства – засохшая кровь, разбитая касса, запачканная кровью бухгалтерская книга.

Констебль снял накидку и встряхнул головой. В это время его плоть изменилась, а волосы превратились в длинные, бледные пучки. Из облика мужчины человека Тэм вернулась к своему истинному облику – женицине перевертышу. Она была внештатным следователем и уже не раз использовала эту уловку, чтобы получить доступ к месту преступления.

«Теперь, нужно выяснить, как убийца вошел и вышел из заднего магазина», - сказала она себе, как только поднялась на этаж. Ее внимательный взгляд замечал улики, которые менее опытные следователи часто пропускали. Эта способность уходила корнями в ее молодые дни уличного ворьшики, она подумала, что все эти обучения все еще ей хорошо помогали в ее расследовании более законных занятий. Она заметила несколько капель крови, образующих дорожку к задней стене магазина. Пыль у основания стены, столь заметная в других частях комнаты, здесь была стерта. Тэм улыбнулась. «Потайная дверь», - пробормотала она. «Вторая из самых старых уловок в книге». Она исследовала стену, нашла потайной замок и попыталась его взломать. «Заперт. Похоже, что есть ловушка. Разберемся».

В ловких пальцах Тэм появились длинные, тонкие металлические инструменты, вынутые из скрытых мешочков и карманов, и она быстро начала оперировать ими в замке двери. Вначале она справилась с механизмом ловушки, разъединив проволоку и обезвредив механизм. Затем несколькими поворотами других отмычек открыла замок. «И неповторимая Тэм делает это вновь», - прошептала она, но прежде, чем она успела открыть дверь, за ее спиной послышались шаги. «Тэм! Сколько раз я говорил тебе, чтобы ты не вмешивалась в дела стражи?» - рявкнул Сержант Долом из Городской Стражи.

«Больше, чем я могу вспомнить, констебль, - ответила перевертыш, - но мы оба знаем, что вы цените мою помощь. Теперь, если вы меня извините, я должна поймать убийцу!» Прежде чем Долом успел что-либо сделать, Тэм проскользнула в дверь, а его крики и угрозы затихали по мере того, как она все глубже спускалась по темному проходу.

Тэм, перевертыш вор 4-го уровня, выросла в нижних районах Шарна. Она была сиротой и нашла себе приют в Банде Темной Башни - небольшом преступном клане перевертышей, действовавшим в нижних районах Города Башен. Как вор она подавала большие надежды, но после того, как ее арестовал молодой констебль из Городской Стражи – Долом, жизнь Тэм резко изменилась. Он решил не выдавать её Правосудию и, вместо этого, продержал её

несколько дней в камере предварительного задержания.

Все это время Тэм и констебль обсуждали законы, город, этику и другие темы. Он не читал ей мораль, но посредством беседы и открытых рассуждений, дал перевертышу возможность пересмотреть свою роль в обществе Шарна.

Некогда произошло убийство, неразгаданное, и в юрисдикции Долома, Тэм услышала, как Долом и остальные Стражи обсуждали эту ситуацию. Однажды ночью, когда сторожевая вышка была практически пуста, Тэм использовала свои навыки, чтобы выбраться из камеры (на самом деле, она вряд ли могла удержать опытного вора). Она оставила Долому записку, в которой (основываясь на собственном анализе улик и их размышлениях) написала, кто из подозреваемых был убийцей. После чего она ушла из Банды Темной Башни и стала внештатным следователем.

Долом (теперь уже сержант) любит покидывать ей тяжелые задания, но также он гордится той жизнью, которую она себе избрала - жизнью на стороне закона.

Друид

История друидов Эберрона уходит своими корнями почти на шестнадцать тысяч лет назад, во времена, когда Кхорвайром правили орки и гоблиноиды. Тогда, черная дракониха по имени Ввараак, величайший специалист в области астрологии, космологии и Пророчества драконов, предсказала планарное вторжение ужасающего масштаба. Зная, что гуманоидам придется отражать это вторжение самостоятельно, она рассказала первым орочьим друидам об узах, связывающих трех легендарных драконов, о том, как познать их мощь и как запечатать врата между планами, когда они вновь распахнутся. Предсказанное Ввараак вторжение произошло спустя семь тысяч лет, когда майнд флаеры и их владыки-даелькиры

из плана Ксориат прошли сквозь планарные врата и начали сокрушительную атаку на империю хобгоблинов - Дхакаан. Поскольку друиды орков хранили в памяти уроки Ввараак, они сумели запечатать планарные врата и, тем самым, нанести решающий удар в войне с захватчиками.

Не все друиды в Кхорвайре знают древнюю знаменитую историю, фактически, лишь единицы помнят основное космологическое учение, которое позволило друидам древности стать Хранителями Врат - теми, кто охраняет границы между мирами. Тем не менее, эти друиды все еще следуют учению Ввараак, полагая, что когда будущие поколения столкнутся с подобной угрозой извне, они будут готовы справиться с ним, также, как это тысячелетия назад сделали их предки.

Большинство друидов родом из Элдиинских Владений, где преобладает их вера - анимизм. Других друидов можно встретить в любом месте, где силен дух природы - от отвесных скал Твердынь Мрор, до зловонных болот Теневого Пограничья. Некоторые друиды Элдиинских Владений поддерживают радикальные философии, выступающие против использования «неприродной» магии и осуждающие возведение поселений. Большинство друидов более умеренны в своих воззрениях относительно баланса природы, магии и цивилизации.

Варианты выбора для Друида: Новые варианты для друидов в мире Эберрона отражают практику выбора в качестве своего тотема магических зверей (черты Тотем Зверя, Облик Зверя, Спутник Тотема). Черты по созданию предметов будут полезны любому заклинателю, также существует возможность обучения в различных друидических сектах Элдиинских Владений (черты Связанный Пеплом, Дитя Зимы, Посвященный в Хранители Врат, Посвященный в Певцы Зелени и Посвященный в Смотрители).

Черты: Связанный Пеплом, Настроить Магическое Оружие, Облик Зверя, Тотем Зверя, Дитя Зимы, Исключительный Ремесленник, Дополнительные Кольца, Экстраординарный Ремесленник, Посвященный в Хранители Врат, Посвященный в Певцы Зелени, Легендарный Ремесленник, Отразить Необычного, Спонтанная Активация, Спутник Тотема, Насекомое-Спутник, Облик Насекомого, Посвященный в Смотрители.

Престиж Класс: Мастер перевертничества.

ЖИВОТНЫЕ СПУТНИКИ

Персонажи друид и рейнджер могут выбрать одно из новых животных (подробно описаны в Главе 11: Чудовища) в качестве своего животного-спутника. Выбор персонажем спутника ограничен его регионом происхождения: Он должен выбрать себе спутника, для которого этот регион является средой обитания, как это обозначено в приведенном ниже списке. (Животные, для которых указан регион обитания «Водяной», доступны только персонажу, живущему в водной среде.)

Многие животные-спутники будут недоступны до тех пор, пока уровень друида (или, применительно к рейнджеру эффективный уровень друида,) не станет 4-ым или выше. При определении специальных сил такого спутника, используйте корректировку уровня, указанную в таблице Альтернативные Животные-Спутники на странице 36 *Руководства Игрока*: -3 для спутников, доступных на 4-ом или более высоком уровне, -6 для тех, что становятся доступными на 7-ом уровне или выше, и т.д.

Друид или рейнджер никогда не сможет взять в качестве компаньона животное, выведенное ма-



Типичная группа авантюристов

гией. Большинство друидов и рейнджеров противоречиво настроены в отношении этих созданий, поскольку считают выведенных магией животных ошибкой природы.

ЖИВОТНОЕ-СПУТНИК ПО РЕГИОНУ

Аеренал: 1-ый – бабун, жуткая крыса, собака, орел, ястреб, сова, змея (Маленькая или Средняя гадюка); 4-ый – обезьяна, крокодил, леопард, ящерица наблюдатель, змея (удав или Большая гадюка); 7-ой – гигантский крокодил, жуткая обезьяна, змея (Огромная гадюка), тигр; 10-ый – змея (гигантский удав); 13-ый – слон; 16-ый – жуткий тигр.

Адар или Риедра: 1-ый – верблюд, барсук, жуткая крыса, собака, орел, ястреб, сова, змея (Маленькая или Средняя гадюка); 4-ый обезьяна, черный медведь, кабан, гепард, жуткий барсук, жуткая ласка, ящерица наблюдатель, змея (удав или Большая гадюка); 7-ой: жуткая обезьяна, жуткий кабан, лев, носорог, змея (Огромная гадюка), тигр; 10-ый – жуткий лев, змея (гигантский удав); 13-ый – жуткий медведь; 16-ый – жуткий тигр.

Аргоннэссен или Серена: 1-ый – верблюд, жуткая крыса, орел, ястреб, сова, змея (Маленькая или Средняя гадюка); 4-ый – обезьяна, гепард, жуткая ласка, леопард, ящерица наблюдатель, змея (удав или Большая гадюка); 7-ой – жуткая обезьяна, лев, носорог, змея (Огромная гадюка), тигр; 10-ый змея (гигантский удав); 13-ый – слон; 16-ый – жуткий тигр.

Аундаир, Сайр, Элдинские Владения или Трейн: 1-ый – барсук, жуткая крыса, собака, орел, ястреб, лошадь (легкая или тяжелая), сова, волк; 4-ый – черный медведь, бизон, кабан, жуткий барсук, жуткая ласка, ужасная крыса*; 7-ой – бурый медведь, жуткий кабан, жуткий волк, ужасный барсук*, ужасная ласка*, тигр; 13-ый – жуткий медведь; 16-ый – жуткий тигр, ужасный медведь*.

Бреландия, Даргуун или Зиларго: 1-ый барсук, жуткая крыса, собака, ездовая собака, орел, ястреб, лошадь (легкая или тяжелая), сова, змея (Маленькая или Средняя гадюка); 4-ый – обезьяна, черный медведь, крокодил, жуткий барсук, ужасная крыса*, ящерица наблюдатель, змея (удав или Большая гадюка); 7-ой –гигантский крокодил, жуткая обезьяна, змея (Огромная гадюка); 10-ый – ужасная обезьяна*, ужасный медведь*, змея (гигантский удав); 13-ый – жуткий медведь.

Валенар: 1-ый – барсук, орел, ястреб, лошадь (легкая, тяжелая или Валенарская верховая*), сова, змея (Маленькая или Средняя гадюка); 4-ый – кабан, крокодил, жуткий барсук, змея (удав или Большая гадюка); 7-ой гигантский крокодил, жуткий кабан, змея (Огромная гадюка); 10-ый – змея (гигантский удав).

Водяной: 1-ый – морская свинья, Средняя акула, кальмар; 4-ый – Большая акула; 7-ой – эласмозавр (динозавр); 10-ый – гигантский осьминог, Огромная акула, касатка; 16-ый – жуткая акула, гигантский кальмар.

Демонические Пустоши: 1-ый – жуткая крыса, орел (стервятник), сова, змея (Маленькая или Средняя гадюка), волк; 4-ый – черный медведь, кабан, жуткая летучая мышь, жуткая ласка, ужасная крыса*, змея (удав или Большая гадюка), россомаха; 7-ой – бурый медведь, жуткий кабан, жуткий волк, жуткая россомаха, ужасная летучая мышь*, ужасная ласка*, змея (Огромная гадюка), тигр; 10-ый – змея (гигантский удав); 13-ый – жуткий медведь; 16-ый – жуткий тигр, ужасный медведь*.

Дроаам или Теневое Пограничье: 1-ый – барсук, жуткая крыса, орел, ястреб, сова, змея (Маленькая или Средняя гадюка); 4-ый – черный медведь, крокодил, жуткий барсук, жуткая ласка, ужасная крыса*, ящерица наблюдатель, змея (удав или Большая гадюка); 7-ой гигантский крокодил, ужасный барсук*, змея (Огромная

гадюка); 10-ый – змея (гигантский удав); 13-ый – жуткий медведь.

Карнат или Твердыни Мрор: 1-ый – барсук, жуткая крыса, собака, орел, ястреб, лошадь (легкая или тяжелая), сова, волк; 4-ый – черный медведь, кабан, жуткий барсук, жуткая ласка, россомаха; 7-ой – бурый медведь, жуткий кабан, жуткий волк, жуткая россомаха, тигр; 13-ый – жуткий медведь; 16-ый – жуткий тигр.

Ксен’дрик: 1-ый – жуткая крыса, орел, ястреб, сова, змея (Маленькая или Средняя гадюка); 4-ый – обезьяна, крокодил, жуткая летучая мышь, леопард, ящерица наблюдатель, змея (удав или Большая гадюка); 7-ой – гигантский крокодил, жуткая обезьяна, змея (Огромная гадюка), тигр; 10-ый – змея (гигантский удав); 13-ый – слон; 16-ый – жуткий тигр, мечезубый титан/тираннозавр (динозавр)*, трирог/трицератопс (динозавр)*.

Ку’барра: 1-ый – барсук, жуткая крыса, собака, орел, ястреб, лошадь (легкая или тяжелая), сова, змея (Маленькая или Средняя гадюка), волк; 4-ый – кабан, жуткий барсук, жуткая ласка, ящерица наблюдатель, змея (удав или Большая гадюка); 7-ой – жуткий боров, жуткий волк, змея (Огромная гадюка); 10-ый – змея (гигантский удав).

Лазаарские Княжества или Вечные Лды: 1-ый – жуткая крыса, собака, орел, ястреб, сова, волк; 4-ый – жуткая ласка, россомаха; 7-ой – бурый медведь, жуткий волк, жуткая россомаха, тигр; 10-ый – белый медведь; 13-ый – жуткий медведь; 16-ый – жуткий тигр.

Талантские Равнины: 1-ый – барсук, орел, шустрик (динозавр)*, ястреб, сова, змея (Маленькая или Средняя гадюка); 4-ый – когтенос (динозавр)*, жуткий барсук, змея (Большая гадюка); 7-ой – змея (Огромная гадюка); 10-ый – змея (гигантский удав).

Хайбер (глубинный мир): 1-ый – барсук, жуткая крыса, змея (Маленькая или Средняя гадюка); 4-ый – жуткий барсук, жуткая летучая мышь, жуткая ласка, змея (удав или Большая гадюка); 7-ой – змея (Огромная гадюка); 10-ый – змея (гигантский удав); 13-ый – жуткий медведь.

* Животное описано в Главе 11.

ДРУИД ДЖАНАР

Ору тревожно зарычал, и Джанар почти автоматически опустил руку, чтобы погладить за ухом большого волка.

«Я тоже чувствую это, мой друг», произнес друид полуорк, понимая, что, возможно, это не была столь хорошая идея, чтобы разделить группу для этого необычного патруля. Казалось, что все лесные существа вокруг него казались испуганными, и что он никогда такого не чувствовал прежде, а это означало, что кое-что неестественное и ужасно злое бродило на свободе по Владениям.

«Мы найдем Ваниру и остальных», сказал Джанар волку. «Я думаю, что мы сможем быстрее добраться, если я присоединюсь к тебе, Ору». С этим, друид вызвал свой дикий облик, немедленно преобразовываясь в жуткого волка. Оруфыркнул в приветствии облику волка Джанара, и затем нетерпеливо пролаял. Джанар завыл в согласии. Они должны были найти остальную часть группы прежде, чем непонятное нечто найдет их раньше. Волк и жуткий волк побежали глубже в лес, передвигаясь бок о бок большими прыжками, поскольку боролись с устойчиво растущим, подавляющим чувством опасности.

Часто описываемый приземленным, полу-орк, друид 9-го уровня Джанар вырос в Теневом Пограничье. Он зарабатывал известность в своей деревне будучи еще молодым, приучив дикого волка — его животного-спутника Ору. Охота к перемене мест охватила его в его юности, и он с Ору путешествовали к Элдинским Владениям. Там он встретил гнома барда, летописца Ваниру, и их дружба стремительно развивалась. Они путешествуют по

Элдиинским Владениям, поскольку она ищет рассказы для хроники, а он стремится защищать природу от сверх-природных опасностей.

Джанар следует верованиям древних традиций друидов, которые предшествуют человеческой цивилизации на Хорвайре, традиции, которые могли бы быть связаны с орками. Заинтригованный этой возможной связью между его орочьим наследием и его призванием, Джанар стремится больше выучить о таинственных Хранителях Ворот, чтобы он мог больше разузнать о их тайнах.

ЖРЕЦ

Жрецы – рыцари церквей Хорвайра, они обучены военному делу и благословлены божественной силой. Они сражаются за свои верования, служа вышестоящему командованию. Большинство храмов наполнено служителями, которые могут владеть жреческим волшебством, но у них нет того военного мастерства, которым обладают жрецы. Жрецы – воители и защитники веры.

В Эберроне есть жрецы, которые не служат церкви и не поклоняются какому-либо божеству. Они признают силу богов, но не признают их власти над смертной жизнью. Они придерживаются принципов мировоззрения или других абстрактных идеалов, стоящих выше богов, которые указывают свои принципы в своих портфолио, они черпают божественную мощь из всеобъемлющей духовной силы мира, а не через связь с божеством. Обычно эти жрецы – изгои и одиночки, но истинность их мощи невозможно отрицать, что придает правдоподобность их неортодоксальной теологии.

Варианты выбора для Жреца: Новые важные правила в Эберроне представляют собой выбор из церквей и богов, а также новый набор сфер.

Черты: Настроить Магическое Оружие, Духовность, Исключительный Ремесленник, Дополнительные Кольца, Экстраординарный Ремесленник, Легендарный Ремесленник, Спонтанная Активация.

Престиж Класс: Экзорцист Серебряного Пламени.

ЖРЕЦЫ И БОГИ

Эберрон не благословлен (или проклят) богами, которые ходят по его земле и принимают активно вмешиваются в дела смертных. Правда ли то, что именно боги даруют своим жрецам божественную способность применять заклинания? Этот вопрос остается открытым, так как даже порочные жрецы способны активировать заклинания.

Бог, Сферы и Заклинания Сфер: Вместо стандартных богов из Руководства Игрока жрец должен выбрать церковь или бога из указанных в расположенной ниже таблицы Церкви и Жрецы. Боги более подробно описаны, начиная со страницы 67. Кроме того, в таблице указаны сферы, которые не рассмотрены в *Руководстве Игрока*; эти новые сферы подробно описаны в 5 Главе: Магия.

Вы также можете решить, что ваш жрец не поклоняется богам, а черпает свою божественную силу из духовных остатков Дракона Высот. Выберите две сферы, которые отражают духовную расположенность жреца и его способности. Ограничение на сферы мировоззрения все также применяется.

Следуя Пантеону: Вместо того, чтобы выбрать одного бога-покровителя из группы, жрецы могут посвятить себя полному пантеону Верховных Владык (или Темной Шестерки). Эти жрецы могут выбрать для себя две сферы из числа всех сфер, предлагаемых всем божествам пантеона. Жрец может выбрать только ту сферу, которая соответствует его мировоззрению.

ЖРЕЦЫ И ПОРОЧНОСТЬ

Как правило, статус жреца в его церкви более важен, чем его взаимоотношения с богом, который в лучшем случае является его далеким заступником. Поэтому мировоззрение жреца может отличаться от мировоззрения его бога более чем на одну ступень.

Жрец способен активировать заклинания с любым описанием по мировоззрению. Активация злого заклинания – злой поступок, и мировоззрение доброго жреца может начать изменяться, если он неоднократно активирует такие заклинания, но боги Эберрона не препятствуют своим жрецам применять заклинания, противоположные их мировоззрению. Это правило замещает информацию о

ЖРЕЦЫ И ЦЕРКВИ

Бог/Церковь	Мировоззрение	Сферы
Церковь Серебряного пламени	Законно доброе	Экзорцизм, Добро, Закон, Защита
Верховные Владыки ²		
Аравая, Богиня Сельского Хозяйства	Нейтрально доброе	Добро, Жизнь ¹ , Растение, Погода ¹
Ауреон, Бог Законов и Знаний	Законно нейтральное	Знание, Закон, Магия
Балинор, Бог Зверей и Охоты	Нейтральное	Воздух, Животные, Земля
Болдрея, Богиня Общин и Домашнего Очага	Законно доброе	Общины ¹ , Добро, Закон, Защита
Дол Арра, Богиня Доблести и Самопожертвования	Законно доброе	Добро, Война, Закон, Солнце
Дол Дорн, Бог Вооруженной Силы	Хаотично доброе	Добро, Сила, Война, Хаос
Кол Корран, Бог Торговли и Богатства	Нейтральное	Очарование ¹ , Торговля ¹ , Путешествие
Олладра, Богиня Пиршеств и Хорошей Удачи	Нейтрально доброе	Пиршество ¹ , Добро, Лечение, Удача
Онатар, Бог Изобретательства и Кузней	Нейтрально доброе	Изобретательство ¹ , Огонь, Добро
Темная Шестерка ²		
Поглотитель	Нейтрально злое	Разрушение, Зло, Вода, Погода ¹
Ярость	Нейтрально злое	Зло, Безумие ¹ , Страсть ¹
Хранитель	Нейтрально злое	Смерть, Разложение ¹ , Зло
Насмешник	Нейтрально злое	Разрушение, Зло, Мошенничество, Война
Тень	Хаотично злое	Хаос, Зло, Магия, Тень ¹
Странник	Хаотично нейтральное	Изобретательство ¹ , Хаос, Путешествие, Мошенничество
Кровь Вол	Законно злое	Смерть, Зло, Закон, Некромантия ¹
Культы Дракона Глубин	Нейтрально злое	Дракон Глубин ¹ , Земля, Зло, Безумие ¹
Путь Света	Законно нейтральное	Закон, Медитация ¹ , Защита
Вечный Двор	Нейтрально доброе	Бессмертие ¹ , Добро, Защита

¹ Новая Сфера; смотрите Главу 5 для деталей.

² Жрец может поклоняться всему пантеону, а не поклоняться конкретному богу из этой группы.

Хаотичных, Злых, Добрых и Законных Заклинаниях на странице 33 *Руководства Игрока*.

Жрец, идя против убеждений своей церкви или бога, рискует попасть под расправу от рук церкви (хотя это не обязательно, особенно в тех регионах, где церковь очень порочна), но не рискует утратить заклинания или особенности класса, также он не обязан искупать свои грехи. Это правило замещает информацию из раздела Более не Жрец на странице 33 *Руководства Игрока*.

ЖРИЦА КАДАТ

Полу-эльф придвигалась через коридор башни тихо как вестерок. Она знала, что Лорд Бандитов не будет добрым к любому, кто попытается помешать его планам, но ни она, ни Корраш не могли смириться с тем, кто карал и осуждал слабых и беспомощных. Поэтому они спасли Сайранских беженцев, разобравшись с шестью из банды головорезов Лорда Бандитов, что стоил презренному огру части благосостояния в довоенном золоте. Кадат улыбнулась к себе, воображая выражение огра, когда он обнаружил, что беженцы были освобождены. Но эти два авантюриста никогда бы не представили, что Лорд Бандитов объявит награду за голову Корраша, или что Корраш был настолько глуп, чтобы попасть в западню, установленную приспешниками огра. Кадат сделала паузу, смотря перед собой в темноту. «Слишком много теней для моего вкуса», решила полу-эльф, пуская в ход свой святой символ и зывая мощь своей богини. «Дол Аррах, твоя преданная жрица молится относительно твоего света, чтобы прогнать темноту». Святой символ покрылся светом, пылая словно солнце, и ниши впереди осветились его сиянием, а кобольды, временно ослепленные светом Дол Аррах, стояли в нем изумленными. «Госпожа Солнца и Битв», прокричала Кадат, вытягивая свою булаву, «давай начнем танец»!

Полу-эльф, жрица 4-го уровня Верховных Владык, Кадат — мудрая и опытная в житейских делах женщина из Карната. Квалифицированная в дипломатии и хорошо сведущая в истории Ххорвайра, Кадат ненавидит все, что связано с Последней Войной. Не то, что она имеет что-нибудь против благородного и вынужденного боя, она не приемлет саму войну, которая, как она считает, возникает из гордости и глупости. Жрица отказалась стать частью гражданской войны, и вместо этого бежала в Ку'барру, в то время как сражения бушевали на ее родине. В Ку'барре Кадат встретила халфинга варвара Корраша, и пара стала товарищами по авантюрам и верными друзьями. Они прошли через весь континент в поиске испытаний и приключений, в конечном счете пришли в Шарн, Город Башен. В Шарне, они присоединились к силам двух других авантюристов, чтобы исследовать неприятности в Землях Скорби, которые могли бы иметь отношение к культу Крови Вол, который очень заинтриговал Кадат. Среди богов Верховных Владык Кадат чувствует себя наиболее приверженной к Дол Аррах. Подобно ее покровительнице, Кадат почитает солнце и стремится творить добро в мире, как только может. Однако когда её охватывает злость, она становится воином внушающим страх, и противники в страхе бегут от её гнева.

Маг

Маги стоят особняком от множества, интересующихся тайными искусствами в пронизанном магией мире Эберрона. Они — единственные, кто посвящает свои жизни постижению магических знаний. В отличие от чародеев и отмеченных драконом, маги невероятно многосторонни — в зависимости от сложившейся ситуации, опытный маг может подготовить любое из сотни различных заклинаний.

Маги заинтересованы раскрытием затерянных тайн древнего Ксен'дрика сильнее любого другого типа персонажей: захороненным в древних руинах секретным, давно забытым заклинанием, новым оружием, которое можно добавить к его арсеналу.

Варианты выбора для Мага: Несколько вариантов, в особенности связанные с созданием предметов, будут особо притягательны для мага.

Черты: Настроить Магическое Оружие, Приковать Элементаль, Исключительный Ремесленник, Дополнительные Кольца, Экстраординарный Ремесленник, Легендарный Ремесленник, Спонтанная Активация, Мастерство в Волшебных Палочках.

МАГ БАРИСТИ

Маг Баристи вошла в библиотеку и стала ждать, когда к ней подойдет гном-библиотекарь. Она пришла сюда для того, чтобы изучить древнюю легенду и найти новое заклинание, которое поможет ей в ее поисках.

Библиотекарь шел к ней медленной, шаркающей походкой, тем самым, заставив ее еще некоторое время подождать. «У вас есть направление, шифтер?» — спросил гном, заранее зная, что оно у неё есть. Она бывала здесь и прежде и была уверена в том, что он узнал ее точно так же, как и она его, с ее предыдущих посещений.

Баристи контролировала свой характер, она спокойно вручила клерку свиток с направлением. Он тщательно изучил его, проверив подлинность волшебной метки, и затем вернул его ей. «Легенда о Кронике, затерянном храме гоблинов», — сказал гном, поворачиваясь к одной из декоративных дверей, которые окружали вестибюль. «Конечно. Зал для изучения подготовлен для вас».

Она проследовала за ним через пару дверей в маленькую комнату, где был стол, стул из слоновой кости и узкий пьедестал. На столе лежала груда пергаментов, а также перья, чернила и воск. Как только они достигли середины комнаты, клерк поместил на вершину пьедестала оранжевый кристалл, и Баристи ощутила внезапное движение в помещении. Стены отступили, а на их месте появились ниши, состоящие из множества стеллажей с заплывшими фоллиантами и тубусами со свитками.

Головокружительная активность продолжалась в течение нескольких долгих секунд, в это время отделы библиотеки перестраивались и создавали новое расположение, всеми правдами и неправдами борясь за позицию, после чего комната замерла на месте. Зал изучения, предназначенный непосредственно для Баристи и ее исследований был готов.

«Как только закончите на сегодня, просто выньте кристалл, и зал изучения вновь станет вестибюлем», — пояснил гном. С этими словами библиотекарь вошел в один из коридоров из книжных стеллажей и исчез из виду.

«Ненавижу, когда они это делают», — проворчала Баристи, активируя на себя заклинание Хитрость Лисы, чтобы магически повысить свой уровень интеллекта. «Теперь, я смогу узнать практически все о храме, который вероятно был разрушен еще до того, как Король Галифар объединил Пять Народов...»

Шифтер Баристи — маг 6-го уровня, который с любовью относится к знаниям и жаждет информации. Она выросла в Элдиинских Владениях, а затем была отдана в ученики магу, который прибыл во Владения из Аундаира. Много лет назад он отправлялся на поиски приключений вместе с ее отцом. И волшебник, и отец Баристи заметили огромную любознательность и интеллект, которым обладала Баристи. Несмотря на то, что маленькая девочка была озабочена отъездом из дому, она также была возбуждена тем, что будет учиться и возможно станет магом.

Наставник взял ее в свои путешествия, вместе они посетили Великую Библиотеку в Корранберге, Башню Таинств в Шарне, Анклав Магов в Аундаире и Зал Изучений

Таинства в Каррнате, а также множество других мест. Когда Баристи прошла испытания и была признана настоящим магом, ее наставник подарил ей свой посох. «Так же как в свое время мне дал его мой наставник, – сказал он, – теперь я завещаю это средоточие тайной магии тебе».

Теперь Баристи странствует по миру сама по себе, она изредка присоединяется к группам исследователей или искателей приключений, но чаще живет сама по себе, продолжая изучать и тренироваться в искусстве таинств.

МОНАХ

Монахи Эберрона – это необыкновенная смесь погруженных в размышления ученых и мастеров военного дела. Они появляются в сообществах отрешенных от мира, где они копируют книги, хранят летописи истории и практикуют навыки, которые им понадобятся для защиты веры и борьбы на благо церкви..

Варианты выбора для Монаха: Монахи Эберрона имеют доступ к чертам, которые отображают уникальные боевые стили, основанные на их религиозных традициях.

Черты: Удар Двойной Стали, Обдирающий Удар, Учения Монаха, Удар Змеи, Удар Вращающейся Стали.

МОНАХИ И ЦЕРКВИ

Большинство монахов в Кхорвайре поклоняется Верховным Владыкам. Хорошие и нейтральные монахи поклоняются Дол Дорну, Богу Вооруженной Силы. Злые монахи преданы Насмешнику, они сдирают свою собственную кожу в знак единения со своим изуродованным покровителем.

Бонусные Черты: Поклоняющиеся Дол Дорну добрые или нейтральные монахи могут выбрать Удар Вращающейся Стали в качестве бонусной черты на 2-ом или 6-ом уровнях, в дополнение к стандартным вариантам на этих уровнях, они все также должны соответствовать всем условиям, необходимым для получения черты. Злые монахи, поклоняющиеся Насмешнику, могут выбрать Обдирающий Удар в качестве бонусной черты на 2-ом или 6-ом уровнях, в дополнение к стандартным вариантам на этих уровнях, они все также должны соответствовать всем условиям, необходимым для получения черты.

МОНАХИ – КОВАННЫЕ

Когда монах-кованный приобретает способность – Целостность Тела, он может использовать ее для починки перенесенного повреждения.

УЧЕНИЯ МОНАХОВ

В Эберроне, некоторые монашеские учения объединяют обучение монаха с навыками, выходящими за пределы этого класса. Дхакаанские кланы Даргууна, например, имеют военные традиции в обучении монахов/воров, а некоторые монахи – последователи Серебряного Пламени, главным образом в Трейне, – монахи/паладины. Отличительная черта Учение Монаха, описанная на странице 61, позволяет монаху обойти обычные ограничения мультиклассирования и изучить одно из этих учений. Любому монаху может выбрать Учение Монахов в качестве бонусной черты на 1-ом, 2-ом или 6-ом уровне, как дополнение к стандартным вариантам на этих уровнях.

МОНАХ КАША

Таверна была темной и наполненной дымом, заполненная самым разнообразным людом которого Каша когда-либо видела в одном месте. Ее друг по авитюрам Тиера пред-

упредила ее, что мир вне их монастыря совсем другой, но с каждым новым днем она встречала новое отличие, которое добавляло еще одну трещину к основе ее веры. Она отбросила в сторону эти негативные мысли и напрягалась, чтобы найти ее источник поиска, полу-эльфа следователя по имени Джорун. Он, как предполагалось, обладал информацией о нападении на ее монастырь. Она могла слишком долго терпеть, лишь бы встреча состоялась. Каша сделала шаг на переполненный этаж, пробиваясь к кабинам у задней части. Она помнила, что где-то прочла, что следователи всегда встречают своих клиентов в темных местах наподобие этого. Прежде чем она забралась столь далеко, большой, сильный полу-орк в грязном кожаном доспехе захватил ее рукой и посадил к себе на колени. «Ты слишком хороша, чтобы быть монахом», смеясь, произнес полу-орк. «Не хочешь, чтобы я научил тебя кое чему, чего не изложено в ваших религиозных книгах»? Каша улыбнулась, чтобы скрыть свою нервозность. «А как насчет нет»? сказала она, пробуя звучать храброй. Она отпрянула, избегая неожиданного выпада полу-орка, пытающегося ее прижать, да так, что вновь стояла, в то время как полу-орк врезался в близлежащий стол. Ошеломленный и неуверенный, не понимая, что, только что случилось, полу-орк лежал среди обломков дерева и опрокинутых кубков. «Моя вера учит меня большему, чем только духовной стороне жизни», сказала Каша, и затем отвернулась продолжая свой поиск.

Каша, родом из Аундаира – человек монах 2-го уровня. Она провела большую часть своей жизни в монастыре, преданному Серебряному Пламени, месту, которое не было затронуто Последней Войной. Как ни странно, но монастырь был разрушен десять месяцев назад неизвестными нападавшими.

Вместе с Тиерой, прикрепленным к монастырю паладином, Кашу отправили в мир, чтобы исследовать нападение на монастырь. Два молодых авантюриста следовали за диким следом из Аундаира в Трейн, потом в Теневого Пограничья, и наконец в Бреландию, в поиске клаштара пси-воителя, который возможно знает кое-что о враге, который напал на монастырь.

Молодая и идеалистическая Каша, жила до недавнего времени уединенной жизнью. У нее дух захватывает от жизни вне монастыря, страх от взлетающих ввысь башен Шарна, и отвращение к привычкам орков из Теневого Пограничья. Тайна разрушения ее монастыря гложет ее веру, но Тиера уверяет ее, что их вера будет более сильной из-за испытаний и трудностей, которые они должны вынести, чтобы решить тайну и отдать врага правосудию.

ПАЛАДИН

Паладины, подобно жрецам, являются рыцарями церкви, в большей степени, Церкви Серебряного Пламени и в меньшей, церквям Дол Арра и Болдреи. Паладины зывают к строгой и возвышенной жизни, они непостижимым образом придерживаются даже более высоких идеалов, чем жрецы. Жрец Церкви Серебряного Пламени может впасть в ересь или даже принять злое мировоззрение и при этом сохранить все свои способности, но паладин должен быть выше порока, который подтачивает практически каждую церковь, и оставаться верным высочайшим идеалам. В частности, в таком месте, как Шарн, где церкви полны пороков, паладины несут людям правосудие.

Варианты выбора для Паладина: Также как и воины, паладины могут использовать пункты действий для улучшения своих боевых качеств при помощи соответствующих новых черт. Помимо этого, паладинам подойдут два новых престижа класса, один из которых связан с Церковью Серебряного Пламени.

Черты: Повышение Действий, Всплеск Действий, Мощнейшая Стремительная Атака, Героический

Дух, Учение Рыцаря, Мощная Стремительная Атака, Преследование, Поразить Серебром.

Престиж классы: Экзорцист серебряного пламени, кованный джаггернау.

СКАКУНЫ ПАЛАДИНОВ

Паладин - халфлинг из Талентских Равнин берет себе в качестве специального скакуна динозавра когтеноса, вместо боевого пони. Когтеноса подробно описаны на странице 2__.

ПАЛАДИНЫ – КОВАННЫЕ

Когда паладин кованный получает способность наложением рук лечить, он может использовать эту способность для того, чтобы восстановить свои собственное повреждение, или повреждения других механизмов или подобных мезанизму существ, так же как и раны своих товарищей - не кованных. Способность действует либо как магия лечения, либо как магия починки, в зависимости от того объекта, на который используется.

ПАЛАДИН ТИЕРА

Тиера шагала по небесному мосту с определенной целью и намерением. Она и Каша были уже почти у цели раскрытия личности врага, который разрушил их монастырь, и паладин не могла ждать, чтобы донести правосудие Серебряного Пламени.

Вечногорящие фонари, которые давали свет до дальнего конца моста, внезапно погасли, и на Шарн обрушилась темная ночь. Возможно не было ничего страшного, но Тиера никогда не слышала о таких поломках на этом уровне города. Она вынула свой меч. «Нет необходимости сражаться с нами, паладин», сказал высокий, с сильным акцентом голос впереди из темноты. «Иди назад к своим старшим. Скажи им, что мы получили то, для чего нас послали, и более не будет никакого вреда ни твоей вере или её последователям». Тиера напрягалась, чтобы рассмотреть что-нибудь в темноте впереди. Она могла видеть множество очертаний, небольших в размере, в плащах, с ногами и копытами некоего животного. Это определенно не человек. «Возможно вам следует возвратиться со мной и сказать это им непосредственно», Тиера сказала, направляя свои чувствами паладина, чтобы обнаружить зло среди маленьких гуманоидов. Она определила, что они не злые. Однако, это не уменьшало с их стороны угрозы ей, не говоря уже о вреде и страдании, которое они причинили в монастыре. «Увы», сказал высокий голос, «это будет невозможно. У нас есть работа, которую нужно выполнить, и мы хотели бы её сделать без монаха и паладина, ошивающихся вокруг нас. Если ты не учтешь мой совет, паладин. Я более не буду отвечать за твою дальнейшую безопасность».

Тиера поднялась во весь рост. Возвышаясь над маленькими существами, она ответила «Серебряное Пламя защищает меня».

Высокий голос засмеялся. «Речь истинного последователя веры. Мы имеем собственную веру, девочка, и она более древняя, более мощная, чем ваш глупый небольшой огонь». Тиера стиснула зубы и подняла свой меч. «Мы посмотрим, осквернител... мы посмотрим».

Уроженка Трейна, Тиера – человек паладин 2-го уровня. Она покинула свой дом, как только она поклялась присяге паладина, принимая пост как страж и чемпион маленького монастыря на севере Аундаира. В время Последней Войны, бушевавшей по всему Кхрвайру, ничто не могло угрожать изолированному монастырю. Жизнь Тиеры была заполнена размышлениями, подобным большинству монахов, которых она поклялась защищать. Однако несколько месяцев назад, неизвестный враг напал и разрушил монастырь. Тиера была сильно ранена в сражении,

вина давит ее из-за неудачи в защите монахов и монастыря. Как акт расплаты, теперь она ездит с монахом еще моложе себя, стремясь найти того, кто напал на монастырь и почему. Их поиски привели их в город Шарн, и по пути Тиера и Каша, молодая монах, стали близкими друзьями. Уверенная в вере в Серебряное Пламя, вина Тиеры угрожает ослабить ее веру в ее собственные способности. Она непрерывно заверяет Кашу в преимуществах и могуществе Серебряного Пламени, и, тайне подвергая сомнению свою собственную полноценность и цель.

ПСИОНИЧЕСКИЕ КЛАССЫ

Псионических персонажей, включая псиоников, пси-воителей, духовных клинков и вайлдеров, можно встретить в основном в Риедре и Адаре, среди Вдохновенных и калаштар, где они выполняют роль магов, чародеев, монахов и жрецов. Если у вас нет в *Расширенного Руководства по Псионике*, не используйте псионику в своей игре.

Варианты выбора для Псиоников: Псионические персонажи в Эберроне обычно фокусируются на престиж классах и чертах из *Расширенного Руководства по Псионике*, хотя в этой книге для них также есть одна полезная черта.

Черта: Сильный Разум.

ПСИОНИК ХАЛАРАН

Гостиница в Первой Башне была довольно приятным местом. Это здание, как говорили, было первой башней, построенной около Шарна, но так как до Города Башен был еще целый день пути, Халаран предполагал, что эта легенда использовалась для того, чтобы добыть побольше денег с проезжающих путешественников.

Калаштар сидел в углу, потягивая воду и наблюдая за небольшим столпотворением. Люди этих земель, более крепкие, более основательные, очень сильно отличались от жителей Адара и Риедры. Они заинтриговали его. Дверь гостиницы распахнулась, позволяя ворваться порыву ветра и дождя. Хлопнув дверью, внутрь вошла большая фигура в плаще. От фигуры Халаран получил вспыху опасности, но прежде, чем он смог выделить её и сосредоточиться, незнакомец прыгнул в центр комнаты. Калаштар обратил внимание на то, что и другие, те, кто сидел в комнате, также были скрыты плащами.

Что-то здесь было не так, - подумал Халаран, - также как и во взорвавшейся в его голове вспышке боли. Источник этой боли был извне; он принадлежал кому-то в комнатах для гостей гостиницы. Они хотели... убить ее!

Халхаран начал подниматься, как вновь прибывший отбросил капюшон. Хобгоблин? Здесь?

«За Даргуун!» - закричал хобгоблин, выхватывая оружие из-под плаща. Другие фигуры в плащах раскрылись, оказавшись гоблинами и кобольдами, каждый из них в свою очередь кричал «За Даргуун»!, хотя один кобольд был сбит с толку и вместо этого прокричал Дроаам.

Прежде, чем Халаран смог что-либо сделать, на гоблинов с дикой яростью набросился варвар халфлинг, один из посетителей гостиницы. Хобгоблин тоже передвигался, выходя к халфлингу в спину.

Со злом нужно бороться независимо от его источника, напомнил себе Халаран и встал на пути хобгоблина.

Халаран, калаштар псионик 4-го уровня, вырос и получил свои псионические умения и обучение в монастырской общине в горах Адара. После завершения обучения он отправился в Шарн, чтобы бороться с агентами Вдохновенных в Хорвайре.

Сражение, которое произошло в придорожной гостинице неподалеку от Шарна, свело его с группой искателей приключений, включавшую в себя варвара халфлинга, жрицу полуэльфа, и чародея человека. Неуверенный в том, как ему выполнять свою собственную миссию, он из

удобства присоединился к остальным, хотя кажется, что теперь их общий противник Кровь Вол, а не Дремлющая Тьма. Харалан считает, что зло является злом, и что с ним нужно бороться, независимо то его происхождения.

РЕЙНДЖЕР

Рейнджеры могли бы отправиться в приключения из тех причин, что и варвары, воины или друиды. Подобно варварам, они часто встречаются в диких районах мира (не смотря на то, что многие из них живут в городах). Подобно воинам, многие рейнджеры служили в Последней Войне (в основном, в качестве разведчиков) и также, как и они, ушли в отставку или стали искателями приключений. Подобно друидам, некоторые рейнджеры патрулируют дебри Элдинских Владений, наказывая браконьеров и защищая лесных существ. Эти Элдинские рейнджеры придерживаются тех же взглядов, что и члены сект друидов, но делают больший акцент на военном деле, а не на духовных дисциплинах.

Варианты выбора Рейнджера: Описанные в этой книге новые черты и престиж предлагают интересные варианты для персонажей рейнджеров.

Черты: Тотем Зверя, Спутник Тотема, Чтение Следов в Городе.

Престиж Классы: Элдинский рейнджер, экстремальный исследователь, мастер перевертничества.

Животные Спутники: Смотрите раздел Животные Спутники на странице 36.

РЕЙНДЖЕР САРАВ

Что он здесь делает? Сарав задавался вопросом заряжая стрелу в свой серебряный лук. Как эльф, и более того как рейнджер, он чувствовал себя лучше на открытом воздухе. Но здесь он пошел за Тондредом и изобретателем в новую дыру в земле в поиске экспонатов из древних эпох. Но он не просто пошел за карликом в Ксен'дрик, землю теней и тайн, Сарав верил, что имел некоторую связь с его наследием эльфа. И по этой причине, перспектива обнаружения чего-нибудь в пределах этих древних руин ужасала его.

Эльф выстрелил из лука и если удар верен, он поразил скрежетающего монстра со щупальцами, который сцепился с мощным кованым по имени Азм. «Немного помощи изобретатель!» прокричал Сарав, выстреливая все больше стрел в кошмарное существо. Тондред что-то прокричал в ответ, но его слова были утоплены визгами чудовища и разъяренно сражающегося Азма, который, как обычно, причинял так много сокрушительного разрушения, как можно было нанести противнику. Сарав увернулся от куска камня, пролетевшего мимо него, поскольку кованый врезался в столб, вокруг которого обходила каменная лестница. Он отпрыгнул в сторону, попав почти под линию пути заряда молнии, которая вылетела из палочки Тондреда, поразившая чудовище, и вновь отпрыгнул, чтобы избежать нового волшебства. С ревом боли и гнева, чудовище заскользило по лестнице и ушло в темноту. Азм, все еще обернутый в колючие щупальца, также затягивался в черноту. «Борода Ауреона, дварф!» выругался Сарав. «Ты всегда используешь молот, когда нужна игла?» Эльф помчался к краю пропасти и поглядел вниз, надеясь, что его друг все еще где-то зацепился и не сорвался вниз.

Эльф, рейнджер 6-го уровня Сарав, одет в лиственный доспех, вооружен большим составным луком с мерцающей серебряной тетивой, и носит пару коротких мечей, прикрепленных к его бедрам. Он вырос лесах Аундаира, около границы с Элдинскими Владениями, где он познал навыки рейнджеров. Он недолго служил в Последней Войне в качестве разведчика в Аундаирских вооруженных силах, но он в конечном счете потерял вкус к конфликту, который разрознил большое королевство Галифар. Он

решил уйти так далеко от фронта, как только мог, и, в конечном счете, он добрался к прекрасному прибрежному городу Шарн. Там он присоединился к силам дварфа изобретателя и воина кованного. Поскольку их известность росла, авантюристы зарабатывали достаточно денег, чтобы профинансировать свою экспедицию на таинственный континент Ксен'дрик. Хотя каждый из членов компании имеет кое-какие личные интересы в этой поездке, Сарав волнуется, что он мог бы изучить кое-что ужасное о его наследии на секретном континенте.

ЧАРОДЕЙ

Во многих мирах чародеи считают себя потомками драконов, настаивая на том, что источником их мощи является именно текущая в их жилах кровь драконов. Чародеи Эберрона также указывают на драконов как на источник своей силы, но они говорят о вселенских драконах: Сиберисе - Драконе Высот; Хайбер - Драконе Глубин и Эберрон - Срединног Драконе. Они говорят о драконах, которые возвысились до божественного статуса - это Ревайллах Золотой, Доллейрранаша Красная, Валлидаррат Серебряный и другие. Они указывают на волшебный метки драконов и иногда шепчут о пророчестве, вырезанном драконьими рунами на костях мира. Драконы связаны с волшебством этого мира - и чародеи утверждают, что владеют волшебством драконов. У чародеев в Эберроне больше стремления к мистике, чем в иных мирах. Их редко заботит лишь могущество - они больше стремятся к единению с вселенскими драконами.

Варианты выбора для Чародея: Чародеи в Эберроне получают разнообразные черты по созданию предметов.

Черты: Искаженная Метка Дракона, Настроить Магическое Оружие, Приковать Элементаль, Исключительный Ремесленник, Дополнительные Кольца, Экстраординарный Ремесленник, Фаворит Дома, Легендарный Ремесленник.

Престиж класс: Наследник Сибериса.

ЧАРОДЕЙ УРАЛ Д'ОРИЕН

В гостинице Первой Башни царило столпотворение, а снаружи бушевал жуткий ливень. Официанты или попрятались под столами, или разбежались по боковым комнатам, в то время как варвар халфлинг яростно неся на группу размахивающих оружием гоблинов. Гоблины, наряду с несколькими кобльдами и хобгоблином, кричали лозунги Последней Войны и объявляли победу нации чудовищ Даргууна. В бою участвовал калаштар, один из живущих за морем экзотических людей, он старался держать хобгоблина подальше от варвара.

Когда все это случилось, Урал, один из младших сыновей Дома Ориен, как раз направлялся в Шарн по делам семейства. По стечению обстоятельств, он к тому же был чародеем и имел досадную склонность к благородству и честной игре, которая, как говорил его отец, приведет или к банкротству семьи или к гибели его сына. Урал вздохнул, мысленно извинился перед отцом и бросил две магических стрелы в грудь большого медвежатника. Затем, присоединившись к битве и встав спиной к калаштару. Урал обернулся, чтобы проверить состояние халфлинга варвара. Трое из гоблинов лежали мертвыми, а он продолжал сражаться с двумя оставшимися.

Урала заинтересовали кобльды. Вместо того, чтобы вступить в бой, двое из них стали передвигаться к стене под лестницей, которая вела к верхним этажам гостиницы. «Вы только посмотрите на это, - ни к кому не обращаясь, произнес Урал, - Кобльды обнаружили потайную дверь. И куда же она ведет?»

Следующая пара магических стрел сняла оставшегося гоблина, затем Урал подмигнул халфлингу. «Если вы все еще

хотите сражаться, следуйте за мной»,- сказал чародей варвару и смело побежал к теперь уже открытой потайной двери.


Урал д'Ориен, чародей 4-го уровня, - седьмой сын патриарха Дома Ориен, одного из крупных коммерческих семейств Кхорвайра. Помимо выполнения семейных обязанностей, Урал использует свои умения чародея, чтобы питать свою любовь к авантюрам и опасностям.

Совсем недавно он присоединился к варвару халфлингу, жрице полуэльфу и псионику калаштару. Их импровизированная группа искателей приключений помешала попытке ограбления денежной кареты, одержала победу над ячейкой Ордена Изумрудного Когтя и спасли от орудующих на реке Кинжал пиратов дворянина из Мрора.

Всегда яркий и несколько аристократический, Урал также имеет мистическую сторону. Способности чародея привели его к поиску значения в Пророчестве драконов. Он убежден, что работая и путешествуя с другими искателями приключений, у него больше шансов что-либо узнать о источнике его тайных навыков

Планирование нового приключения





Отиджи буквально со всех сторон окружили друида, стараясь ударить её щупальцем или укусить, острыми как лезвия, зубами.

Ноерра призвала жизненные силы её великого леса, и начала призывать опеки, которые оттолкнут от неё необычных

Если все будет хорошо, она пошлет их назад в глубины Хайбера, откуда они и появились...



ТРЕТЬЯ ГЛАВА

ГЕРОИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ



Герой в игровом мире Эберрон определен не только расой и классом. Навыки и черты добавляют его способности, а пункты действия и метки дракона поднимают на новый уровень развития ДнД игр.

Пункты Действий

Пункты действий позволяют игроку изменить бросок d20 с плохим результатом, отображая таким образом удачу, изменяющую ужасный промах в героический успех. Ваш персонаж имеет ограниченное количество пунктов действий, и поэтому их следует мудро использовать, так как вы не сможете восполнить этот запас до тех пор, пока ваш персонаж не перейдет на новый уровень опыта.

Вы можете потратить пункт чтобы улучшить бросок атаки, проверки навыка, проверки параметра, проверки уровня или проверки спас-броска. Некоторые черты и престиж классы позволяют вам потратить пункты действий в ином направлении, выше перечисленное основное использование этих пунктов.

Когда вы тратите пункт действий, вы добавляете результат броска на 1d6 к вашему броску на 1d20, чтобы получить или превысить требуемый результат. Вы можете объявить об использовании пункта действий после совершение броска 1d20, но до того, как Мастер Подземелий объявит о результате вашего броска (успешен или нет спас-бросок или бросок атаки). Вы не можете использовать пункт действий к проверке навыка или параметра, когда вы выполняете прием 10 или 20.

Использовать пункты действий можно лишь раз в раунд. Если вы тратите более одного пункта действий на особое действие (смотрите ниже), вы должны потратить их в том же раунде, чтобы улучшить бросок кубика. Никакое заклинание, способность, сила и подобные спец-способности не позволяют перебрасывать персонажу кубик пунктов действий. Если персонаж переносит постоянную потерю уровня, он не теряет оставшиеся пункты действий, а при переходе на новый уровень он получает новые пункты действий согласно правилам.

Если ваш персонаж 8-го уровня или выше, при использовании пункта действий вы можете тратить более одного кубика d6, делая так, вы используете лучший результат

из нескольких брошенных кубиков. Например, если ваш персонаж 15-го уровня бросает 3d6, он может выбрать лучший результат из трех. То есть, если на кубиках выпало 1,2 и 4, то вы добавите 4 к вашему броску на d20.

Уровень Персонажа	Кубик (d6) бросаемый для пунктов действий
1-й-7-й	1
8-й-14-й	2
15-й-20-й	3

На 1-ом уровне у вас 5 пунктов действий. Каждый раз, когда вы получаете новый уровень, вы обновляете свое количество пунктов действий до 5+1/2 вашего уровня персонажа, число округляется вверх. Любые пункты действий, которые вы не потратили до перехода на новый уровень, теряются.

После всех изменений касающихся перехода на новый уровень, вы определяете обновленное количество пунктов действий. По эффекту этот процесс занимает 10 шагов в процессе перехода на новый уровень (смотрите стр. 58-59 в *Руководстве Игрока*).

Уровень Персонажа	Максимум пунктов действий	Уровень Персонажа	Максимум пунктов действий
1-й	5	12-й -13-й	11
2-й-3-й	6	14-й -15-й	12
4-й-5-й	7	16-й -17-й	13
6-й -7-й	8	18-й -19-й	14
8-й -9-й	9	20-й	15
10-й-11-й	10		

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Вместо изменения результата на броске d20, вы можете использовать пункты действий, чтобы выполнить специальные действия, описанные ниже. В добавок, некоторые престиж классы и отличительные черты позволяют вам потратить пункт действий, чтобы получить или активировать специфическую способность.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПУНКТОВ ДЕЙСТВИЙ

Введение пунктов действий может внести некоторые изменения при вашем стиле игры. Например, многие игроки совершают броски повреждений одновременно с бросками атак. В игре с пунктами действий это не производится, так как они должны определить, как они потратят пункт действий, чтобы совершить бросок атаки и узнать насколько он успешен, прежде чем определить количество повреждений.

Точно также и при сражении с врагом в укрытии, проводя бросок атаки, игрок должен определить, тратит ли он пункт действий, а затем бросать шанс промаха из-за укрытия.

В целом правило таково: игрок должен определить, тратит ли он пункт действий, прежде чем узнает успех, провал или иной эффект на броске d20.



Младшая

Активировать Особенность Клас-са: Вы можете потратить 2 пункта действий, чтобы получить одну из классовых особенностей, которые ограничены в применении количеством раз в день: музыка барда, ярость, поразить зло, ошеломляющий удар, подчинить/изгнать нежить или дикий облик.

Ускорить Инфузию: В свой ход избратель может потратить 1 пункт действий, чтобы натереть настой за 1 раунд, даже если время активирования настоя более одного раунда.

Стабилизация: Когда ваш персонаж умирает, вы можете потратить 1 пункт действий, чтобы стабилизировать себя на текущем состоянии хит-пойнтов. Трата пункта действий на стабилизацию в мертвом состоянии не приносит никакого эффекта.

ПУНКТЫ ДЕЙСТВИЙ И НИП.

Обычно неигровые персонажи и чудовища не могут использовать пункты действий, и приобретать их с продвижением в уровнях, даже если у них уровни по стандартным классам или престиж классам. Пункты действий исключительная привилегия игровых персонажей, и рассчитана лишь на использование ими.

Однако, НИП может использовать пункты действий, если у него есть черта Героический Дух (смотрите стр. 50). В таком случае персонаж получает по 3 пункта действий за каждый его уровень. МП не следует давать, НИП эту черту без тщательного изучения, и только лишь в том случае, если персонаж ключевой для игрового мира и сюжетной линии. На три-пять уровней игрового мира, должен быть один «ключевой персонаж».

Средняя



Старшая



Сибериса

НАВЫКИ

В игровом мире Эберрон несколько навыков нашли себе новые применения и к ним добавились дополнительные правила.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЯЗЫК

Распространенные языки и их алфавиты Эберрона, приведены в таблице ниже.

Язык	Типично говорящие существа	Алфавит
Абисса	Демоны Шаварата ¹	Адский
Аргон	Варвары Аргоннэссена и Серены	Общий
Акван	Существа водного типа	Эльфов
Ауран	Существа воздушного типа	Драконов
Небесный	Архонты Шаварата ¹	Небесный
Общий	Люди, халфлинги, Полу-эльфы, полу-орки	Общий
Даанский	Формиане, законные внешние обитатели Даанви ¹	Даан
Даэлькирский	Даэлькиры, майнд флаеры, Даэлькиров и иные необычные, существа Ксориата ¹	
Драконий	Кобольды, драконы, людоящеры, троглодиты	Драконов
Друидов	Друиды (только)	Друидов
Дварфов	Дварфы	Дварфов
Эльфийский	Эльфы, дроу	Эльфов
Великанов	Огры, великаны, дроу	Великанов
Гномий	Гонмы	Дварфов
Гноллий	Гноллы	Общий
Гоблинский	Гоблины, медвежатники, хобгоблины	Гоблинов
Халфлингов	Халфлинги	Общий
Игнан	Существа огненного типа	Драконов
Адский	Дьяволы Шаварата ¹	ада
Ириал	Равиды, пользователи позитивной энергии Ириана ¹	Драконов
Китрис	Слады, хаотичные внешние существа Китри ¹	Даан
Мабранский	Найтшеды, тени, существа Мабара ¹	Драконов
Орочий	Орки	Гоблинов
Кувори	Кувори, вдохновленные, калаштары	Кувори
Риедранский	Нижние классы Сарлоны	Старый общий
Рисиан	Существа ледяного типа	Дварфов
Сильванский	Дриады, эладрины, существа Теланиса ¹	Эльфийский
Сираньянский	Ангелы Сирании ¹	Небесный
Терран	Ксорны и другие земные существа	Дварфов
Подземный общий	Чокеры, существа живущие под землей	Даэлькиров

¹ Для дополнительной информации смотрите планы бытия на стр. 92.

ИСКУССТВО МАГИИ

Персонаж может пройти проверку Искусство Магии, чтобы определить метку дракона, и какую магическую способность она дает своей персоне. КС проверки зависит от типа метки.

Неправильная метка	КС 18
Младшая метка	КС 15
Средняя метка	КС 20
Великая метка	КС 25
Метка Сибириуса	КС 30

МАСКИРОВКА

Персонаж, использующий навык Маскировка для подражания кого-то с видимой меткой дракона, переносит –10 штраф к проверке, из-за уникальной, магической природы меток.

ПОДДЕЛКА

Персонаж, активирующий волшебную метку для подделывания чьей-то другой метки, должен использовать навык Подделка в момент активации заклинания. Это особое применение навыка и заклинания, растягивает время активации волшебной метки до 10 минут. Персонаж проводит проверку навыка как обычно, но переносит –10 штраф к проверке.

РЕМЕСЛО

В 6 Главе: Снаряжение для Авантюр, представлено несколько новых предметов, которые можно изготовить с помощью навыка Ремесло (алхимия), а также несколько новых материалов, которые более сложны в обработке, чем их повседневные эквиваленты. КС проверок Ремесла для этих предметов указаны в таблице ниже. Несколько КС выражены в виде «базовый+х», что означает, что КС для создания предмета из этого материала выше, чем обычный КС из Руководства Игрока, для создания этого предмета.

Предмет	Навык Ремесло	КС Ремесла
Кислотное пламя	Алхимия	25
Алхимическая молния	Алхимия	22
Алхимический мороз	Алхимия	22
Оружие из бйешка	Изготовление оружия	Базовый +(-5)
Доспех или щит из бйешка	Изготовление доспехов	базовый +8
Предмет из осколка дракона	Различный	базовый +3
Ядовитая дымная палка	Алхимия	25
Прочий предмет из бйешка	Различный	Базовый +5

Починить Кованного: Персонаж с рангами в определенном навыке Ремесло, способен проводить попытки починить кованного, перенесшего повреждения. Проверка занимает 8 часов, и восстанавливает количество хит-поинтов, равное: проверка Ремесла-15. персонаж может использовать при проверке прием 10, но не может использовать прием 20. другие механизмы не могут быть отремонтированы этим же способом (но, персонаж с чертой Создать Механизм, способен ремонтировать подобные механизмы, как описано на стр. 303 в *Справочнике Монстров*). Починка требует знание, поэтому в данном направлении Ремесло нетренированным использовать нельзя.

Пригодные навыки Ремесла включают в себя: изготовление доспехов, кузнечное дело, обработка драгоценных

камней и скульптура. Кованный с пригодным навыком Ремесло способен ремонтировать себя самостоятельно.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

Таблица на страницах 48 и 49 содержит краткое описание всех представленных в этой книге новых черт.

Черты Шифтеров и Кованных: Эти категории черт ограничены определенными расами персонажей. Черты шифтеров усиливают уникальные расовые особенности шифтера, в то время как черты кованных позволяют персонажам кованным добавлять новые особенности механизма, и усиливать их доспехи.

АДАМАНТИНОВОЕ ТЕЛО (КОВАННЫЙ)

За счет своей подвижности, персонаж кованного может покрыть свое тело дополнительным слоем из адамантина, который обеспечивает повышенную защитой и некоторым снижением повреждений.

Необходимые Условия: Кованный, только 1-й уровень.

Преимущества: Ваш бонус доспеха повышается до +8, и вы получаете снижение повреждений 2/адамантин. Однако ваша базовая наземная скорость снижается до 6 метров в раунд, и вы принимаетесь как в тяжелых доспехах. У вас максимум +1 бонус Ловкости к КД, –5 штраф ко всем проверкам навыков, к которым применимы штрафы из-за доспехов (Баланс, Бесшумное Передвижение, Взиранье, Искусство Побег, Прыжки, Скрытность, Ловкость Рук, Плавание и Кульбиты), 35% шанс провала магических заклинаний.

Обычно: Без этой черты ваш персонаж кованный имеет бонус доспеха +2.

Особое: В отличие от большинства черт, эту отличительную черту можно брать лишь на 1-ом уровне, во время создания персонажа. Друиды кованные не способны с этой чертой активировать свои заклинания, или использовать сверхприродные или магические способности друида. Персонаж кованный имея эту черту не может получить преимущества от классовой особенности, которая запрещена для персонажа одетого в тяжелые доспехи.

ВЕЛИКАЯ ЗАЩИТА ШИФТЕРА (ШИФТЕР)

Погружаясь глубже в свое наследие шифтера, вы развили способность к игнорированию некоторого повреждения от каждой из атак.

Необходимые Условия: Шифтер, Защита Шифтера, три других черты шифтера.

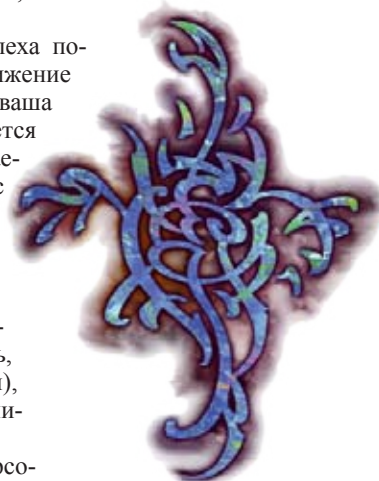
Преимущество: При изменчивости ваше снижение повреждений поднимается до СП 4/серебро.



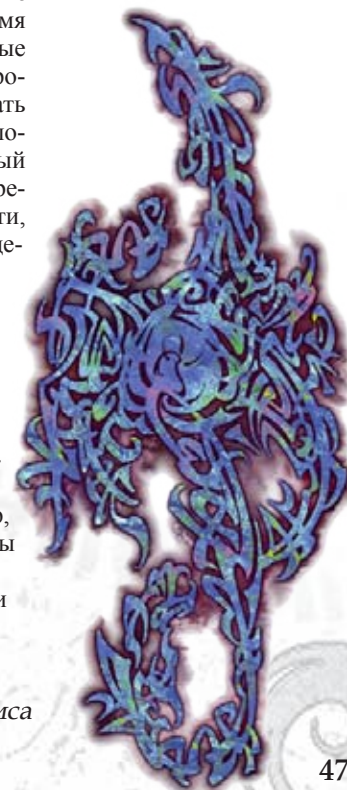
Младшая



Средняя



Старшая



Общие черты	Необходимые Условия	Преимущества
Искаженная Метка Дракона	Раса, отмеченная драконом	Проявляется магическая способность необычной метки дракона
Повышение Действий	—	При использовании пункта действий бросается d8 вместо d6
Всплеск Действий	+3 базовый бонус атаки	Использование 2 пунктов действий на дополнительное передвижение или стандартное действие
Связанный Пеплом	Способность спонтанно активировать <i>призвать природного союзника</i>	Удваивает длительность заклинаний <i>призвать природного союзника</i> , +3 бонус удачи к броскам призванных существ
Тотем Зверя	Дикая эмпатия	+4 бонус к спас-броскам против специфической формы атаки
Облик Зверя	Дикая эмпатия, Тотем Зверя, способность принимать облик Огромного животного	Облик животного в виде магического зверя
Спутник Тотема	Дикая эмпатия, Тотем Зверя, способность взять нового животного спутника	Дает магического зверя в качестве животного спутника
Дитя Зимы	Способность спонтанно активировать <i>призвать природного союзника</i>	Принимает насекомых как животных, добавляете насекомых к списку <i>призвать природного союзника</i>
Насекомое Спутник	Друид 3-го уровня, не доброе мировоззрение, Дитя Зимы, способность взять нового животного спутника	Дает насекомого в качестве животного спутника
Облик Насекомого	Друид 5-го уровня, не доброе мировоззрение, Дитя Зимы	Облик животного в виде насекомого
Удар Двойной Стали	Квалификация в Экзотическом Оружие (двухклинковый меч), Фокусировка в Оружие (двухклинковый меч), шквал ударов	Принимаете двухклинковый меч как оружие монаха
Тотем Дракона	+1 базовый бонус атаки, родом из Аргоннессена	Получаете устойчивость 5 к одному из видов энергий
Ярость Дракона	+4 базовый бонус атаки, Тотем Дракона, способность впадать в ярость или неистовство, родом из Аргоннессена	Получаете устойчивость 10 к одному из видов энергий, +2 бонус к природному доспеху в ярости
Духовность	Знание (религия) 6 рангов	Сбор Информации и Знание (местное) навыки класса, +2 бонус к показателю Лидерства
Образованность ¹	—	Все навыки Знание – навыки класса, +1 бонус к проверкам 2 любых навыков Знание
Продленная Ярость	Способность впадать в ярость или неистовство	Добавьте 5 раундов к длительности ярости
Дополнительная Музыка ²	Музыка барда	Четыре дополнительных применения музыки барда в день
Фаворит Дома	Член соответствующей расы и дома отмеченных драконом	Вам покровительствует могущественный член дома
Обдирающий Удар	Квалификация в Экзотическом Оружие (кама), Фокусировка в Оружие (кама)	На 1 минуту цель переносит –4 штраф к атакам, спас-броскам и проверкам
Посвященный в Хранители Ворот	Способность спонтанно активировать <i>призвать природного союзника</i>	+2 к спас-броскам против необычных, дополнительные заклинания, Знание (планы) навык класса
Отразить Необычного	Друид 3-го уровня, Посвященный в Хранители Ворот	Держит на расстоянии от вас необычных
Посвященный в Певцы Зелени	Способность спонтанно активировать <i>призвать природного союзника</i>	Навыки класса: Актерство, Блеф, Скрытность, дополнительные заклинания
Назойливая Мелодия	Музыка барда, Актерство 9 рангов	Музыка барда вселяет страх
Героический Дух	—	+3 пункта действий за уровень
Улучшенная Природная Атака	Природное Оружие, +4 базовый бонус атаки	Повышает повреждения у природного оружия
Расследование	—	Использование навыка Поиск для анализа места преступления
Младшая Метка Дракона	Член соответствующей расы и дома отмеченных драконом	Выбор магической способности младшей метки, связанной с вашим домом
Средняя Метка Дракона	Член соответствующей расы и дома отмеченных драконом, Младшая Метка Дракона, 9 рангов в любых двух навыках	Выбор магической способности средней метки, связанной с вашим домом
Старшая Метка Дракона	Член соответствующей расы и дома отмеченных драконом, Средняя и Младшая Метки Дракона, 12 рангов в любых двух навыках	Выбор магической способности старшей метки, связанной с вашим домом
Учение Монаха	—	Возможность мультикласса с уровнями по монаху
Учение Рыцаря	—	Возможность мультикласса с уровнями по паладину
Музыка Роста	Музыка барда, Актерство 12 рангов	Музыка барда усиливает животных и растения
Музыка Создания	Музыка барда, Актерство 9 рангов	Музыка барда удваивает длительность заклинаний школы колдовство (созидание) и +4 бонус к проверкам Ремесла
Мощная Стремительность ¹	Средний или крупнее размер, +1 базовый бонус атаки	Дополнительные повреждения при стремительности
Великомогущественная Стремительность ²	Средний или крупнее размер, Мощная Стремительность, +4 базовый бонус атаки	Усиленные дополнительные повреждения при стремительности
Прицельный Удар	+5 базовый бонус атаки	Игнорирование укрытия, за исключением полного, при проведении рукопашной атаки
Преследование	Боевые Рефлексы	Потратить пункт действия, чтобы занять только покинутую врагом клетку
Удача Неистовства	Способность впадать в ярость или неистовство	1 временный пункт действия во время ярости

Обличитель	Чувство Мотива 3 ранга, Отслеживание 3 ранга	+4 бонус к проверкам Отслеживание против Маскировки, +4 бонус к проверкам Чувство Мотива против Блефа
Исследование	—	Использование навыка Знание, для извлечения информации из книг и свитков
Мудрый Советник	Эльф	Призыв совета от бессмертного предка
Удар Змеи	Квалификация в Военном Оружие (длинное копье), Фокусировка в Оружие (длинное копье), шквал ударов	Принимаете длинное копье как оружие монаха
Серебряное Поражение	Последователь Серебряного Пламени, поразить зло	При применении способности поразить зло, добавляете 1d6 священных повреждений
Песня Сердца	Музыка барда, вселить —, Актерство 6 рангов	Усиление эффектов музыки барда
Успокоить Зверя	Музыка барда, Актерство 6 рангов	Музыка барда улучшает отношение животных к вам
Спонтанная Активация	Заклинатель 5-го	Возможность заменить одно заготовленное заклинание на другое, из списка заклинаний
Сильный Разум	Мудр 11	+3 к спас-броскам против псионики
Понимание Нежити	Обн 13	Использование Дипломатии для оказания влияния на нежить
Чтение Следов в Городе	—	Следовать по следам персоны в городских условиях
Посвященный в Смотрителей	Способность спонтанно активировать <i>призвать природного союзника</i>	+2 бонус отклонения к КД, Прыжки и Взбирание
Удар Вихрящейся Стали	Квалификация в Военном Оружие (длинный меч), Фокусировка в Оружие (длинный меч), шквал ударов	Принимаете длинный меч как оружие монаха
Черты по Созданию Предметов		
Необходимые Условия		Преимущества
Настроить Магическое Оружие	Создать Магическое Оружие или Доспех, заклинатель 5-го уровня	+1 бонус к броскам атак и повреждения с магическим оружием
Приковать Элементаль	Создать Необычный Предмет, заклинатель 9-го уровня	Создание предметов с прикованными элементами
Исключительный Ремесленник	Любая черта по созданию предмета	Снижение времени создания предмета на 25%
Дополнительные Кольца	Выковать Кольцо, заклинатель 12-го уровня	Возможность ношения и одновременного применения до 4 колец
Экстраординарный Ремесленник	Любая черта по созданию предмета	Снижение стоимости создания предмета в зм на 25%
Легендарный Ремесленник	Любая черта по созданию предмета	Снижение стоимости создания предмета в Оп на 25%
Мастерство в Волшебных Палочках	Создать Волшебную Палочку, заклинатель 9-го уровня	Повышение КС и эффективного уровня заклинателя на 2
Черты для Шифтера		
Необходимые Условия		Преимущества
Элитная Звериная Шкура	Шифтер с признаком звериная шкура	Повышение природного бонуса доспеха до +4
Элитный Альпинист	Шифтер с признаком взбиратель	Во время изменчивости скорость взбирания повышается на 3 метра
Дополнительный Признак Шифтера	Шифтер, две других черты по шифтеру	Выберите второй признак шифтера
Усиленный Укус	Шифтер с признаком длинные зубы, +6 базовый бонус атаки	Множитель критичности повышается до x3
Усиленное Раздирание	Шифтер с признаком лезвекогти, +4 базовый бонус атаки	При попадании обеих атак когтями, наносите еще 1v4+1/2 мод-тора Силы
Сила Лечения	Шифтер, Тело 13	Залечивание при окончании изменчивости
Элитный Прыгун	Шифтер с признаком дальние прыжки	Во время изменчивости скорость повышается на 3 метра
Защита Шифтера	Шифтер, две других черты по шифтеру	СП 2/серебро во время изменчивости
Усиленная Защита Шифтера	Шифтер, Защита Шифтера, три других черты по шифтеру	СП 4/серебро во время изменчивости
Ярость Шифтера	Шифтер, Мудр 13	Сражение без штрафов при выведении из строя или умирании
Мультиатака Шифтера	Шифтер с признаком длинные зубы или лезвекогти, +6 базовый бонус атаки	Снижение штрафа вторичной атаки природного оружия до -2
Черты для Кованного		
Необходимые Условия		Преимущества
Адамантиновое Тело	Кованный, только 1-ый уровень	Бонус доспеха +8, СП 2/адамантин
Улучшенное Снижение Повреждений ²	Кованный	Получаете СП 1/адамантин, или текущее повышается на 1
Улучшенное Укрепление	Кованный, +6 базовый бонус атаки	Иммунитет к критическим попаданиям и коварным атакам
Мифрильное Тело	Кованный, только 1-ый уровень	Бонус доспеха +5
Мифрильная Гибкость ²	Кованный, Мифрильное Тело	Максимальный бонус по Ловк повышается на 1, штрафы из-за доспеха снижаются на 1

1 Вы можете выбрать эту черту только персонажем 1-го уровня.

2 Вы можете брать эту черту несколько раз. Её эффекты суммируются.

3 Воин может выбрать эту черту в качестве бонусной по воину.

ВЕЛИКИЙ УКУС (ШИФТЕР)

Вы знаете, как больнее укусить своими клыками.

Необходимые Условия: Шифтер с признаком длиннозубый, +6 базовый бонус атаки.

Преимущества: Теперь множители критического попадания атак вашего укуса равен x3.

Обычно: Без этой черты множитель ваших атак равен x2.

ВЕЛИКАЯ ЯРОСТЬ (ШИФТЕР)

Вы знаете, как сильнее повредить своими когтями.

Необходимое Условие: Шифтер с признаками лезвекогти, +4 базовый бонус атаки.

Преимущество: Если вы проводите успешные атаки обеими когтями, вы наносите дополнительное повреждение, равное 1d4+1/2 вашего модификатора Силы, плюс 1 дополнительный пункт повреждения за каждые четыре уровня.

ВСПЛЕСК ДЕЙСТВИЙ (ОБЩАЯ)

Затрачивая 2 пункта действий вы можете проводить дополнительное действие в раунд.

Необходимые условия: Базовый бонус атаки +3.

Преимущество: Вы способны тратить 2 пункта действий чтобы проводить дополнительное стандартное действие или действие передвижения, или до или после ваших обычных действий.

ВЫСЛЕЖИВАНИЕ В ГОРОДЕ [ОБЩАЯ]

Вы способны отслеживать внутри поселений местоположение пропавших личностей или разыскиваемых личностей.

Преимущества: Чтобы отыскать след конкретной личности, или следовать по его следу в течение 1 часа, вы должны пройти успешную проверку Сбор Информации. За каждый час вашего поиска вы должны проходить новую проверку Сбор Информации, а также в том случае, если преследование затруднено, например, когда он попадает в другое место города.

КС проверки и количество необходимых проверок для выслеживания подозреваемого зависит от условий и размера поселения.

Размер поселения	КС Сбора Информации	Требуемые проверки
Поселок, деревня или ??	5	1d3
Маленький или большой городок	10	1d4+1
Маленький или большой город	15	2d4
Метрополия	20	2d4+2*

Смотрите страницу 142 РМП

Условие	Модификатор КС
За каждые 3 существа из группы преследуемых	-1

За каждые 24 часа задания, +1

или когда вы последний раз видели преследуемого
Преследование по ложному пути

+5

Преследуемая группа принадлежит доминируемой расе поселения

-2

Преследуемая группа не принадлежит доминирующей расе поселения, или ко вторичной расе в поселении

+2* Смотрите страницу 139 РМП

Если ваша проверка Сбора Информации неудачна, вы можете пройти её вновь, спустя 1 час рапросов в городе. МП должен в тайне бросить количество необходимых проверок, так как игрок не знает сколько времени может занять это задание.

Обычно: Персонаж без этой черты может использовать навык Сбор Информации для сбора информации о конкретной персоне, но каждая проверка занимает 1d4+1 часа, и не позволяет идти по следу персоны.

Особое: Персонаж с 5 рангами в Знание (местное), получает +2 бонус к проверкам Сбора Информации, при применении этой черты.

Вы можете сократить время проверки Сбора Информации наполам (вместо 1 часа, 30 минут на одну проверку), но вы переносите -5 штраф к проверке.

ГЕРОИЧЕСКИЙ ДУХ (ОБЩАЯ)

У вас гораздо больший резервуар удачи, чем обычного героя.

Преимущество: Ваши пункты действий на уровень повышаются на 3. Теперь вы получаете на новом уровне пункты действий равные 8+1/2 вашего уровня персонажа. Это же число отображает общее количество пунктов действий, которые вы получаете на каждом новом уровне.

Обычно: Без этой черты игровые персонажи получают и ограничены пунктами действий равными 5+1/2 их уровня персонажа на каждом новом уровне.

Особое: НИП обычно не имеют пунктов действий. Беря эту

Всплеск Действий



черту, НИП получают и могут применять 3 пункта действий на каждом уровне.

ДИТЯ ЗИМЫ [ОБЩАЯ]

Вы были вытрезвлены в соответствии с друидическими традициями Детей Зимы, секты Эллиинских Владений, которая почитает смерть и разложение.

Необходимые Условия: Способность спонтанно активировать *призыв природного союзника*, мировоззрение кроме доброго.

Преимущества: Вы можете использовать любое заклинания друида, поражающее животных, и против насекомых. Бездумные насекомые принимаются с показателем Интеллекта 2, когда вы активируете на них заклинания, и могут быть зачарованы, успокоены или быть целью способности дикая эмпатия или подобная способность.

В дополнение, вы можете использовать свое заклинание *призыв природного союзника*, чтобы призывать и насекомых. Добавьте нижеследующих чудовищ к списку существ, которых вы можете призывать заклинанием *призыв природного союзника*:

1-й Уровень

Маленькая ужасная сороконожка
Средний ужасный скорпион
Маленький ужасный паук

2-й Уровень

гигантский муравей (рабочий)
Маленькая ужасная сороконожка
Большой ужасный скорпион
Средний ужасный паук
рой Средних пауков

3-й Уровень

гигантский муравей (солдат)
гигантский муравей (королева)
Огромный ужасный скорпион
Большой ужасный паук

4-й Уровень

гигантский богомол
гигантская оса
рой саранчи
Гаргантюан ужасный скорпион,

5-й Уровень

рой Больших сороконожек
Могильный падальщик
гигантский жук-олень

6-й Уровень

Громадная ужасная сороконожка
Огромный ужасный скорпион

7-й Уровень

рой адских ос
Громадный ужасный паук

8-й Уровень

Колоссальна ужасная сороконожка
Громадный ужасный скорпион

9-й Уровень

Колоссальный ужасный скорпион
Колоссальный ужасный паук

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ МУЗЫКА

[ОБЩАЯ]

Вы способны использовать музыку барда чаще, чем это делают другие.

Необходимые Условия: Классовая особенность музыка барда.

Преимущество: Вы можете использовать музыку барда дополнительно четыре раза в день.

Обычно: Бард без отличительной черты Экстра Музыка способен применять эту способность лишь равное его уровню количество раз в день.

Особое: Персонаж может брать эту черту несколько раз.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОЛЬЦА [СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ]

Ваша осведомленность с ковкой магических колец позволяет вам больше использовать колец, чем обычно.

Необходимые Условия: Выковать Кольцо, заклинатель 12-го уровня.

Преимущества: Вы способны носить до четырех магических колец, по два на каждой руке, и все они действуют нормально.

Обычно: Без этой черты вы можете одновременно носить лишь два магических кольца.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПРИЗНАК ШИФТЕРА [ШИФТЕР]

Во время изменчивости вы проявляете второй признак шифтера.

Необходимые Условия: раса Шифтер, две других черты шифтера.

Преимущество: Выберите второй признак шифтера, который описан в описании расы (смотрите стр. 21). Вы проявляете все преимущества второго признака шифтера, за исключением временного бонуса к показателю параметра.

ДУХОВНОСТЬ [ОБЩАЯ]

Вы получили некоторую степень уважения в своей церковной иерархии.

Необходимые Условия: Знание (религия) 6 рангов.

Преимущество: Добавьте Сбор Информации и Знание (местное) ко своим навыкам класса. Это преимущество отображает вашу способность изучать детали о любом поселении, где есть духовные представители вашей церкви.

В дополнение, если вы берете себе черту Лидерство, вы получаете +2 бонус к вашему показателю Лидерства.

ЗАЩИТА ШИФТЕРА [ШИФТЕР]

Глубже погружаясь в свое наследие шифтера, вы развили способность игнорировать часть повреждений от каждой из атак.

Необходимые Условия: Шифтер, две других черты шифтера.

Преимущества: При изменчивости вы получаете снижение повреждений 2/серебро.

ИСКАЖЕННАЯ МЕТКА ДРАКОНА [ОБЩАЯ]

Хотя вы не являетесь признанным членом одного из отмеченных драконом домов, у вас также проявилась метка дракона.

Необходимые Условия: Отмеченная драконом раса (дварф, гном, полу-эльф, полу-орк, человек, эльф).

Преимущества: Эта черта дает вам возможность использовать одну магическую способность, которая не связана напрямую с истинно рожденными членами этого дома. Все искаженные метки можно активировать лишь один раз в день.

Когда вы выбираете эту черту, вы должны выбрать искаженную магическую способность из ниже следующего списка. В любом случае, вы никак не сможете улучшить её в дальнейшем, и никогда не сможете получить вторую метку. Персонаж с одной истинной меткой дракона (мелкой, средней, старшей) не может брать себе эту черту, а персонаж с такой чертой не может брать черты истинных меток дракона.

Спас-бросок от магической способности искаженной метки равен: КС=10+уровень заклинания+модификатор вашего Обн. (Уровень заклинания для способности ненормальной метки всегда 1-й).

Уровень заклинателя для вашей магической способности по ненормальной метке равен половине уровней персонажа.

Заклинания Искраженной Метки: *пылающие руки, наслать страх, очаровать персону, леденящее касание, обнаружение потайных дверей, падение как перо, причинить легкие ранения, прыжок, хождение без следов, провозвести пламя, щит, парящий диск Тенсера.*

Искаженные метки – мутации, проявляющиеся случайным образом среди рас отмеченных драконом (обычно тех, кто не принадлежит к домам), которые принадлежат к генеалогическим ветвям порочных семейств отмеченных драконом, уничтоженных в Войне Меток. На скорый взгляд искаженная метка может быть принята за истинную, но при более тщательном рассмотрении различия очевидны.

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ РЕМЕСЛЕННИК (СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ)

Вы опытни в более быстром создании магических предметов, чем обычные создатели.

Необходимые Условия: Любая одна черта по созданию предмета.

Преимущество: Когда вы определяете время для создания какого-то предмета, снизьте базовое время создания на 25%.

ИССЛЕДОВАНИЕ (ОБЩАЯ)

Вы можете использовать свой навык Знание для извлечения необходимой информации из книг, свитков и прочих местилищ фактов и данных.

Преимущества: Эта черта расширяет ваши возможности использования навыков Знание. Она позволяет вам использовать навык Знание для маневрирования в библиотеке, или системы хранения данных в офисе, хранилище хроник или склад церковных записей для нахождения необходимой информации. Для исследования вы обязаны знать язык, на котором написан текст.

Исследовать Тему: Имея в своем распоряжении, достаточно времени (обычно 1d4 часа, хотя МП может увеличить количество времени, в зависимости от количества исследуемого материала), пройдя проверку против КС 10, вы получаете основное понимание исследуемой темы. Это обозначает, что искомая вами информация есть в исследуемых вами материалах. Чем выше результат проверки, тем лучше и более детальная информация (естественно не превышая возможностей материала).

Когда вы хотите обнаружить особую информацию на специфическую тему, вы должны найти библиотеку с томами, в которых есть данные на эту тему. Качество библиотеки или набора может обеспечить условный бонус для вашей проверки Знания, при проведении исследований.

Библиотеки общего назначения (такие, которые можно найти в богатых домах, небольших церквях или городах) содержат обычную информацию на разнообразные темы, и дают вам +1 условный бонус.

Библиотека, посвященная специфической теме (обычно принадлежащая церквям или организациям, посвятившим себя определенным целям) дают вам +2 условный бонус проверкам Знание, касающихся этой темы.

Всеобъемлющие собрания книг очень тяжело найти, но они дают +4 условный бонус. Такие собрания можно встретить в крупных церквях, в некоторых крупных городах, организациях, учебных заведениях, Университете Моргрейва, и основных заведениях хронологии.

Еще реже и тяжелее получить доступ к наиглавнейшим собраниям книг, которые дают +6 условный бонус. наиглавнейшие собрания можно встретить в нескольких анклавах отмеченных драконом домов, одной или двух королевских библиотеках, и в библиотеке Корранберга.

Исследование Записей: Исследование книг или записей для получения информации требует времени, навыка и немного удачи. Найти стопку книг учета в алхимической лаборатории? Найти нужные записи в тайном убежище главаря преступной группировки? Найти записи, содержащие сведения о собранной сумме налогов по городу? Чтобы понять общий смысл содержащейся информации, и будет она вам нужна или нет, вы должны пройти проверку исследования, используя соответствующий навык Знание. КС зависит от сложности кода записи или системы записи данных.

Сложность	КС проверки Знания	Необходимое время, для Раскодирования
Примитивно	10	1d4 часа
Просто	15	1d4+1 часа
Средне	20	1d4+2 часа
Запутано	30	1d4+4 часа

При успешной проверке, чем выше у вас результат, тем лучше вы разобрались в полученной информации. Если вы начинаете искать специфический факт, дату, карту или подобную часть информации, МП можете повысить КС проверки от +5 до +15.

При выполнении исследования вы можете проводить повторные проверки Знания, хотя если в исследуемом вами материале нет искомого данных, вы не найдете их.

Начинающие Персонажи и Дома Отмеченные Драконом

Вполне возможно, чтобы персонаж был членом дома отмеченного драконом, и не имея при этом черту Фаворит Дома, или одну из черт отмеченных драконом (Младшая, Средняя и Старшая), фактически, большинство НИП попадают под это описание. Эти черты отображают некую силу и влияние в доме, а также потенциал в проявлении истинных меток дракона. Ваш МП может потребовать вас заявить о вашей принадлежности к дому при создании

персонажа, даже если у вас нет черты метки дракона, или черты Фаворит Дома на первом мире. С опытом ваш персонаж может продвинуться на лучшее положение в доме, получая взамен новые способности за благоприятное расположение. С другой стороны, вполне возможно, что персонаж позже обнаружить свою связь с домом, возможно в тот момент, когда у него и проявится метка дракона.

в нем. При исследовании записей или какой-то темы, вы можете использовать на проверке Знания прием 10 или 20. такое применение навыка Знание занимает минимум 1d4 часа.

ЛЕГЕНДАРНЫЙ РЕМЕСЛЕННИК [СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ]

Вы мастер в методике созидания магических предметов.

Необходимые Условия: Любая черта по созданию магических предметов.

Преимущество: Когда вы определяете стоимость в Оп для создания какого-то магического предмета, снизьте базовую цену на 25%.

МАСТЕРСТВО В ВОЛШЕБНЫХ ПАЛОЧКАХ [ОБЩАЯ]

Изготовленные вами волшебные палочки более мощные.

Необходимые Условия: Создать Волшебную Палочку, заклинатель 9-го уровня.

Преимущество: Когда вы создаете волшебную палочку, КС спас-бросков против эффектов палочки поднимаются на 2, и эффективный уровень заклинателя тоже поднимается на 2.

МИФРИЛЬНАЯ ГРАЦИЯ (КОВАННЫЙ)

Ваши движения более плавные и шустрые, чем у остальных кованных.

Необходимые Условия: Кованный, Мифрильное Тело.

Преимущества: Максимальный бонус к КД по Ловкости у кованного с чертой Мифриловое Тело повышается на 1. В дополнение, штрафы проверок навыков из-за доспехов (Баланс, Бесшумное Передвижение, Взбирание, Искусство Побега, Скрытность, Прыжки, Ловкость Рук, Плавание и Кульбиты) понижаются на 1.

Особое: Эту черту можно брать несколько раз. Однако, штрафы проверок из-за доспехов на могут быть снижены за +0.

МИФРИЛЬНОЕ ТЕЛО (КОВАННЫЙ)

Тело персонажа кованного может быть покрыто слоем из мифрила, который обеспечивает повышенной защитой и не ухудшает пластичность и скорость персонажа.

Необходимые Условия: Кованный, только 1-й уровень.

Преимущество: Ваш бонус доспеха повышается до +5, и вы считаетесь, будто экипированы в легкие доспехи. У вас есть +5 максимальный бонус по Ловкости к КД, и -2 штраф из-за доспехов ко проверкам навыков (Баланс, Бесшумное Передвижение, Взбирание, Искусство Побега, Скрытность, Прыжки, Ловкость Рук, Плавание и Кульбиты), а также шанс провала магических заклинаний 15%.

Обычно: Без этой черты у вашего персонажа кованного бонус доспеха +2.

Особое: В отличие от большинства черт, эту черту вы можете взять лишь на первом уровне, при создании персонажа. Друиды кованные с этой чертой не смогут активировать свои друидические заклинания, а также использовать свои сверхприродные и магические классовые способности. Персонаж кованный имея эту черту, не может получить преимущества от классовой особенности, которая запрещена для персонажа одетого в легкие доспехи.

МЛАДШАЯ МЕТКА ДРАКОНА [ОБЩАЯ]

У вас младшая метка дракона.

Необходимые Условия: Быть представителем соответствующей расы и дома отсеченного драконом.

Преимущества: У вас проявляется младшая метка дракона, и вы можете использовать одну магическую способность, связанную с младшей меткой дракона вашего дома (смотрите следующий раздел этой главы с информацией о метках дракона).

КС спас-броска против магической способности вашей метки дракона равен 10+уровень заклинания+мод-тор вашего Обн.

Ваш уровень заклинателя для магических способностей меток дракона повышается до 3+ваш уровень по престижу классу наследник метки (если есть).

МОЩНАЯ СТРЕМИТЕЛЬНАЯ АТАКА [ОБЩАЯ]

Вы проводите стремительную атаку с дополнительной силой.

Необходимые Условия: Средний или более крупный размер, +1 базовый бонус атаки.

Преимущество: Когда вы проводите стремительную атаку, при успешной рукопашной атаке вы проводите дополнительные 1d8 повреждений (если вы Среднего размера). Для Больших существ это повреждение составляет 2d6, Огромных 3d6, Гигантских 4d6 и для Колоссальных 6d6. эта черта имеет эффект лишь при проведении вами стремительности. Она не действует, если вы проводите стремительную атаку верхом. Если у вас есть способность проводить при стремительности несколько атак, то дополнительное повреждение применяется лишь к одной из указанных вами атак.

Особое: Воин может выбирать Мощную Стремительную Атаку как одну из своих бонусных по воину черт.

МОЩНЕЙШАЯ СТРЕМИТЕЛЬНАЯ АТАКА [ОБЩАЯ]

У вас сверх сила при стремительности.

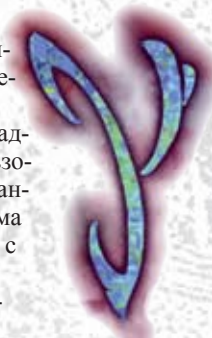
Необходимые Условия: Средний или Большой размер, Мощная Стремительная Атака, базовый бонус атаки +4.

Преимущества: Как в Мощной Стремительной Атаке, но вы принимаетесь на одну категорию размера больше, чем вы есть.

Особое: Воин может выбирать Мощнейшую Стремительную Атаку как одну из бонусных отличительных черт по воину.

МУДРЫЙ СОВЕТНИК [ОБЩАЯ]

У вас есть законное и ритуальное право обратиться за советом к одному из ваших друзей Сибериса



Младшая



Средняя



Старшая





Младшая

ков, бессмертным эльфам в Аеренальском Городе Мертвых.

Необходимые Условия: Эльф.

Преимущество: Благодаря вашему месту в семье, передаваемому по наследству, вам позволено входить в Город Мертвых и искать совета у бессмертного предка, обитающего в нем. Конкретнее - вашим предком является бессмертный советник (смотрите стр.

3__). Если вы находитесь перед советником в своем физическом облике, вы получаете одно из следующих преимуществ.

- Предок может использовать одну из своих магических способностей, например, рассеивание зла, рассеивание магии или излечение (на ваше усмотрение).

- Предок отвечает на ваши вопросы, но в пределах своих знаний и осведомленности, не превышая свои ограничения в понимании.

- Предок сам ищет сверхприродные знания по вашей просьбе, давая ответы на вопросы подобные заклинанию *общение* с вашим уровнем как заклинателя, и без затрат в Оп.

Бессмертные предки Города Мертвых очень быстро впадают в раздражение из-за частых обращений с вашей стороны, поэтому они будут вступать с вами в контакт не чаще одного раза в месяц.

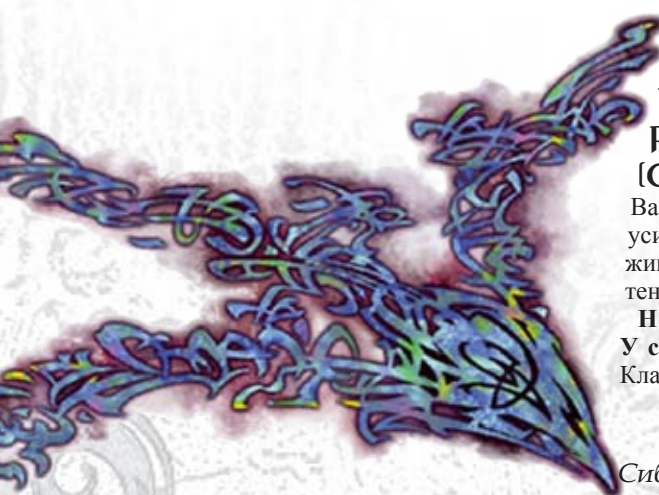
Обычно: Эльфы охраняют Город Мертвых с религиозной преданностью, не впуская в него ни одно существо, не уполномоченное посетить предков.



Средняя



Старшая



Сибириса

МУЗЫКА РОСТА [ОБЩАЯ]

Ваша музыка усиливает силу животных и растений.

Необходимые Условия: Классовая осо-

бенность Музыка Барда, Актерство 12 рангов.

Преимущество: Если вы поете или играете на инструменте, вы даете +4 бонус заколдованности к показателям Силы и Телосложения любому существом с типом животное или растение в пределах 9 метров от вас. Этот бонус длится до тех пор, пока вы продолжаете свое исполнение.

Особое: Применение этой способности идет в одно применение вашего ежедневного количества использования музыки барда.

МУЗЫКА СОЗИДАНИЯ [ОБЩАЯ]

Производя музыку созидания, ваше выступление усиливает любой процесс творчества.

Необходимые Условия: Классовая особенность Музыка Барда, Актерство 9 рангов.

Преимущество: Если вы поете или играете на инструменте, используя это как часть активации заклинания школы колдовства (созидание), длительность заклинания удвоена (будто к нему было применена черта Продлить Заклинание, но без повышения эффективного уровня заклинания). Заклинания, у которых в длительности указано - мгновенно, не подвержены эффекту черты. Если в момент вашего исполнения вы применяете любой из навыков Ремесло, вы получаете +4 духовный бонус к вашей проверке Ремесла.

Особое: Применение этой способности идет в одно применение вашего ежедневного количества использования музыки барда.

МУЛЬТИАТАКА ШИФТЕРА [ШИФТЕР]

Вы эксперт в применении своей атаки совместно с другим оружием.

Необходимые Условия: Шифтер с признаком длинные зубы или лезвекотти, базовый бонус атаки +6.

Преимущество: Ваша вторичная атака с природным оружием переносит только -2 штраф.

Обычно: Без этой черты ваша вторичная атака с природным оружием переносит -5 штраф к атаке.

НАЗОЙЛИВАЯ МЕЛОДИЯ [ОБЩАЯ]

Ваша музыка вселяет страх.

Необходимые Условия: Классовая особенность Музыка Барда, 9 рангов в Актерстве

Преимущества: Когда вы поете или используете навык Актерство, вы можете выводить из себя всех врагов в пределах 9 метров от вас. Любой оппонент в зоне воздействия должен пройти спас-бросок Воли (КС 10+1/2 уровня по барду+мод-тор вашего Обн) или впасть в шок на количество раундов, равное рангам в навыке Актерстве. Это эффект воздействующий на разум.

Особое: Применение этой способности идет в одно применение вашего ежедневного количества использования музыки барда.

НАСЕКОМОЕ СПУТНИК [ОБЩАЯ]

Вместо спутника животного, вы себе выбираете насекомое спутника.

Необходимые Условия: Друид 3-го уровня, не доброе мировоззрение, Дитя Зимы, способность приобретать нового животного спутника, минимально необходимый уровень (смотрите ниже).

Преимущества: Когда вы выбираете себе животное спутника, вместо этого вы можете взять насекомое. Хотя ваш спутник и насекомое, вы можете активировать на него заклинания, которые эффективны против животных, будто он является животным. Ваш спутник получа-

ет показатель Интеллекта 1, но не получаете навыки или черты. Применяйте указанную корректировку к уровня персонажа (в скобках), чтобы определить его специальные способности (смотрите Альтернативные Животные Спутники на стр. 37 в *Руководстве Игрока*).

Насекомые Спутники

3 Уровень или Выше (Уровень-0)

Гигантский муравей, рабочий
Гигантский муравей, солдат
Гигантская пчела
Гигантский жук бомбардир
Гигантский огненный жук
Средняя Ужасная сороконожка
Маленький Ужас-ный скорпион
Маленький Ужас-ный Паук

4 Уровень или Выше (Уровень-3)

Гигантский богомол
Гигантская оса

7 Уровень или Выше (Уровень-3)

гигантский жук-олень

Насекомое спутник сохраняет все обычные способности, характерные его виду, а также способности животного спутника, определяемые вашим уровнем друида.

НАСТРОИТЬ МАГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ [СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ]

Через кропотливое изучение магического оружия вы стали адептом в применении любых преимуществ его заколдованных качеств.

Необходимые Условия: Создать Магическое Оружие или Доспех, уровень заклинателя 5-й.

Преимущество: Удерживая в своих руках магическое оружие, вы получаете +1 бонус проникаемости к броскам атаки и повреждения.

Особое: Для вновь приобретенного оружия вы должны потратить 24 часа на ознакомления, чтобы получить это преимущество удерживая его.

ОБДИРАЮЩИЙ УДАР [ОБЩАЯ]

Вы обучены боевому искусству, практикуемому среди монахов, поклоняющихся Насмешнику (Мокери), которые позволяют вам срезать кожу вашего оппонента очень болезненным для него способом.

Необходимые Условия: Квалификация в Экзотическом Оружие (Кама), Фокусирование в Оружие (Кама).

Преимущество: Применение Обдирающего Удара полнораундовое действие. Вы проводите бросок атаки с помощью своей камы. Если вы поражаете живого, телесного врага, помимо обычного повреждения, это существо должно пройти проверку Стойкости (КС 10+1/2 уровня вашего персонажа+мод-тор вашей Мудр). Если у вас в руках две камы КС повышается на 2 (существа способные держать и использовать три и более камы одновременно, не получают дополнительных бонусов). Цель добавляет свой природный бонус доспеха (если есть) в качества бонуса спас-броска. Цель провалившая спас-бросок, корчится от боли, перенося при этом -4 штраф к броскам атак, спас-бросков и другим проверкам на 1 минуту. Механизмы, слизи, нежить, растения, бестелесные существа и существа иммунные к дополнительным повреждениям от критических попаданий, а также существа с особым иммунитетом к более не поражаемы этой чертой.

Особое: Злой по мировоззрению монах, может исполь-

зовать Обдирающий Удар в качестве бонусной черты по монаху на 2-м или 6-м уровнях, если он отвечает необходимым условиям.

ОБЛИК ЗВЕРЯ [ОБЩАЯ]

Вы призываете силу своего звериного тотема для физического изменения своего облика.

Необходимые условия: Классовая особенность Дикая Эмпатия. Тотем Зверя, способность принимать облик Огромного животного.

Преимущество: Вы способны использовать свою способность дикого облика для принятия формы зверя своего тотема, 1/день. Вы приобретаете экстраординарные и сверхприродные способности этого существа.

Этот облик идет в дополнение к вашей обычной способности дикого облика, но действует точно также.

ОБЛИК НАСЕКОМОГО [ОБЩАЯ]

В своем обращении в животное, вы способны превращаться в насекомое, вместо животного.

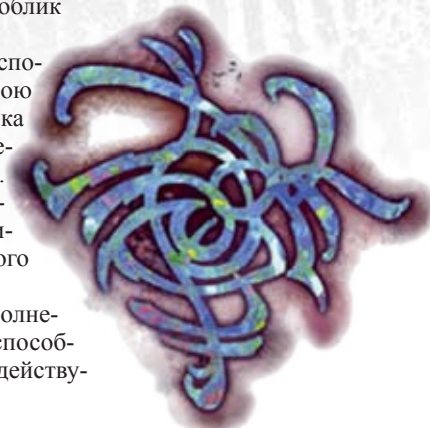
Необходимые Условия: Друид 5-го уровня, не доброе мировоззрение, Дитя Зимы.

Преимущества: Вы способны обращаться в Маленькое или Среднее насекомое. Когда вы достигаете 8-го уровня друида, вы получаете возможность превращаться в насекомое Большого размера, в Крошечное насекомое на 11-ом уровне, и Огромное насекомое на 15-ом уровне. В любом случае, КХП превращаемого насекомого не может превышать ваш уровень по друиду.

Особое: Имея в наличии эту черту, вы не способны превращаться в животное.



Младшая



Средняя



Старшая



Сибириса



Младшая

ОБЛИЧИТЕЛЬ [ОБЩАЯ]

Вы очень опытны в выявлении самозванцев и жуликов.

Необходимые Условия:

Чувство Мотива 3 ранга,
Отслеживание 3 ранга.

Преимущество: Вы получаете +4 бонус к проверкам Отслеживания против встречных проверок Маскировки, и Чувство Мотива против встречных проверок Блефа.

ОБРАЗОВА- ВАННОСТЬ [ОБЩАЯ]

Некоторые земли гораздо больше почитает перо, а не меч. В вашей молодости вы получили преимущество от нескольких лет обычного обучения в учебном заведении.

Необходимые Условия:

Только 1-ый уровень.

Преимущество: Все навыки Знание являются вашими классовыми навыками. Вы получаете +1 бонус ко всем проверкам любых из двух навыков Знание на свой выбор.

ОТБОРНАЯ ЗВЕРИНАЯ ШКУРА [ШИФ- ТЕР]

Ваш признак шифтера усилен.

Необходимые

Условия: Шифтер с знаком звериная шкура.

Преимущества: При изменчивости ваш природный бонус доспеха повышается на +4.

Обычно: Без этой черты у шифтера со звериной шкурой при изменчивости природный бонус доспеха +2.

Старшая

ОТРАЗИТЬ НЕОБЫЧНОГО [ОБЩАЯ]

Ваша тренировка в учении Хранителей Ворот позволяет вам держать на расстоянии от себя необычных существ.

Необходимые Условия: Друид 3-го уровня, Посвященный в Хранители Ворот.

Преимущества: Вы способны отражать существ необычного типа. Вы проводите проверку Обаяния и консультируетесь с Таблицей 8-9: Изгнание Нежити на стр. 159 в *Руководстве Игрока*, используя свой уровень друида для определения самого мощного необычного, которого вы способны поразить. Эта способность действует лишь на необычных в пределах 18 метров от вас. Для определения повреждения от изгнаний вы бросаете 2d6+ваш уровень по друиду+ваш мод-тор вашего Обн.

Пораженный необычный неспособен, подойти к вам близко, но до тех пор, пока вы поддерживаете концентрацию на изгнании. Действия необычного не ограничены: он может продолжать сражаться с другими существами, использовать свои сверхприродные или магические способности, вести по вам атаки со стрелкового оружия. Если вы к нему подходите ближе, то ничего не происходит. (Существо не отталкивается назад). Существо свободно в проведении по вам рукопашных атак, если вы в зоне его поражения. Если пораженный необычный отходит от вас дальше, а потом пытается вновь подойти к вам, он этого не может сделать.

Вы можете использовать эту способность 3+ваш модификатор Обн в день. Черта Сверх Изгнание дает вам дополнительное количество раз применения этой способности.

ПЕСНЯ СЕРДЦА [ОБЩАЯ]

Ваша музыка барда проникает в самые глубины сердец ваших слушателей.

Необходимые Условия: Классовая особенность Музыка Барда, способность вдохновить ?? Актерство 6 рангов.

Преимущество: Когда вы используете способность повысить отвагу, повысить способности, повысить боевой дух или повысить героизм, бонус даруемый вам музыкой повышается на +1. Поэтому бард 15-го уровня при использовании способности повысить боевой дух будет давать своим союзникам +4 бонус к броскам атаки, броскам повреждений и спас-броскам против страха, вместо обычных +3.

Особое: Применение этой способности идет в одно применение вашего ежедневного количества использования музыки барда. Если он использует повысить отвагу, то этот же бард дает трем своим союзникам +3 бонус Кубика Хит-Поинтов, +3 бонус к броскам атак и +2 бонус к спас-броскам Стойкости.

Также, когда вы используете гипнотизирование, внушение и массовое внушение, КС для спас-бросков повышается на 1.

Если у вас есть черта Назойливая Мелодия, КС спас-броска для этого эффекта также повышается на 1. если у вас есть черта Музыка Роста, бонус даруемый этой чертой повышается до +6. Если у вас есть черта Музыка Роста, даруемый бонус к проверкам Ремесла повышается до +6. если у вас есть черта Успокоить Зверя, вы получаете +2 условный бонус к вашим проверкам Актерства, чтобы улучшить к себе отношение животного или магического зверя.

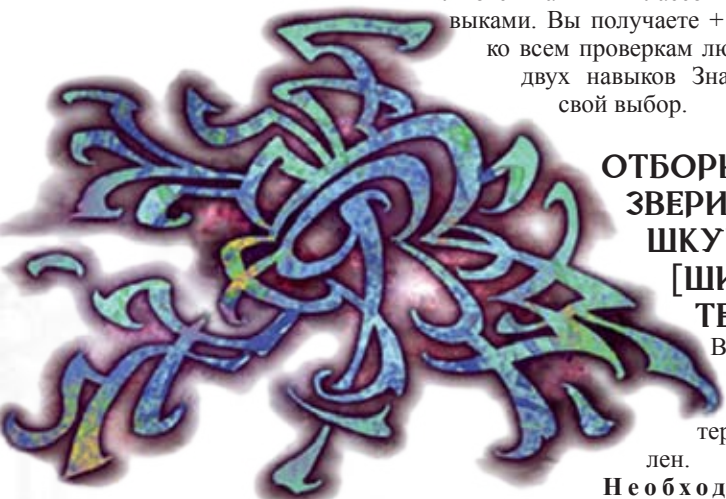
ПОВЫШЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ [ОБЩАЯ]

Вы обладаете способностью усиливать в отчаянных условиях свою удачу до невообразимых высот.

Преимущества: Когда вы затрачиваете пункт действий для изменения результата броска атаки, проверки навыка или проверки параметра, проверки у ровня и т.д., вы бро-



Средняя



Сибириса

саете d8 вместо d6, и добавляете полученный результата к броску d20.

ПОВЫШЕННАЯ ПРИРОДНАЯ АТАКА [ОБЩАЯ]

Одна из природных атак существа становится более опасной, чем её тип и размер это обозначает.

Необходимые Условия: Природное оружие, базовый бонус атаки +4.

Преимущество: Выберите одну из форм природных атак существа. Повреждение от этого природного оружия повышается на один шаг, будто размер существа увеличился на одну категорию размера. Для определения степени улучшения найдите повреждение от природного оружия в первой категории, а затем смотрите во второй категории, как оно поднялось.

Категория 1: 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6.

Категория 2: 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8.

Особое: Существо может брать эту черту несколько раз. Каждый раз когда существо берет эту черту, повреждение повышается у другого природного оружия.

Особое: Шифтер может брать Повышенную Природную Атаку как свою черту шифтера. Для длиннозубого шифтера повреждение от его клыков поднимается с 1d6 до 1d8. У шифтера лезвекогтями повреждение от когтей повышается с 1d4 до 1d6.

ПОВЫШЕННОЕ УКРЕПЛЕНИЕ [КОВАННЫЙ]

Вы повышаете свою прочность, получая иммунитет к коварным атакам и дополнительному повреждению от критических попаданий.

Необходимые Условия: Кованный, базовый бонус атаки +6.

Преимущество: Вы получаете иммунитет к коварным атакам и дополнительному повреждению от критических попаданий, но теряете свою способность к лечению заклинаниями из подшколы *лечение*.

ПОНИМАНИЕ НЕЖИТИ [ОБЩАЯ]

Вы эксперт в общении с, и оказывании влияния на нежить.

Необходимые Условия: Обаяние 13.

Преимущество: Вы получаете +4 бонус к проверкам Дипломатии при определении вашего влияния на реакцию разумной нежить. Вы также можете использовать Дипломатию для оказания влияния на неразумную нежить, хотя в этом случае вы не получаете +4 бонус к проверке. В целом, нежить начинает столкновение с враждебным к вам отношением, успешная проверка Дипломатии делает её равнодушной к вам, а этого обычно достаточно, чтобы она на вас не напала. Если нежити был отдан специальный приказ что-то охранять, проверки Дипломатии будет достаточно, чтобы она стала дружественной, и отступила из боя, а проверка достаточной, чтобы сделать нежить к вам дружественной, заставит покинуть её охраняемый объект.

Чтобы оказать влияние на неразумную нежить, персонаж и нежить должны быть в пределах 9 метров друг от друга. Проверка занимает 1 минуту, но может быть и дольше, чтобы оказать действительное влияние на нежить.

ПОСВЯЩЕННЫЙ В ПЕВЦЫ ПРИРОДЫ [ОБЩАЯ]

Вы обучены друидическим традициям Певцов Природы,

хаотичной секте из Элдиинских Владений, тесной связанной с феями.

Необходимые Условия: Способность спонтанно активировать *призыв природного союзника*.

Преимущества: Добавьте к навыкам класса по друиду следующие навыки: Актерство, Блеф и Скрытность.

В дополнение, вы можете активировать следующие заклинания, будто они из списка друидов соответствующего уровня.

1-й уровень: очаровать персону

2-й уровень: изумить чудовище

3-й уровень: смещение

4-й уровень: очаровать монстра

5-й уровень: удержание монстра

6-й уровень: грация кошки, массовая

7-й уровень: эфирный скачок

8-й уровень: очаровать монстра, массово

9-й уровень: эфирность

ПОСВЯЩЕННЫЙ В СМОТРИТЕЛЕЙ [ОБЩАЯ]

Вы были вытренированы в соответствии с древним учением друидов – Смотрителей Леса. Секты – посвятившей себя защите восточных равнин и великих лесов в Элдиинских Владениях.

Необходимые Условия: Способность спонтанно активировать *призыв природного союзника*.

Преимущества: Когда

вы сражаетесь в лесной местности, вы получаете +2 бонус отклонения к своему Классу Доспеха.



Младшая



Средняя



Старшая



Сибириса

Добавьте навык Прыжки к своему списку навыков класса по друиду.

В дополнение, вы способны активировать нижеследующие заклинания так, будто они у вас списке заклинаний друида.

- 1-й уровень: защита от зла
- 2-й уровень: чтение мыслей
- 3-й уровень: смещение
- 4-й уровень: обнаружить существо
- 5-й уровень: удержание чудовища
- 6-й уровень: отталкивание
- 7-й уровень: изгнание
- 8-й уровень: экран
- 9-й уровень: удержание чудовища, массово

ПРЕСЛЕДОВАНИЕ [ОБЩАЯ]

У вас есть способность следовать за врагом по пятам.

Необходимые Условия: Боевые Рефлексы

Преимущество: В бою, когда противник в смежной клетке проводить один 1,5 метровый шаг в клетку, которой вы не несете угрозу, вы можете потратить 1 пункт действий, чтобы войти в только что покинутую врагом клетку. Это передвижение происходит после 1,5 метрового шага, но перед любыми другими действиями, и не провоцирует благоприятную атаку.

ПРИКОВАТЬ ЭЛЕМЕНТАЛЬ [СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ]

Вы способны создавать предметы, которых для своих особых эффектов используют прикованных элементарей (сюда относятся оружие, доспехи, воздушные корабли, морские галеоны).

Необходимые Условия: Создать Необычный Предмет, заклинатель 9-го уровня.

Преимущество: Создание магического предмета с прикованной элементарью подобен созданию необычного предмета, за исключением того, что призыв и приковывание элементарей неотъемлемая часть создания предмета. Все предметы с прикованными элементами имеют в своем составе создания заклинание планарная связка, но простой активации заклинания как части создания предмета недостаточно. Вначале вы должны сактивировать заклинание на предмет, который будет новым местом обитания для элементарей, и иметь осколок дракона Хайбера, для вместилища. Элементаль получает свой обычный спас-бросок, чтобы противостоять пленению. Пока элементаль проживает во вместилище, вы должны принуждать её признавать свою подневольность в предмете, проходя встречные проверки Обаяния, как это указано в описании заклинания ограниченной планарная связка.

Если вы являетесь изобретателем, эта черта позволяет вам активировать заклинание планарная связка, имитируя его проверкой Использование Магических Устройств (КС 20+уровень заклинателя), но только в том случае, если вы планируете создать предмет с прикованной элементарью. В случае встречной проверки попытки элементарей сбежать из пленения, ваш эффективный уровень заклинателя равен результату проверки Использование Магических Устройств–20.

Смотрите стр. 265-267 с примерами предметов и суден с прикованными элементами.

ПРИЦЕЛЬНЫЙ УДАР [ОБЩАЯ]

При проведении рукопашной атаки, вы игнорируете большинство преград.

Необходимые Условия: Базовый бонус атаки +5.

Преимущество: Вы игнорируете эффекты укрытия (за

исключением полного укрытия) при проведении рукопашной атаки, включая рукопашную атаку с диапазоным оружием.

ПРОДЛЕНИЕ ЯРОСТИ [ОБЩАЯ]

Вы способны продлевать свою ярость.

Необходимые Условия: Способность входить в ярость или неистовство.

Преимущество: Ваша ярость длится на 5 раундов дольше, чем обычно.

РАССЛЕДОВАНИЕ [ОБЩАЯ]

Вы можете использовать навык Поиска для нахождения и анализа улики на месте преступления или разрешения тайн.

Преимущество: Эта черта расширяет возможность применения вами навыка Поиск, позволяя вам замечать и анализировать улики в специфическом месте. Такое применение навыка Поиск – полнораундовое действие. Улики – кусочки фактов, ведущих к решению головоломки, тайны. Улики могут быть материальными, их можно увидеть, услышать, коснуться, понюхать или попробовать на вкус. Улика может выделяться из-за своей не свойственной природы для обыскиваемой зоны. К уликам могут относиться: следы на клумбе, перевернутая урна, отмычка, торчащая из замка, оторванный клочок плаща, остатки недогоревшего свитка, брошка, зажатая в руке трупа.

Добавьте следующие задачи к списку, приведенному в описании навыка Поиск в *Руководстве Игрока*.

Задание	КС Поиска
Найти улику	10

Поэтому, в дополнение к использованию Поиска к обнаружению определенного предмета, потайной двери или отпечатка следа, у вас есть дополнительные знания и опыт в обнаружении всевозможных улики. Модифицируйте КС Поиска в соответствии с природой изучаемой сцены, как это обозначено ниже. (Это применение навыка Поиск не раскрывает и указывает где можно обнаружить улики, а где нет).

Состояние Места	Модификатор КС Поиска
Не потревожена (на месте ничего не меняли и не касались)	+0
Были внесены изменения (кто-то или что-то, возможно, ненамеренно внес изменения: к примеру, переложил или поднял книгу, или через место прошла ничего не подозревающая стража)	+5
Сильные изменения (кто-то или что-то сильно или преднамеренно внес изменения: место было вычищено, или специально обработано после предыдущего происшествия)	+10

Когда успешная проверка Поиска дает вам улику, вы можете провести вторую проверку чтобы изучить образцы, допросить очевидца, и провести анализ произошедшего на месте происшествия. Другими словами, первая проверка Поиска позволяет вам найти улики, а вторая позволяет проанализировать найденное.

Вы можете пройти проверку Поиска против КС 15, чтобы проанализировать улику. Исследуя тело жертвы, вы можете определить погибла ли она, сопротивляясь, или не оказывала сопротивления, определить орудие преступления (когти, оружие или заклинание). Изучив отметину на стене, вы можете определить приблизительно местоположение заклинателя в момент активации заклинания.

КС проверки модифицируется прошедшим временем после момента свершения события, и насколько очевидны улики, как указано ниже. В остальном, здесь применимы все остальные правила, касающиеся навыка Поиск.

Обстоятельство (пример)	КС Модификатора Поиска
За каждый день прошедший после происшествия (макс. Мод-тор +10)	+2
Мелкая улика (Есть лишь одна часть головоломки, следовательно необходима дополнительная информация, чтобы сделать заключение)	+0
Средняя улика (Дает достаточно информации для решения головоломки, и может привести к заключению без дополнительной информации)	+2
Весомая улика (дает следовательно всю необходимую информацию для решения головоломки, даже если решение не очевидно с первого раза)	+5

МП может в тайне проводить вторую проверку Поиска при анализировании улики. Если проверка успешна, МП дает правдивый, точный анализ улики, которая помогает следовательно достичь логичного и правильного решения. Например, анализируя брошь, зажатую в руке убитого дварфа (весомая улика) следовательно узнает, что она была оторвана от синего плаща или туники (на ней сохранился маленький лоскут синей ткани).

На ней символ Дома Каннит, но брошь далеко не того качества, которую бы носил дворянин этого дома. Эти истинные и очевидные факты ясны для следователя и, отталкиваясь от них, он может дальше вести расследование.

Если проверка неуспешна, МП дает анализ улики, который звучит правдоподобно, на самом деле некорректна. Например, неточный анализ весомой улики укажет лишь то, что на брошке нанесен символ Дома Каннит.

Даже при успешном анализе не раскрывайте истинную достоверность улики. Фальшивые улики, разбросанные на месте происшествия могут давать правдоподобную и объективную информацию, но повести следователя по ложному пути.

В целом, повторное расследование на том же месте не дает новых пониманий случившегося, если только не были обнаружены новые улики. Для обнаружения улики вы можете использовать прием 10, но не можете использовать прием 20.

Синергия: Если у вас есть 5 и более рангов в соответствующем навыке Знание, вы получаете +2 бонус синергии к проверкам Поиска для нахождения и анализа улики.

СЕРЕБРЯНОЕ ПОРАЖЕНИЕ [ОБЩАЯ]

Вы владеете силой Серебряного Пламени для поражения зла.

Необходимые Условия: Последователь Серебряного Пламени, способность поразить зло.

Преимущество: Когда вы используете способность поразить зло, вы наносите дополнительные 1d6 священных повреждений противнику. Пламя серебристого цвета, но оно не обжигает.

СИЛА ЛЕЧЕНИЯ (ШИФТЕР)

Когда ваш текущий период изменчивости оканчивается, вы залечиваете определенное количество повреждения.

Необходимые Условия: Шифтер, Телосложение 13.

Преимущество: Когда вы прекращаете изменчивость, вы автоматически излечиваете количество хит-поинтов равное вашему уровню персонажа. Это преимущество не действует, если вы умерли (при -10 хит-поинтах и ниже) до того как период изменчивости завершился.

СИЛЬНЫЙ РАЗУМ [ОБЩАЯ]

Вы необычайно устойчивы к пси силам и атакам разума.

Необходимые Условия: Мудрость 11.

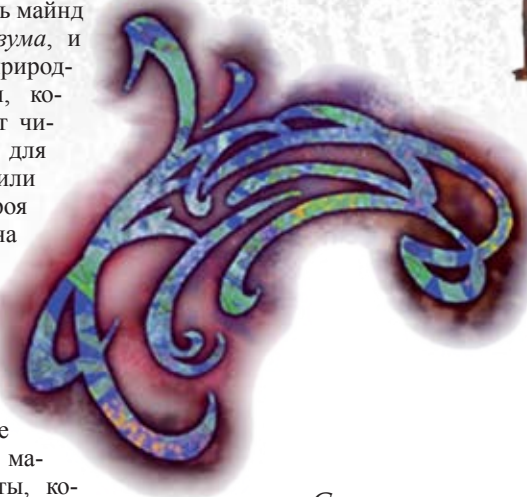
Преимущества: Вы получаете +3 бонус к спас-броскам

против псионических способностей и атак на разум. Псионические способности включают большинство магических способностей разных чудовищ, таких как аболеты, майнд флаеры и янь-ти (а также других существ, чьи специфические атаки указаны как псионические). Атаки разумом в ключают в себя способность майнд флаеров *удар разума*, и подобные сверхприродные способности, которые используют чистую силу разума для ошеломления или выведения из строя противника (на усмотрение МП).

О с о б о е . Преимущество этой черты не распространяется на заклинания, магические способности или магические предметы, которые имеют способности, подобные пси силам. Это исключение для единого правила, которое говорит о том, что магия и псионика равны между собой.



Младшая



Средняя



Старшая



Сибериса

СВЯЗАННЫЙ ПЕПЛОМ [ОБЩАЯ]

Вы были вытренированы в соответствии с друидическими традициями Связанных Пеплом, взирая на себя как на одного из мстителей природы. Вы считаете использование магии таинства мерзким и противоречащим природе действием.

Необходимые Условия: Способность спонтанно активировать *призыв природного союзника*.

Преимущество: Длительность ваших заклинаний *призыв природного союзника* удвоена. Существа призванные такими заклинаниями получают +3 бонус удачи к броскам удачи.

СПОНТАННАЯ АКТИВАЦИЯ [ОБЩАЯ]

Вы способны менять подготовленные заклинания на лету.

Необходимые Условия: 5-го уровня заклинатель.

Преимущество: Вы способны заменить подготовленное заклинание на другое заклинание того же уровня из вашего списка (для магов, из вашей книги заклинаний).

Особое: Применение этой способности стоит 2 пункта действий.

СПУТНИК ТОТЕМА [ОБЩАЯ]

Вместо животного спутника, вы получаете спутника магического зверя тотема.

Необходимые Условия: Классовая особенность дикая эмпатия. Тотем Зверя, способность приобретать нового животного спутника, имеет минимально необходимый уровень (смотрите ниже).

Преимущество: Выбирая себе животного спутника, вы можете взять магического зверя из своего тотема. И хотя ваш спутник магический зверь, вы можете активировать заклинания, которые обычно оказывают эффект на животных, на своего спутника. Применяйте указанную

корректировку к уровню персонажа (указано в скобках), чтобы определить специфические способности спутника (смотрите Альтернативные Животные Спутники, страница 37 *Руководства Игрока*). Рейнджеры, выбравшие эту черту, используют половину своего уровня, для определения какого спутника они способны привлечь.

Спутники Тотема

7-й Уровень и выше (Уровень -6)

Кокатрис, Креншар, Сместитель

10-й Уровень и выше (Уровень -9)

Василиск, Единорог, Пищеваритель, Зимоволк

13-й Уровень и выше (Уровень -12) Химера

16-й Уровень и выше (Уровень -15) Горгона, Йартак

Животное спутник сохраняет все свои обычные способности, характерные его виду, как и характеристики животного спутника, определяемые вашим уровнем по друиду или рейнджеру.

СРЕДНЯЯ МЕТКА ДРАКОНА [ОБЩАЯ]

У вас средняя метка дракона.

Необходимые Условия: Быть представителем соответствующей расы и дома отсеченного драконом, Младшая Метка Дракона, 9 рангов в любых двух навыках.

Преимущества: У вас проявляется средняя метка дракона, и вы можете использовать одну магическую способность, связанную с младшей меткой дракона вашего дома (смотрите следующий раздел этой главы с информацией о метках дракона). В дополнение, вы можете применять магические способности младшей метки дракона ещё раз в день.

КС спас-броска против магической способности вашей метки дракона равен 10+уровень заклинания+мод-тор вашего Обн.

Ваш уровень заклинателя для магических способностей меток дракона повышается до 6+ваш уровень по престиж

Удача Неистовства



классу наследник метки (если есть).

СТАРШАЯ МЕТКА ДРАКОНА [ОБЩАЯ]

У вас старшая метка дракона.

Необходимые Условия: Быть представителем соответствующей расы и дома отмеченного драконом, Младшая и Средняя Метки Дракона, 12 рангов в любых двух навыках.

Преимущество: Вы получаете старшую метку дракона, и можете использовать магические способности, связанные со старшей меткой дракона вашего дома (смотрите следующий раздел этой главы). В дополнение, вы можете применять магические способности младшей и средней меток дракона ещё по разу в день.

КС спас-броска против магической способности вашей метки дракона равен: 10+уровень заклинания+мод-тор вашего Обн.

Ваш уровень заклинателя для магических способностей меток дракона повышается до 10+ваш уровень по престижу классу наследник метки (если есть).

ТОТЕМ ДРАКОНА [ОБЩАЯ]

Будучи гордым воином из варварских племен Аргоннэссена и Серен, вы были провозглашены воином тотема одного из типов дракона – вашего патрона, защитника и источника силы.

Необходимые Условия: Базовый бонус атаки +1, регион происхождения Аргоннэссен или Серен.

Преимущество: Выберите один из типов истинных драконов в качестве своего тотема. Вы получаете устойчивость 5, к связанному с ним типу энергии.

Дракон	Энергия	Дракон	Энергия
Черный	Кислота	Золотой	Огонь
Синий	электричество	Зеленый	Кислота
Латунный	Огонь	Красный	Огонь
Бронзовый	электричество	Серебряный	Холод
Медный	Кислота	Белый	Холод

ТОТЕМ ЗВЕРЯ [ОБЩАЯ]

По друидическим традициям вашего народа, вы получили разновидность магического зверя в качестве своего тотема. Он ваш покровитель, защитник и источник силы.

Необходимые Условия: Классовая особенность дикий облик.

Преимущества: Выберите из таблицы одного из магических зверей. Вы получаете +4 условный бонус против одной из указанных форм атак, благодаря вашей защитной связи с тотемом магического зверя.

Магический Зверь	Форма Атаки
Химера	Оружие дыхания
Пищеваритель	Кислота
Сместитель	Целевые заклинания
Горгона	окаменение
Креншар	Страх
Единорог	Яд
Зимоволк	Холод
Йартак	Звук

УДАР ВРАЩАЮЩЕЙСЯ СТАЛИ [ОБЩАЯ]

Благодаря тренировкам в монастыре вы обучились боевому стилю, основанному на необычном оружии для монаха: длинном мече.

Необходимые Условия: Квалификация в Военном Оружии (длинный меч), Фокусирование в Оружии (длинный меч), классовая особенность шквал ударов.

Преимущество: Вы принимаете длинный меч как особое оружие монаха, получая возможность проводить с его помощью шквал ударов.

УДАР ДВОЙНОЙ СТАЛИ [ОБЩАЯ]

Благодаря тренировкам в монастыре вы обучились боевому стилю, основанному на необычном оружии для монаха: двухклинковом мече.

Необходимые Условия: Квалификация в Экзотическом Оружии (двухклинковый меч), Фокусирование в Оружии (двухклинковый меч), классовая особенность шквал ударов.

Преимущество: Вы принимаете двухклинковый меч как особое оружие монаха, получая возможность проводить с его помощью шквал ударов.

УДАР ЗМЕИ [ОБЩАЯ]

Благодаря тренировкам в монастыре вы обучились боевому стилю, основанному на необычном оружии для монаха: длинном копье.

Необходимые Условия: Квалификация в Простом Оружии (длинное копье), Фокусирование в Оружии (длинное копье), классовая особенность шквал ударов.

Преимущество: Вы принимаете длинное копье как особое оружие монаха, получая возможность проводить с его помощью шквал ударов.

УДАЧА НЕИСТОВСТВА [ОБЩАЯ]

Находясь в состоянии ярости у вас больше шансов склонить чашу весов удачи в свою сторону, чем у чудовищ.

Необходимые Условия: Способность к ярости или неистовству.

Преимущества: Находясь в состоянии ярости в получаете 1 временный пункт действий. Если вы не используете эту пункт действий за время ярости, он пропадает по окончании состояния ярости.

УЛУЧШЕННОЕ СНИЖЕНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЙ [КОВАННЫЙ]

Вы получаете снижение повреждений, или улучшаете свое текущее снижение повреждений.

Необходимые Условия: Кованный

Преимущество: Вы получаете снижение повреждений 1/адамантин, или улучшаете текущее СП на 1.

Особое: Если у вас черта Адамантиновое Тело, вы можете брать эту черту несколько раз.

УСПОКОИТЬ ЗВЕРЯ [ОБЩАЯ]

Отобравшись с музыкой созидания, ваша музыка получает силу успокаивать животных.

Необходимые Условия: Классовая особенность Музыка Барда, Актерство 6 рангов.

Преимущество: Вы получаете способность подобную способности дикая эмпатия друида или рейнджера. Ваша музыка способна улучшать отношение животного к вам. Вместо проверки Дипломатии вы можете проходить проверку Актерства, и использовать её результат для определения отношения к вам животного. Обычные домашние животные начинают с равнодушным к вам отношением, в то время как дикие животные начинают с недружелюбным отношением.

Для использования этой способности вы должны быть в пределах 9 метров от животного. Проверка занимает 1 минуту, но может быть и дольше, чтобы оказать действи-

тельное влияние на животное.

Вы также можете использовать эту способность для оказания влияния на магического зверя с показателем Интеллекта 1 или 2, но переносите —4 штраф к этой проверке.

Особое: Применение этой способности идет в одно применение вашего ежедневного количества использования музыки барда.

УЧЕНИЕ МОНАХА [ОБЩАЯ]

Вы часть монашеского ордена, который соединяет в себе дисциплину монаха с иной формой тренировки.

Преимущество: Выберите один класс. Беря уровни в этом классе, вы не теряете возможности продвигаться в уровнях по монаху. Если вы берете уровни в любом другом классе, вы вновь теряете возможность продвигаться по монаху. Если выбранный вами класс имеет такое же ограничение в продвижении, например, паладин, продвигаясь в уровнях по монаху, вы не теряете возможности продвигаться и в другом классе.

Особое: Монах может брать эту черту для себя в качестве бонусной на 1-ом, 2-ом или 6-ом уровне.

УЧЕНИЕ РЫЦАРЯ [ОБЩАЯ]

Вы часть рыцарского ордена, который соединяет в себе божественный зов паладина с иной формой тренировки.

Преимущество: Выберите один класс. Беря уровни в этом классе, вы не теряете возможности продвигаться в уровнях по паладину. Если вы берете уровни в любом другом классе, вы вновь теряете возможность продвигаться по паладину. Если выбранный вами класс имеет такое же ограничение в продвижении, например, монах, продвигаясь в уровнях по паладину, вы не теряете возможности продвигаться и в другом классе.

ФАВОРИТ ДОМА [ОБЩАЯ]

Вы член одного из торговых, отмеченных драконом домов, и обладаете кое-каким влиянием в этом доме.

Необходимые Условия: Быть представителем отмеченной драконом расы и дома.

Преимущества: Ваша семья очень могущественна и влиятельна, а у вас есть возможность получить расположение от одного из членов вашей семьи и их обширных контактов. Проводя проверку покровительства (смотрите ниже), вы можете использовать свои контакты для получения важной информации, не затрачивая время и не приобретая неприятности через проверку Сбора Информации. Покровительство можно также использовать для приобретения в заем снаряжения или документы от влиятельных особ.

Чтобы получить благосклонность, вы проводите проверку благосклонности. Бросьте d20 и добавьте бонус, зависящий от вашего уровня персонажа: +1 на 1-м–2-м уровнях, +2 на 3-м–6-м уровнях, +3 на 7-м–11-м уровнях, +4 на 12-м–15-м уровнях или +5 на 16-м и выше уровне. Мп устанавливает КС, которые зависят от степени необходимого покровительства. Он может варьировать от 10 для простого покровительства, до 25 для чрезвычайно опасного, дорогого или нелегального покровительства. Для этой проверки вы не можете использовать прием 10 или 20, а также не может быть повторной проверки для такого (или почти для такого же) покровительства. Покровительство может помогать в разрешении заговора приключения. Покровительство позволяющее вам перехитрить и миновать авантюру, всегда будет для вас недоступным, независимо от результата проверки покровительства.

Попросить о покровительстве можно лишь определенное количество раз, оно равно: половина вашего уровня

раз в неделю, число округляется вниз (минимум один). За один контакт в неделю, вы не можете просить более чем об одном покровительстве. Например, на 7-ом уровне вы можете попросить покровительство три раза в неделю, но каждая попытка должна быть связана с различным требованием, среди тех, кто покровительствует вам в торговом доме.

МП должен тщательно отслеживать ваше использование покровительства, чтобы вы не злоупотребляли этой способностью. Успех или провал миссии не должен зависеть от применения покровительства, а просьба о покровительстве не должна замещать хороший отыгрыш или применение навыков. МП может отказать в любом покровительстве, которое, по его мнению, может нарушить течение игровой компании.

ЭКСТРАОРДИНАРНЫЙ РЕМЕСЛЕННИК (СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ)

Создание магических предметов вам обходится дешевле, чем обычным создателям.

Необходимые Условия: Любая черта по созданию предметов.

Преимущество: Когда вы определяете стоимость для создания какого-то предмета, снизьте базовую цену на 25%.

ЭЛИТНЫЙ АЛЬПИНИСТ [ШИФТЕР]

Ваш признак шифтера усилен.

Необходимые Условия: Шифтер с признаком взбирание.

Преимущества: При изменчивости, ваша скорость взбирания повышается на 3 метра. Это улучшение суммируется с улучшением по признаку взбирающийся, давая, в общем, скорость 9 метров.

ЭЛИТНЫЙ ПРЫГУН [ШИФТЕР]

Ваш признак шифтера улучшен.

Необходимые Условия: Шифтер с признаком прыгун.

Преимущество: При изменчивости ваша базовая наземная скорость повышается на 3 метра. Это улучшение суммируется с улучшением скорости по признаку прыгун, давая общее улучшение 6 метров.

ЯРОСТЬ ДРАКОНА [ОБЩАЯ]

Вы призываете мощь своего тотема дракона, усиливая ярость.

Необходимые Условия: Базовый бонус атаки +4, Тотем Дракона, способность к ярости или неистовству, регион происхождения Аргоннессен.

Преимущество: Когда вы входите в состояние ярости или неистовства, вы получаете устойчивость 10 к типу энергии, связанной с вашим тотемом дракона (всего устойчивость в ярости не выше 15).

ЯРОСТЬ ШИФТЕРА [ШИФТЕРА]

Вы неостановимый боец, продолжая драться в таком состоянии, где остальные уже бы корчились от боли и крови.

Необходимые Условия: Шифтер, Мудрость 13.

Преимущества: Находясь в изменчивости, вы продолжаете драться без штрафов, даже если выведены из строя или гибнете. У него следующие игровые эффекты: При 0 вы действуете, будто не выведены из строя (то есть игнорируете стандартное правило одного действия передвижения или стандартного действия в раунд). Вы не теряете 1 хп. в раунд если выполняете напрягающие действия от -1 до -9 хит-поинтов. Если у вас больше -10, вы умираете.

МЕТКИ ДРАКОНА

Магия – жизненная основа Эберрона, окружает его подобно Кольцу Сибериса, и просачивается сквозь землю от костей Хайбера. Возможно самое ясное проявление этого распространяющегося волшебства – проявление меток дракона среди семи из обычных рас Кхорайра. Метка Дракона – искусный узор на коже, более запутанный и красочный чем родинки, более особые, чем любая татуировка, а также дает их предъявителям врожденные магические способности. Существует двенадцать семейств отмеченных драконом, каждое связанное с множеством близко связанных проявлений. Тринадцатая метка, Метка Смерти, исчезла из истории, и ни одно живое существо на Эберроне не носит её.

Чтобы обладать меткой дракона, персонаж должен взять черту Младшая Метка Дракона. Он или она могут усилить мощь метки дракона, взяв черты Средняя Метка Дракона и Старшая Метка Дракона, и беря уровни в престиж классе потомок отмеченный драконом. Также, черта Ненормальная Метка Дракона и престиж класс потомок Сибириуса предоставляют альтернативные способности подобные меткам дракона.

Когда она используется, метка дракона персонажа становится теплой при прикосновении. Она становится горячее, когда ее магические способности применяются на протяжении дня, и должна остыть прежде, чем ее способность будет использована вновь.

Описание меток дракона использует формат, рассмотренный ниже.

НАЗВАНИЕ МЕТКИ ДРАКОНА

Общее резюме полномочий метки дракона и её влияния, начинается описание каждой метки.

Дом: Каждая метка дракона проявляется среди членов одного большого обширного семейства (или, в случае Марки Тени, двух семейств). Но ни в коем случае каждый из членов семьи отмеченных драконом обладает меткой дракона, но она чрезвычайно редка для человека, который не признан членом одной из этих семей, чтобы развить метку дракона (и такие случаи обычно следуют из-за неосторожных поступков со стороны младших потомков семьи). Каждый дом специализируется в торговле или услугах, для которых его метка дает своим членам конкурентоспособное преимущество, и управляет гильдиями, которые регулируют торговлю в области ее специализации. Каждая семья составлено из объединения отмеченных и не отмеченных членов, так как метки дракона проявляются беспорядочно, даже среди тех, у кого есть способность обладать ими. Гильдии используют и отмеченных драконом и не отмеченных людей, которые могут быть членами семьи или несвязанными работниками. Личности, отмеченные драконом исполняют свои специализированные волшебные функции для дома, а не отмеченные занимаются более мирские аспектами торговли. Например, как отмеченные и не отмеченные члены Гильдии Ветровых Техников, управляемой Домом Лирандар работают на борту судов; отмеченные меткой семьи создают ветер для того, чтобы наполнять им паруса судов, а не отмеченные, коих большая часть, выполняют роль экипажа на судне. Более детально, дома отмеченные драконом рассмотрены в 8 Главе.

Метки: Каждая метка дракона проявляется в трех, более и более могущественных проявлениях, и предоставляет одну магическую способность персонажу, который обладает меткой.

Если больше чем одна магическая способность упомянута в определенной метке, персонаж выбирает ту, кото-

рой он будет после этого постоянно обладать. (Любой, кто имеет младшую метку дракона, также получает премию к некоторому виду проверки навыка, в дополнение к магическое способности метки). Персонаж, отмеченный драконом, может использовать магическую способность своей метки определенное количество раз в день. Он использует эту способность как чародей с уровнем заклинателя, как обозначено ранее в этой главе в описаниях черт метки дракона. Каждое более мощное проявление метки дракона складывается с менее мощными проявлениями, так, чтобы меньшая метка сохранила свою силу младшей метка, а старшая метка сохраняет полномочия со связанной с нею младшей и средней меткой.

МЕТКА ГОСТЕПРИИМСТВА

Метка Гостеприимства дарует силы связанные с пищей и убежищем/кровом.

Дом: Халфлинги Дома Гхалланда обладают Меткой Гостеприимства, которая является чрезвычайно полезной в повседневной кочевой культуре халфлингов. В городах Кхорвайра, Дом Гхалланда обосновал Гильдию Хозяев Постоялых Дворов, члены которой включают владельцев гостиниц, поваров, и рестораторов. В то время как гильдия не использует каждую гостиницу и места для питания (таверны, закусочные) в Кхорвайре, она предписывает стандарты и выполняет осмотры, чтобы регулировать этот вид коммерческой деятельности.

Не отмеченные члены Дома Гхалланды управляют некоторыми из лучших гостиниц и ресторанов Кхорвайра.

Метки: Носителям Метки Гостеприимства даруемы следующие преимущества.

Младшая Метка Гостеприимства: *очищение еды и питья* 2/день, *ловкость* рук 2/день, или *невидимый слух* 1/день; +2 бонус к проверкам Дипломатии.

Младшая

Средняя

Старшая



Младшая

Средняя Метка Гостеприимства: *создать еду и питье* 1 /день или *тайное убежище Леомунда* 1/ день.

Старшая Метка Гостеприимства: *пир героев* 1/ день или *великолепный особняк Морденкайнена* 1/день.

МЕТКА ЛЕЧЕНИЯ

Метка Лечения дарует магические способности лечения.

Дом: Халфлинги Дома Джораско несут Метку Лечения и управляют Гильдией Целителей, которая контролирует мирскими и волшебными отраслями лечения. Больной или раненный человек в Кхорвайре, вероятнее всего будет искать заживление у Гильдии Целителей, чем у любого храма, и фактически большинство храмов не предлагает лечежные услуги на продажу (хотя они все еще лечат своих собственных чемпионов и преданных последователей при необходимости).

Не отмеченные члены Дома Джораско эксперты в искусстве лечения, а также в таких отраслях как алхимия и травоведение.

Метки: Носителям Метки Лечения даруемы следующие преимущества.

Младшая Метка Лечения: *лечение легких ранений* 1/день или *ограниченное восстановление* 1/день; +2 бонус к проверкам Лечения.

Средняя Метка Лечения: *лечение серьезных ранений* 1/день, *нейтрализовать яд* 1/день, *излечить болезнь* 1/день или *восстановление* 1/день.

Старшая Метка Лечения: *лечение* 1/день.

МЕТКА НАДПИСИ

Метка Надписи предоставляет способности, связанные с письмом и связью. Те, кто носит эту метку, специализируются в магии письменности, служат дипломатами и переводчиками, или облегчают связь на дальние расстояния.

Дом: Гномы Дома Сивис несут Метку Надписи. Этот дом управляет Гильдией Спикеров, которая предлагает услуги переводчиков и посредников, и может облегчить мгновенную связь дальнего действия посредством посланий. Кроме того, Дом Сивис управляет Гильдией Нотариусов, которая использует волшебные метки, чтобы удостоверить юридические документы и подобную работу. Эта гильдия также готовит безопасные документы, предназначенные только определенным получателям, используя иллюзорные надписи, и исполняет услуги переписыванию и копированию. Дом Сивис происходит родом из Зиларго, и распространился наряду с гномами по всем Пяти Народам. Дом обычно не работает в регионах, где гномы редко встречаются.

Не отмеченные члены Дома Сивис служат примирителями, писцами, посыльными, посредниками, и иногда дипломатами.

Метки: Носителям Метки Надписи даруемы следующие преимущества.

Младшая Метка Надписи: *волшебная метка* 2/день, *понимание языков* 1/день, *шепчущий ветер* 1/день; +2 бонус к проверкам Расшифровки.

Средняя Метка Надписи: *иллюзорный шрифт* 1/день, *потайная страница* 1/день, или *языки* 1/день.

Старшая Метка Надписи: *послание* 1/день (описание, данное вам клиентом, делает вас знакомым с реципиентом/получателем послания).

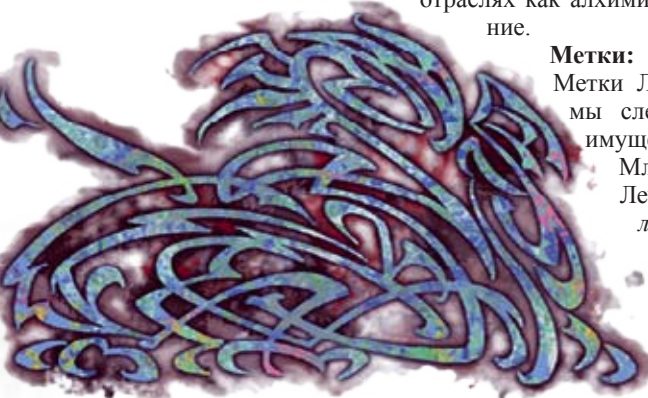
МЕТКА НАХОЖДЕНИЯ

Метка Нахождения дарует силы, связанные с местополо-

Метка	Дом	Раса	Влияние
Обнаружения	Медани	Полу-эльф	Гильдия Предостережения
Нахождения	Тарашк	Полу-орк, человек	Гильдия Искателей
Обхождения	Вадалис	Человек	Гильдия Дрессировщиков
Лечения	Джораско	Халфлинг	Гильдия Целителей
Гостеприимства	Гхалланда	Халфлинг	Гильдия Хозяев Постоялых Дворов
Создания	Каннит	Человек	Гильдия Ремесленников
Прохода	Ориен	Человек	Гильдия Создателей
Надписи	Сивис	Гном	Гильдия Спикеров
Стражи	Денейт	Человек	Гильдия Клинковых-Меток
Тени	Фиарланн	Эльф	Гильдия Актеров и Мастеровых
Шторма	Лирандар	Полу-эльф	Гильдия «Зовущие Дождь»
Опеки	Кундарак	Дварф	Гильдия Банкиров
			Гильдия Опеки



Средняя



Старшая



Сибериса

жением существ или объектов, делая тех, кто носит её, охотниками за головами или следователями. Кроме того, члены Гильдии Искателей выполняют существенную роль в расположении осколков дракона, и их продажу их другим гильдиям для своего обогащения.

Дом: Дом Тарашк – семья полу-орков и людей родом из региона вокруг Теневого Пограничья. Он управляет Гильдией Искателей, которая включает внештатных следователей, некоторых агентов правосудия, наемных исследователей, и разведчиков за осколками дракона. Гильдия Искателей концентрирует свои усилия в западном Кхорвайре, где процветает прибыльный бизнес разведки осколков дракона, хотя ее членов можно встретить в каждом главном городе или поселении.

Не отмеченные члены Дома Тарашк помогают своим отмеченным драконом родственникам по семье в каждой области; они предлагают повседневные услуги расследованию, помощь в экспедициях разведки осколков драконов.

Метки: Носителям Метки Нахождения даруемы следующие преимущества.

Младшая Метка Нахождения: *идентификация* 1/день, *узнать направление* 2/день, или *обнаружить объект* 1/день; +2 бонус к проверкам Поиска.

Средняя Метка Нахождения: *рука помощи* 1/день или *обнаружить существо* 1/день.

Старшая Метка Нахождения: *обнаружение путей* 1/день.

МЕТКА ОБНАРУЖЕНИЯ

Метка Обнаружения предоставляет способности, которые позволяют ее обладателю заметить присутствие опасности от отравленной пищи до глаз с магическим слежением.

Дом: Полу-эльфы Дома Медани обладают Меткой Обнаружения. Один из самых молодых отмеченных драконом домов. Дом Медани переорганизован в коммерческий дом в результате Войны Метки, которая закончилась полторы тысячи лет назад. Несмотря на факт, что он стоял как упрочнившийся коммерческий дом в течение пятнадцати столетий, некоторые из старших домов все еще рассматривают Дом Медани как выскочку. Не считающийся с мнениями своих старейшин, Дом Медани управляется Гильдией Предостережения, которая предлагает услуги, связанные с личной защитой. Дом Медани появившийся в Бреландии продолжает концентрировать свои усилия в центральной области Кхорвайра.

Не отмеченные члены Дома Медани предоставляют свои услуги разведчиков, часовых или похожие занятия.

Метки: Носителям Метки Обнаружения даруемы следующие преимущества.

Младшая Метка Обнаружения: *обнаружения магии* 2/день или *обнаружение яда* 2/день; +2 бонус к проверкам Отслеживания.

Средняя Метка Обнаружения: *обнаружение магического слежения* 1 /день или *видеть невидимое* 1/день.

Старшая Метка Обнаружения: *истинное зрение* 1/день.

МЕТКА ОБХОЖДЕНИЯ

Метка Обхождения дарует силы связанные с заботой и контролем животных.

Дом: Люди Дома Вадалис несут Метку Обхождения. Их Гильдия Дрессировщиков управляет бизнесом разведения и продажи домашнего скота по всему Кхорвайру. Хотя эльфы Валенара получили добрую репутацию за то, что разводят самых прекрасных лошадей в Кхорвайре, а их кони редки и дороги, в то время Дом Вадалис обеспечивает сильных, верных и недорогих скакунов.



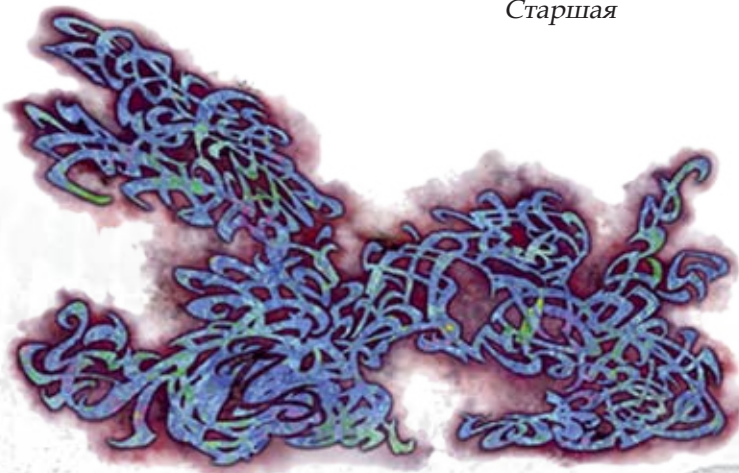
Младшая



Средняя



Старшая



Сиберица

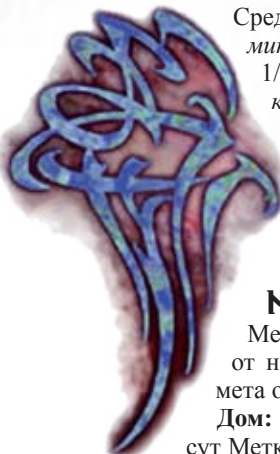


Младшая

Не отмеченные члены Дома Вадалис – тренеры животных, селекционеры, продавцы аукционов, конюшие, возницы и погонщики.

Метки: Носителям Метки Обхождения даруемы следующие преимущества.

Младшая Метка Обхождения: *успокоить животных* 1/день, *очаровать животное* 1/день, или *говорить с животными* 1/день; +2 к проверкам Приручение Животных.



Средняя

Средняя Метка Обхождения: *доминирование над животным* 1/день или *великий магический клык* 1/день.

Старшая Метка Обхождения: *рост животных* 1/день или *призыв природного союзника* 1/день.

МЕТКА ОПЕКИ

Метка ОпекИ защищает места от непрошенных гостей и предмета от грабителей.

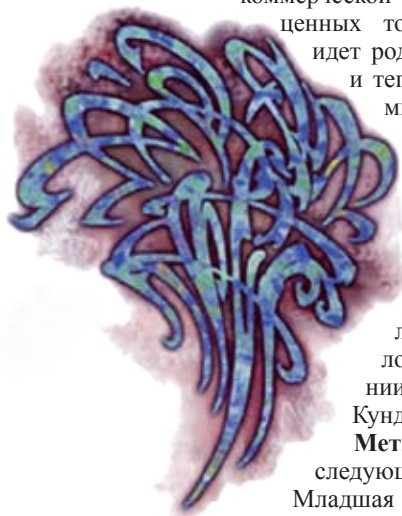
Дом: Дварфы Дома Кундарак несут Метку ОпекИ. Они контролируют Гильдию ОпекИ, которая специализируется в безопасности разных видов коммерческой деятельности и драгоценных товаров. Дом Кундарак идет родом из Твердынь Мрор, и теперь имеет интересы во многих больших городах и селениях повсюду на Кхорвайре.

Не отмеченные члены Дома Кундарак работают как консультанты по безопасности, часто специализируясь в разработках ловушек, а также ведении банковских дел Дома Кундарак.

Метки: Метки ОпекИ дают следующие преимущества.

Младшая Метка ОпекИ: *тревога* 1/день, *магический замок* 1/день, *огненная ловушка* 1/день или *вести в заблуждение* 1/день; +2 бонус к проверкам Поиска.

Средняя Метка ОпекИ: *взрыв-*



Старшая

ные руны 1/день, *гиф опеки*, 1/день или *не определение* 1/день.

Старшая Метка ОпекИ: *Преданная Гончая Морденкайнена* 1/день, *великий гиф опеки* 1/день или *стражи и опеки* 1/день.

МЕТКА ПРОХОДА

Метка Прохода дарует волшебные силы, связанные с транспортированием и телепортацией.

Дом: Люди Дома Ориен обладают Меткой Прохода. Они управляют всемирной Гильдией Курьеров, которая использует свои силы в перевозке посылок, сообщений и людей мгновенно, на большие расстояния — за высокую цену. Дом имеет отделения и работает по всему Кхорвайру, хотя его происхождение прослеживается в Аундаир. Отделения Гильдии Транспортирования наблюдают за молниевыми рельсами и караванными маршрутами повсюду в центральном Кхорвайре.

Не отмеченные члены Дома Ориен работают обычными курьерами, часто в пределах границ отдельного города или народа.

Метки: Носителям Метки Прохода даруемы следующие преимущества.

Младшая Метка Прохода: *поспешное отступление* 1/день, *скаун* 1/день, или *прыжок измерения* 1/день; +2 бонус к проверкам Искусства Выживания.

Персонаж с магической способностью прыжок измерения может телепортироваться за одно применение на расстояние до 3 метров за уровень персонажа. Персонаж может прыгнуть на более короткое расстояние, чем его максимум, пока расстояние находится в 3-метровых диапазонах. Использование прыжка измерения — стандартное действие.

Средняя Метка Прохода: *дверь измерений* 1/день или *призрачный скаун* 1/день.

Старшая Метка Прохода: *наземный полет* 1/день или *телепорт* 1/день.

МЕТКА СОЗДАНИЯ

Эта метка дарует силу чинить или создавать товары или предметы.

Дом: Люди Дома Каннит носят Метку Создания. Члены их Гильдии Ремесленников часто путешествуют более широко, чем традиционные ремесленники, останавливаясь по пути в деревнях, и чинят предметы. Дом Каннит также управляет Гильдией Создателей, членами которой являются как младшими, так и старшими метками, которые могут изготовить новые предметы, а не только починить старые.

Не отмеченные члены Дома Каннит — зажиточные ремесленники и, менее часто, посредственные работники.

Метки: Носителям Метки Создания даруемы следующие преимущества.

Младшая Метка Создания: *собрать воедино* 1/день, *починка* 1/день, или *починить мелкие повреждения** 1/день; +2 бонус к проверкам Ремесла.

Средняя Метка Создания: *малое созидание* 1/день или *починить серьезные повреждения** 1/день.

Старшая Метка Создания: *производство* 1/день или *великое созидание* 1/день.

*Новое заклинание: смотрите 5 Главу: Магия.

МЕТКА СТРАЖИ

Метка Стражи дает полномочия, которые защищают существ от вреда.

Дом: Люди Дома Денейт носят Метку Стражи. Они используют свои силы в Гильдии Защитников, которая предлагает всесторонние услуги телохранителей, высокопоставленным или богатым персонам. Дом также обеспе-

чивает маршалов-стражей, которые имеют юрисдикцию перемещаться через национальные границы. Дом Денейт создан в Каррнате, но Гильдия Защитников работает по всему Хкорвайре.

Не отмеченные члены Дома Денейт работают телохранителями без преимуществ от магической помощи.

Метки: Носителям Метки Стражи даруемы следующие преимущества.

Младшая Метка Стражи: *доспех мага* 1 /день, *защита от стрел* 1 /день, *щит судьбы* 1/день, или *ощутить дру-гого* 1/день; +2 бонус к проверкам Чувство Мотива.

Средняя Метка Стражи: *защита от энергии* 1/день или *ограниченная сфера неуязвимости* 1/день.

Старшая Метка Стражи: *сфера неуязвимости* 1/день.

МЕТКА ТЕНИ

Метка Тени дает полномочия ворожбы ясновидения и магического слежения, так же как иллюзорных возможностей по обману.

Дома: Один из самых удивительных и разрушительных эффектов Последней Войны была ересь семейств, которые носят Метку Тени. Дом Фиарлан, эльфийское семейство древнего происхождения, носило Метку Тени за тысячелетия до Последней Войны, и было известно как дом продающий информацию. Однако в течение войны, миссия, данная дому, направила его членов друг против друга, в конечном счете, окончившись в образовании нового дома – Дома Туранни.

Два дома продолжают свою древнюю работу шпионажа, наблюдения и подобных собирающих сведения, действий, в то время как внешнее преследование коммерческих действий базировалось на усилиях ремесленников и развлечениях. Актеры Дома Фиарлана и Гильдия Мастерских базируются в Бреландии, а его шпионы работают на (или продают информацию) Трейн, Аундаир и Бреландию. Дом Туранни, основанный в Лазаарских Княжествах (но с анклавом в Бреландии), контролирует Теневую Сеть. Его члены исполняют свою работу шпионов от имени Лазаарских князей, Каррната, Кубарры, и даже Ордена Изумрудного Когтя.

Не отмеченные члены как Дома Фиарлан, так и Дома Туранни работают как актеры и ремесленники, которые собирают информацию и служат шпионами и ворами.

Метки: Носителям Метки Тени даруемы следующие преимущества.

Младшая Метка Тени: *темнота* 1/день, *собственная маскировка* 1 /день, или *младший образ* 1/день; +2 бонус к проверкам Сбор Информации.

Средняя Метка Тени: *ясновидение/яснослышание* 1/день, *теневое колдовство* 1/день, или *магическое слежение* 1/день.

Старшая Метка Тени: *вести в заблуждение* 1/день, *надоедливые глаза* 1/день, или *теневое передвижение* 1 /день.

МЕТКА ШТОРМА

Метка Шторма предоставляет власть управления погодой, прежде всего через манипуляцию облаков, ветра, и дождя. Персонаж с этой меткой может создать короткий, небольшой дождь или мощный ливень, короткий бриз, или достаточно сильный ветер, чтобы заставить судно плыть по морю.

Дом: Полу-эльфы Дома Лирандар носят Метку Шторма. Их Гильдия Ветровых Техников доминирует над бизнесом судоходства и транспортирования, как по морю, так и по небу. Их Гильдия «Зовущие Дождь» обеспечивает услуги фермерам по всему Хкорвайру. Обе гильдии встречаются в каждой прибрежной нации Хкорвайра, и они гордо

прослеживают свою родословную к эльфам Аеренала и людей Трейна.

Не отмеченные члены Дома Лирандар процветающие фермеры, владельцы плантаций и моряки, составляющие экипаж, которым управляют их отмеченные драконом родственники.

Метки: Носителям Метки Шторма даруемы следующие преимущества.

Младшая Метка Шторма: *противостоять элементам* 1/день, *облако тумана* 1/день или *порыв ветра* 1/день; +2 бонус к проверкам Баланса.

Средняя Метка Шторма: *снежная буря* 1/день, *благо-склонность ветра* 1/день, или *стена ветра* 1/день.

С помощью снежной бури персонаж может создавать теплый дождь, или замораживающий все град.

Персонаж с помощью благосклонность ветра способен создать ограниченную зону с сильным ветром (приблизительно 48 км/ч) шириной 3 метра, 3 метра высотой и 30 метров+6 метров за уровень заклинателя. Ветер дует в течение 1 часа за уровень заклинателя или пока он его не отменит. Концентрируясь полнораундовым действием, персонаж способен менять направление ветра на 45 градусов.

Великая Метка Шторма: *контроль ветра* 1/день или *контроль погоды* 1/день.

РЕЛИГИЯ

В Эберроне, большинство людей можно узнать не по конкретному богу, а по церкви, к которой они принадлежат. Почитатели Верховных Владык, например, обычно в одном храме поклоняются всем девяти богам, хотя во всех крупных городах и селениях Хкорвайра можно встретить отдельные алтари, посвященные конкретному богу. Верующие могут почитать какого-то одного бога, обычно того, чьи сферы влияния наиболее тесно связаны с их профессией или жизнью, но в целом община считает себя верными последователями Верховных Владык. Паладин, преданный Дол Арах, вор, воздающий молитвы Колл Корану, члены одной и той же религии. Они могут иметь различия в некоторых аспектах, в мировоззрении и этике, естественно, но не взирать на религию, как на границу между ними.

Однако, паладин, почитающий Дол Арах и паладин, почитающий Серебряное Пламя – члены различных церквей и различных религий. Они объединены в своих идеалах и преданности закону и добра, и могли бы работать вместе в достижении общих целей, но они, вероятно, будут проводить бесконечные обсуждения или даже горячие споры относительно теологических вопросов и фундаментальных верований о характере мира.

Раса и Религия: В целом религии Эберрона не базируются на отношении к ним рас. Только эльфы и калаштары имеют религии, которые редко практикуют члены других рас. Другие расы почитают множество религий, которые приветствуют жрецов и сторонников всех рас и видов. Таблица Боги по Расам суммирует некоторые незначительные существующие расовые склонности к определенным верам, а Таблица Боги по Классам предлагает характерного бога для представителей различных классов персонажей.

СЕРЕБРЯНОЕ ПЛАМЯ

Законно добрый бог, называемый Серебряное Пламя – абстрактная, свободная сила, близко связанная с некогда человеческой женщиной по имени Тира Мирон. Теперь бессмертная Тира (ныне известная как Голос Серебряного Пламени) служит посредником между святым Серебряным Пламенем и смертными, которые ни-

Раса	Бог
Гном	По классу и мировоззрению
Дварф	По классу и мировоззрению
Калаштар	Путь Света или По классу и мировоззрению
Кованный	Нет или По классу и мировоззрению
Перевертыш	Странник или По классу и мировоззрению
Полу-орк	По классу и мировоззрению
Полу-эльф	По классу и мировоззрению
Человек	По классу и мировоззрению
Шифтер	Вера Друидов, Балинор, Болдрея, Странник или По классу и мировоззрению
Халфлинг	По классу и мировоззрению
Эльф	Вечный Двор или по классу и мировоззрению

Класс	Бог (Мировоззрение)
Изобретатель	Ауреон (ЗН), Онатар (НД), Тень (ХЗ), Странник (ХН)
Варвар	Балинор (Н), Поглотитель (НЗ), Дол Дорн (ХД)
Бард	Ярость (НЗ), Олладра (НД), Странник (ХН)
Жрец	Любой(ая)
Друид	Аравая (НД), Балинор (Н), Поглотитель (НЗ), Хранитель (НЗ)
Воин	Дол Арах (ЗД), Дол Дорн (ХД), Насмешник (НЗ), Серебряное Пламя (ЗД)
Монах	Дол Дорн (ХД), Насмешник (НЗ)
Паладин	Дол Арах (ЗД), Серебряное Пламя (ЗД)
Псионик	Ауреон (ЗН), Онатар (НД), Путь Света (ЗН), Тень (ХЗ)
Пси-воитель	Ауреон (ЗН), Дол Арах (ЗД), Дол Дорн (ХД), Насмешник (НЗ), Путь Света (ЗН)
Рейнджер	Аравая (НД), Балинор (Н), Поглотитель (НЗ), Дол Арах (ЗД), Дол Дорн (ХД), Хранитель (НЗ), Насмешник (НЗ)
Вор	Хранитель (НЗ), Кол Корран (Н), Насмешник (НЗ), Олладра (НД), Странник (ХН)
Чародей	Ауреон (ЗН), Онатар (НД), Тень (ХЗ)
Духовный Клинок	Олладра (НД), Насмешник (НЗ), Путь Света (ЗН), Странник (ХН)
Вайлдер	Ярость (НЗ), Путь Света (ЗН), Насмешник (НЗ), Странник (ХН)
Маг	Ауреон (ЗН), Кровь Вол (ЗЗ, некроманты), Хранитель (НЗ), Онатар (НД), Тень (ХЗ), Странник (ХН), иллюзионисты)

когда не смогут достигнуть достаточной чистоты, чтобы непосредственно связаться с Серебряным Пламенем. Церковь Серебряного Пламени посвящена защите простых людей против сверхъестественных сил зла, и таким образом она привлекает большое число паладинов. Серебряное Пламя предоставляет доступ к сферам Экзорцизма, Добра, Закона и Защиты. Предпочтительное оружие божества – длинный лук, а стрельба из лука – важная традиция внутри церкви.

ВЕРХОВНЫЕ ВЛАДЫКИ

Верховные Владыки состоят из богов, наиболее обычно почитаемых большинством населения Кхорвайра. Большинство людей почитают Владык как весь пантеон, вознося молитвы к различным богам в различных ситуациях. Даже жрецы часто почитают всех Владык, а не определенного бога (смотрите Следующий Пантеон, на странице 38). В целом пантеон нейтрально добрый, и его предпочтительное оружие – длинный меч, оружие их военного чемпиона Дол Дорна.

АРАВАЯ

Богиня Сельского Хозяйства

Богиня плодородия, растительной жизни и изобилия, Аравая – нейтрально добрая по мировоззрению. Она почитается многими друидами и рейнджерами, так же как фермерами, моряками, и любым, кто значительно заинтересован в погоде или изобилии. Она обычно изображается как женщина полу-эльф, иногда как халфлинг или человек, и иногда как бронзовая дракониха. Сестра Балинора и Поглотителя, и мать Ярости (в результате ее изнасилования ее злым братом, согласно святым текстам), она наблюдает за сферами Добра, Жизни, Растений и Погодой. Ее предпочтительное оружие – утренняя звезда.

АУРЕОН

Бог Закона и Знаний



Собор Серебряного Пламени

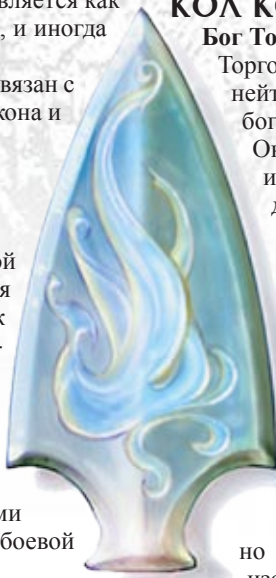
Бог знаний и волшебства Ауреон – законно нейтрален. Патрон всех заклинателей тайной магии, так же как мудрецов, библиотечарей и писцов, он часто появляется как гном или человеческий маг в древних текстах, и иногда как величественный синий дракон.

Он – брат Онатара, муж Болдреи, и странно связан с Тенью. Ассоциируется со сферами Знания, Закона и Магии, он предпочитает посох.

БАЛИНОР

Бог Тварей и Охоты

Нейтральный бог природы, связанный с охотой и жизнью животного, Балинору поклоняются охотники, друиды, варвары и рейнджеры, так как он является как защитник природы и образец щадящего отношения, взятия всего необходимого от щедрости природы. Обычно изображаемый как большой человек, иногда как грубоватый, но добродушный полу-орк, а иногда как крадущийся зеленый дракон, он – брат Аравайи и Поглотителя. Связан со сферами Воздуха, Животных и Земли, он предпочитает боевой топор.



Символ Серебряного Пламени

БОЛДРЕЯ

Богиня Сообщества и Очага

Болдрея законно добрая богиня сообщества, считающаяся защитницей деревень и домов, благословляет браки, и подтверждает правительственные назначения. Обычно изображаемая в древних текстах как простая человеческая женщина любой расы, или иногда как медная дракониха, сидящая на гнезде с яйцами, она – жена Ауреона. Сферы ее влияния – Сообщество, Добро, Закон и Защита. Ее предпочтительное оружие – копье.



Символ Верховных Владык

ДОЛ АРРА

Богиня Доблести и Пожертвования

Дол Аррах, законно добрая богиня благородного боя, самопожертвования и солнечного света, проявляющаяся как миротворец, осторожная проектировщица и стратег. Она служит покровителем палатинов, генералов и дипломатов, которые воюют в сражениях со словами. Кроме того, в её роли как богиня солнца, она приносит свет, чтобы проникнуть в самые темные места мира. Она обычно представляется как человек или полужельф рыцарь, сияющая святым сиянием, и иногда как красный дракон взгромоздившийся на облаке. Говорят она сестра Дол Дорна и Насмешника, она связана со сферами Добра, Закона, Солнца и Войны. Ее предпочтительное оружие – алебарда.

ДОЛ ДОРН

Бог Вооруженной Силы

Хаотично добрый бог войны. Дол Дорн проявляется как образец физического совершенствования, который продвигает физическую силу так же, как и военное обучение. Наиболее часто он изображается как сильный, мускулистый человек, иногда как дварф или полу-орк, а иногда как серебряный дракон. Он, как говорят, является братом Дол Арраха и Насмешника. Связанный со сферами Хаоса, Добра, Силы, и Войны, он



Символ Поглотителя

предпочитает длинный меч.

КОЛ КОРРАН

Бог Торговли и Богатства

Торговцы, менялы и воры уважают Кол Коррана, нейтрального бога торговли и денег, а также любого, кто имеет деньги или желает их побольше. Он изображается как жирный, веселый человек или дварф в прекрасной одежде. Несколько древних представлений показывают его белым драконом, лежащим на кровати из ледово-синих драгоценных камней. Говорится, что он сын Олладры и Онатара, и брат близнец Хранителя, он наблюдает за сферами Очарования, Торговли и Путешествия. Его излюбленное оружие – булава.

ОЛЛАДРА

Богиня Пиршеств и Доброй Удачи

Игроки, воры, барды, и гедонисты призывают покровительство Олладры, нейтрально доброй богини удачи и изобилия. Она часто изображается как молодая халфлинг, иногда как пожилая женщина, а иногда как черная дракониха. Жена Онатара и мать Кол Коррана и Хранителя, она связана со сферами Пиршеств, Добра, Лечения и Удачи. Ее предпочтительное оружие – серп.

ОНАТАР

Бог Изобретательства и Кузен

Онатар – нейтрально добрый бог ремесел, промышленности, и огня, является патроном ремесленников и изобретателей, кузнецов и плавильщиков, и всех, кто делает вещи. Карлики в особенности почитают его; в святых текстах он обычно изображается как кузнец дварф, а иногда как медный дракон. Волшебники и псионики, которые специализируются в огне, также почитают его. Муж Олладры и отец Кол Коррана и Хранителя, он следит за сферами Изобретения, Огня и Добра, с своим предпочтительным оружием, боевым молотом.

ТЕМНАЯ ШЕСТЕРКА

В некоторой степени, Темную Шестерку можно считать частью пантеона Верховных Владык. Но было бы более точно, сказать, что эти боги были выгнаны из пантеона из-за их злых деяний. Темная Шестерка – покровители преступников, изгоев, и злодеев, а так же как различных видов чудовищ. Святые тексты показывают их, как плетущих интриги против Верховных Владык в каждом из своих поступков, которые различны в зависимости от бога, а их темные прислужники аналогично плетут заговор против последователей Верховных Владык. В целом пантеон нейтрально злой, и его предпочтительное оружие – кама.

НАСМЕШНИК

Нейтральное злое божество предательства над честью, Насмешник предавал своих родных братьев, Дол Арраха и



Дол Дорна. Впоследствии с него сняли кожу и изгнали из Верховных Владык. Квалифицированный воин — он считает злых воинов, воров, монахов и наемных убийц среди своих последователей. Изображается он как ужасный человеческий воин с содранной кожей, в плаще из кожи его врагов, а иногда как красный дракон полуизверг. Он связан со сферами Разрушения, Зла, Обмана, и Войны, а кама — его предпочтительное оружие.

ПОГЛОТИТЕЛЬ

Символ Крови Вол

Брат Араваи и Балинора, Поглотитель — нейтрально злой бог. Истории говорят, что он изнасиловал свою сестру Араваю и та породила Ярость. Как лорд глубоких вод и мастер водоворота и рифов, он воплощает в себе всю разрушительную мощь природы. Сахуагины ему поклоняются, в то время как моряки его боятся и стремятся успокоить его. Он изображается как человек или русал с волосами и бородой из морских водорослей, как сахуагин, как огромная акула, или как дракочерепаха. Сферы, связанные с ним — Разрушение, Зло, Вода и Погода. Его предпочтительное оружие — трезубец.

СТРАННИК

Наиболее таинственный из Темной Шестерки, Странник хаотично нейтрален и кажется, не имеет никакой связи с другими богами пантеона. Безупречный преобразователь обликов, Странник, как говорят, ходит по земле в тысяче обликов. Мастер хитрости и обмана, он делает ударение на тонкости и осторожном планировании. В некоторых местах Странник известен как Дарующий Подарки, но

пословицы предупреждают. «Остерегайтесь подарков Странника». Почитаемый доппельгангерами, ликантропами и множеством подменшей и шифтеров, он связан со сферами Изобретательства, Хаоса, Путешествия, и Обмана. Его предпочтительное оружие — скимитар.

ТЕНЬ

Тень, буквальная тень Ауреона, получившая собственную жизнь как цена за свое мастерство в магии. Хаотично злая, она посвящает свою энергию темному волшебству и порокам характера. Много злых волшебников и чародеев почитают Тень, и многие из чудовищ Дроаама вызывают ее имя. Она обычно изображается как тень, но иногда (особенно в Дроааме) как теневой дракон. Она связана со сферами Хаоса, Зла, Волшебства и Тени, и ее предпочтительное оружие — посох.

ЯРОСТЬ

Ярость — нейтрально злая богиня страсти, доведенная до безумия. Уважаемый теми, чьи жизни охватила страсть и одержимость. Она обычно изображается как полу-эльфийка, иногда как дроу, а иногда как подобная змее вирм Хайбера. Связанна со сферами Зла, Безумия, и Страсти, она предпочитает рапиру.

ХРАНИТЕЛЬ

Нейтрально злой повелитель смерти и разложения, Хранитель, брат близнец Кол Корана. Если Кол Коран отображает приобретение материального богатства, Хранитель воплощает жадность, жажду душ умерших. Он скрывается в темноте, надеясь схватить проходящие души, поскольку они проходят через Доларрх, Царство Мертвых. Он изображается как изможденный или чрезвычайно жирный человек, как лич или вампир, или иногда как скелетный дракон. Связан со сферами Смерти, Распада, и Зла, он предпочитает косу.

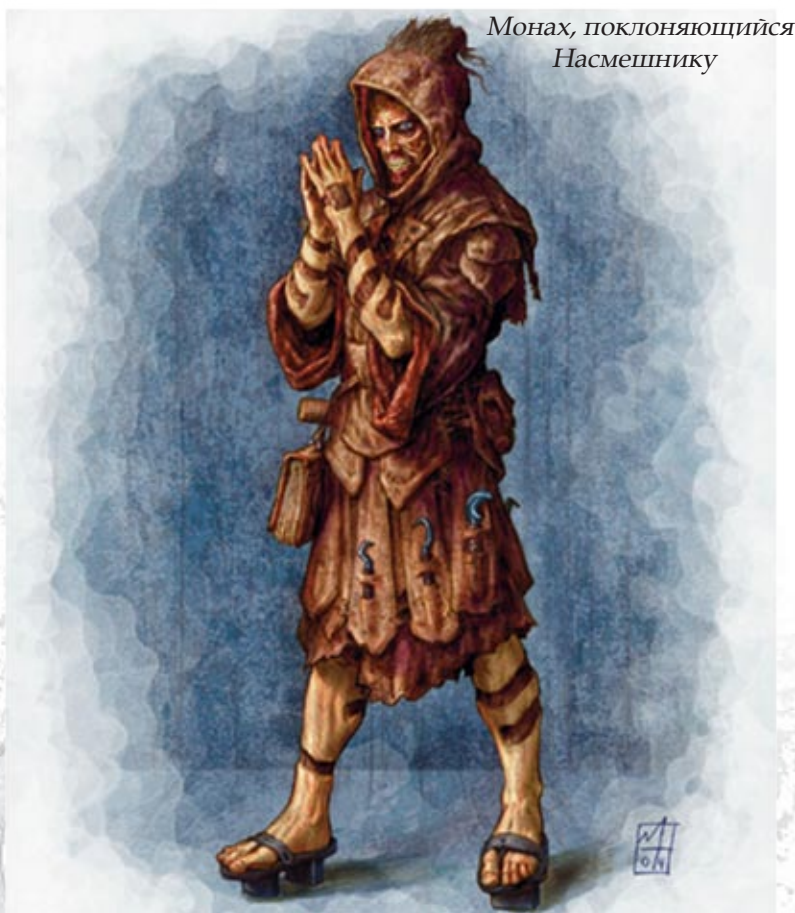
КРОВЬ ВОЛ

Култ Крови Вол привлекает к себе последователей, восхищающихся смертью и нежитью. Большинство из последователей этой веры поклоняются древней лич, которая называет себя Вол Королева Мертвых. Кровь уходит корнями в далекое прошлое, через первые дни рассвета цивилизации людей в Кхорвайре, в эльфийское королевство Аеренал, и даже в Ксен'дрик, континент секретов. Вол и её последователи видят бессмертие как путь к божественности, используя для того, в отличие от Вечного Двора, негативную энергию. Они увлечены метафорическим и дословным значением крови, и через потомков стараются манипулировать родословными, семьями, чтобы выполнять некие злодейские намерения. Сама по себе Вол могущественный некромант, которая раскрыла секреты созидания нежити. Жрецы Вол законно злые. У них есть доступ к сферам Смерти, Зла, Закона и Некромантии.



Предпочтительное оружие культа — кинжал.

Символ Култов Дракона Глубин



Монах, поклоняющийся Насмешнику

КУЛЬТЫ ДРАКОНА ГЛУБИН

Культисты Дракона Глубин состоят из разношерстной группы сект фанатиков, которые поклоняются могуществу подземных королевств. Некоторые из этих культов выискивают возможность выпустить Хайбера, Дракона Глубин из недр земли, в то же время другие ведут дела с демонами, призванными из глубинных регионов. Несколько ищут обещанный в некой загадочной глубокой пещере, омывая себе кровью, чтобы доказать, что они достойны её найти. Хотя несколько отделений этих безумных культов уходят в иную сторону почитания забытых сил Хайбера, в целом они все нейтрально злые, и делают выбор из следующих сфер: Дракон Глубин, Земля, Зло и Безумие. Их предпочтительное оружие – тяжелая кирка.



Символ Пути Света

ПУТЬ СВЕТА

Калаштары Адара не поклоняются богам, но почитают универсальную силу позитивной энергии, именуемой ил-Йанна, или «Великий Свет». Эта сила законно нейтральная. Большинство последователей Пути Света псионики и пси-воители, ищущие возможность

улучшить свои тела и разумы через медитацию и общение с этим светом. Они готовят себя к борьбе с силами тьмы – в частности Дремлющая Тьма Вдохновенных из Риедры. Несколько жрецов могут найти источник божественной магии в ил-Йанне, и выбирают сферы из: Закон, Медитация и Защита. Их предпочтительное оружие – невооруженный удар.

ВЕЧНЫЙ ДВОР

Эльфы Аеренала почитают своих древних мертвых как истинных богов, ища совета у своих бессмертных наставников, и прося их расположения. В отличие от нежити, бессмертные эльфы Вечного Двора анимированы позитивной энергией, и могущественные существа с нейтрально добрым мировоззрением. Сферы, связанные с Вечным Двором: Бессмертие, Добро и Защита. Предпочтительное оружие двора – скимитар.

Символ
Вечного
Двора



Город Мертвых в Аеренале

День мастера расследований начинался обычным для Шарна, Города Башен, событием - мертвым телом



«Вижу ты умеешь заставить свидетеля говорить Урзат», сказал Крейлат своему телохранителю полурку, склонившись на колено для изучения трупа...





ЧЕТВЕРТАЯ ГЛАВА

ПРЕСТИЖ КЛАССЫ



В этой главе представлены престиж-классы, разработанные специально для персонажей игрового мира Эберрон. Они расширяют возможности использования пунктов действия, выдвигают на первый план способности уникальных рас Эберрона и позволяют персонажам развивать новые свойства для меток дракона.

В дополнение к этим престиж-классам, персонажи в Эберроне могут взять любой из престиж-классов, описанных в Руководстве Мастера Подземелий, или взять из любого другого источника с разрешения своего МП. Эта глава не является всесторонним справочником по престиж-классам Эберрона, она описывает лишь небольшую часть самых уникальных из них. Так как мир Эберрона продолжает развиваться, то со временем стоит ожидать появления новых престиж-классов.

В принципе, при небольших корректировках - с разрешения вашего МП - эти престиж-классы вполне могут быть использованы не только в Эберроне, но и в любом другом мире ДнД.

Ниже перечислены те престиж-классы, которые вошли в эту главу:

Кованный Джаггернаут: Класс для любого кованного, избравшего для себя путь превращения в боевую машину.

Мастер Перевертничества: Развивает в себе силы наследия шифтера по принятию животного облика.

Мастер Расследований: Раскрывает преступления и исследует тайны.

Наследник, Отмеченный Драконом: Более эффективно и рационально использует силу метки дракона.

Наследник Сибериса: Проявляет уникально мощную метку дракона.

Экзорцист Серебряного Пламени: Борется с силами сверхъестественного зла.

Экстремальный Исследователь: В поисках тайн и приключений изучает древние руины.

Элдиинский Рейнджер: Защищает некоторые земли Элдиинских Владений.

КОВАННЫЙ ДЖАГГЕРНАУТ

Некоторые считают, что наивысшим выражением экспериментов с кованными, является кованный джаггернаут. Кованный, избравший этот путь, ставится все более похожим на механизм, и гораздо меньше на своих живых создателей.

Как и подобает машине, созданной для войны, джаггернаут - один из лучших среди тех, кто наносит повреждения и исполняет наказание. Некоторые кованные отказываются следовать по пути джаггернаута, так как это углубляет их наследие механизма, но ценой утраты их жизненных аспектов. Несмотря на это, престиж-класс - кованный джаггернаут наиболее подходит для кованного, который хочет стать машиной разрушения.

Некоторое число кованных джаггернаутов обитает в Землях Скорби. Многие из этих персонажей следуют за могущественным джаггернаутом, именуемым Лордом Лезвий.

Кубик Хит-Поинтов: d12.

ТРЕБОВАНИЯ

Для того чтобы стать кованным джаггернаутом, персонаж должен удовлетворять следующим требованиям:

Раса: Кованный

Базовый Бонус Атаки: +5

Черты: Адамантиновое Тело*, Улучшенный Натиск, Мощная Атака.

*Новая черта, смотрите на стр. 47.

НАВЫКИ КЛАССА

Навыки класса Кованный Джаггернаут (и их ключевые параметры) являются: Взбирание (Сила), Ремесло (Мудр), Запугивание (Обн), Прыжки (Сила), Искусство Выживания (Мудр), Плавание (Сила).

Пункты навыков за Уровень: 2+модификатор Интл.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Все ниже перечисленное является особенностями класса Кованный Джаггернаут

Квалификация в оружии и доспехах: Кованный джаггернаут не приобретает дополнительных умений владения оружием, ношения доспехов и использования щитов (за исключением, отмеченного ниже).

Шипы Доспеха (Экс): На 1-ом уровне у кованного джаггернаута на доспехе вырастают шипы, и он получает квалификацию в их применении. Эти адамантиновые шипы наносят 1d6 колющего повреждения при успешной атаке захвата. Несмотря на то, что эти шипы невозможно снять, они поражаемы заклинаниями, также как и любое другое оружие. На 4-ом уровне повреждение от этих шипов повышается до 1d8.

Экспертный Натиск (Экс): Кованный джаггернаут способен добавлять свой уровень класса к проверкам Силы, когда делает проверку натиска или защищается от него. Также кованный джаггернаут может добавлять свой уровень класса к проверкам Силы при выбивании дверей.

Мощная Стремительная Атака: Кованный джаггернаут в качестве бонуса получает черту Мощная Стремительная Атака (смотрите стр. 53).

Отстранение: Начиная с 1-го уровня, кованный джаггернаут все больше отстраняется от живых существ. Так как эти изменения сказываются на его природе, кованный джаггернаут переносит штраф равный его уровню в этом престиже (-1 на 1-ом уровне, -2 на 2-ом, и т. д.) к проверкам следующих навыков: Блеф, Дипломатия, Сбор Информации и Чувство Мотива.

Бонус Стремительной Атаки (Экс): Начиная со 2-го уровня, кованный джаггернаут получает +1 бонус к броскам атаки при проведении стремительной атаки (общий бонус +3). На 4-ом уровне этот бонус повышается до +2 (общий бонус +4).

Совершенствование Механизма (Экс): Кованный, идущий по пути джаггернаута, стремится совершенствовать себя путем принятия наследия механизма. Развиваясь, кованный джаггернаут отбрасывает то, что считает слабостями живого механизма, чтобы усилить в себе признаки истинных механизмов. Хотя он и сохраняет свой разум и развитие, кованный джаггернаут получает следующие признаки механизма при продвижении по уровням.

Совершенствование Механизма I: На 2-ом уровне кованный джаггернаут получает иммунитет к временному повреждению и критическим ударам.

Совершенствование Механизма II: На 3-ем уровне кованный джаггернаут получает иммунитет ко всем эффектам и заклинаниям, воздействующим на разум (очарованиям, внушениям, фантомам, узорам и эффектам морали).

Совершенствование Механизма III: На 4-ом уровне кованный джаггернаут получает иммунитет к эффектам смерти и некромантии.

Совершенствование Механизма IV: На 5-ом уровне кованный джаггернаут получает иммунитет к повреждению и высасыванию параметров.

Расширенная Стремительная Атака (Экс): Начиная со 2-го уровня, кованный джаггернаут получает +1,5 метра к своей скорости при проведении стремительной атаки.

Иммунитет к Лечению: Начиная с 3-го уровня, кованный джаггернаут становится более похожим на механизм, чем на живое существо и поэтому получает иммунитет ко всем эффектам заклинаний подшоколы лечения, которые исцеляют утраченные хит-пойнты. Помимо этого, он также не получает преимуществ от эффектов потребляемых заклинаний и магических предметов, таких как *пир героев* и *снадобья*.

На 5-ом уровне кованный джаггернаут получает иммунитет ко всем заклинаниям подшоколы лечения.

Превосходящий Натиск (Экс): Начиная с 3-го уровня, когда кованный джаггернаут проводит против оппонента успешную атаку натиска, помимо обычных повреждений от натиска, он наносит дополнительное повреждение шипами доспеха (1d6+ Сила или 1d8+Сила с 4-го уровня). Если натиск был сделан как часть стремительной атаки, джаггернаут может также добавлять дополнительные повреждения от его черты Мощная Стремительная Атака или Мощнейшая Стремительная Атака.

Мощнейшая Стремительная Атака: На 5-ом уровне кованный джаггернаут получает в качестве бонуса черту Мощнейшая Стремительная Атака (смотрите стр. 53).

ТАРАН

Таран: Кованный с личностью мужчины, воин 5/ кованный джаггернаут 4; СВ 9; Средний механизм (живой); КХП 5d10+15 плюс 4d12+12; Хп 85; Иниц. +6; Скор. 6 м; КД 20; касат. 11, отороп. 19; ББА +8; Захв. +11; Ат. +13 рукопашн. (1d8+6/х3, боевой топор +1) или +11 рукопашн. (1d8+3, шипы на доспехах); Полн. Ат. +13/+8 рукопашн. (1d8+6/х3 боевой топор +1) или +11/+5 рукопашн. (1d8+3, шипы доспеха)

КОВАННЫЙ ДЖАГГЕРНАУТ

Уровень	Базовый Бонус Атаки	Сп-бр Стойк	Сп-бр Рефл	Сп-бр Воли	Особенности
1-й	+0	+2	+0	+0	Шипы доспеха 1d6, Экспертный Натиск, Мощная Стремительная Атака, Отстраненный
2-й	+1	+3	+0	+0	Бонус Стремительной Атаки +1, Совершенствование Механизма I, Расширенная Стремительная Атака
3-й	+2	+3	+1	+1	Совершенствование Механизма II, Иммунитет к Лечению, Превосходящий Натиск
4-й	+3	+4	+1	+1	Бонус Стремительной Атаки +2, Совершенствование Механизма III, Шипы доспеха 1d8
5-й	+3	+4	+1	+1	Мощнейшая Стремительная Атака, Совершенствование Механизма IV

Кованный джаггернаут



ха); СА бонус стремительной атаки +2, экспертный натиск, расширенная стремительная атака, превосходящий натиск; СК совершенствование механизма III, снижение повреждения 2/адамантин, иммунитет к лечению, легкое укрепление (25%), свойства живого механизма, отстранение; МЗ Н; Сп-бр Стойк +11, Рефл +4, Воля +2; Сила 16, Ловк 14, Тело 16, Интл 10, Мудр 10, Обн 6.

Навыки и черты: Блеф -6, Взбирание +2, Дипломатия -6, Сбор Информации -6, Запугивание +10, Прыжки -4, Прислушивание +2, Чувство Мотива -4; Адамантиновое Тело*, Рассекающий Удар, Улучшенный Натиск^Б, Улучшенная Инициатива^Б, Мощная Атака^Б, Мощная Стремительная Атака^Б, Фокусирование на Оружии (боевой топор), Специализация на Оружии (боевой топор).

*Новая черта, описана на стр. 47.

**Новая черта, описана на стр. 53.

Бонус Стремительной Атаки (Экс): Таран получает +2 бонус к броскам атаки при проведении стремительной атаки.

Совершенствование Механизма III: Таран обладает иммунитетом к временным повреждениям и критическим атакам. У него иммунитет ко всем эффектам и заклинаниям, воздействующим на разум (очарованиям, внушениям, фантомам, узорам и эффектам морали), а также к эффектам смерти и некромантии.

Экспертный Натиск (Экс): Таран добавляет +4 бонус к проверкам Силы при проведении натиска, при защите от натиска врага или при выбивании дверей.

Расширенная Стремительная Атака (Экс): При стремительной атаке скорость Тарана поднимается до 7,5 метров.

Иммунитет к Лечению: У Тарана иммунитет к эффектам заклинаний подшоколы лечения, и он не получает преимуществ от заклинаний базирующихся на пище, таких как *пир героев*.

Свойства Живого Механизма: Иммунитет к ядам, эффектам сна, паралича, болезни, тошноты, усталости, изнеможения и высасывания энергии. На него действуют заклинания, поражающие как механизмы, так и живых существ.

Превосходный Натиск (Экс): Когда Таран проводит против оппонента успешную атаку натиска, помимо обычных повреждений от натиска, он наносит дополнительное повреждение 1d8+3 шипами доспеха. Если натиск был сделан как часть стремительной атаки, Таран может также добавлять дополнительные повреждения от его черты Мощная Стремительная Атака.

Имущество: улучшение к доспеху +1, боевой топор +1, масло починки средних повреждений.

МАСТЕР ПЕРЕВЕРТНИЧЕСТВА

Мастера перевертничества – это шифтеры, научившиеся усиливать свои способности и максимально проявляющие силу наследия ликантропов. Они быстро учатся не просто менять человеческий облик, но и действительно принимать обличья животных, как это делали их предки. Со временем они все лучше овладевают и формами животных, и гибридными формами. С возрастом физических возможностей, мастера перевертничества становятся все более дикими, им все менее уютно в человеческом обществе. Большинство из них начинают как рейнджеры или варвары и ищут способ улучшить свои боевые способности через мастерство обращения с животными формами. Только некоторые из них являются друидами, так как друиды быстро учатся принимать больше животных форм, чем мастера перевертничества, и им мало что дает этот класс.

Домом большинства мастеров перевертничества НИП являются Элдиинские Владения. Более опытные мастера перевертничества наслаждаются дикими просторами и стараются держаться подальше от человеческих поселений.

Кубик хит-поинтов: 1d8

ТРЕБОВАНИЯ

Для того чтобы стать мастером перевертничества, персонаж должен удовлетворять следующим требованиям:

Раса: Шифтер

Базовый бонус атаки: +4

Навыки: Знание (природа) 5 рангов, Искусство Выживания 8 рангов

Отличительные Черты: Любая из черт шифтера

НАВЫКИ КЛАССА

Навыки класса Мастер Перевертничества (и их ключевые параметры): Баланс (Ловк), Взбирание (Сила), Приручение Животных (Обн), Скрытность (Ловк), Запугивание (Обн), Прыжки (Сила), Знание (природа) (Интл), Прислушивание (Мудр), Бесшумное Передвижение (Ловк), Отслеживание (Мудр), Искусство Выживания (Мудр), Плавание (Сила).

Пункты Навыков за Уровень: 2 + модификатор Интеллекта

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Все ниже перечисленное является особенностями класса Мастер Перевертничества:

Квалификация в оружии и доспехах: Мастер перевертничества не приобретает дополнительных умений владения оружием, ношения доспехов и использования щитов.

Перевертничество 1 (Свх): На первом уровне мастер перевертничества выбирает животное, отражающее его ликантропическое наследие: медведя, кабана, крысу, тигра, волка

или россомаху. В состоянии изменчивости его внешний вид приобретает сходство с избранным ликантропическим обликом: Его лицо больше напоминает звериное, тело обрывается мехом, а также появляется короткий хвост. Помимо этого он приобретает одно из ниже перечисленных преимуществ, согласно выбранному предку-ликантропу:

Медведь или тигр: В состоянии изменчивости персонаж получает +2 бонус к Силе, также у него отрастают когти, которые он может использовать как природное оружие. При успешной атаке эти когти наносят 1d4 повреждений, +1 дополнительное повреждение за каждые четыре уровня персонажа. Если персонаж обладает признаком шифтера *Коготь-лезвие* или чертой *Улучшенная природная атака*, то повреждение от когтей повышается на один кубик размера.

Кабан или россомаху: В состоянии изменчивости персонаж получает +2 бонус к Телосложению, а также у него отрастают бивни (если это кабан) или клыки (если это россомаху), которые можно использовать как природное оружие, при успешной атаке наносящее 1d6 повреждений +1 дополнительное повреждение за каждые четыре уровня персонажа. Если персонаж обладает признаком шифтера *Длинные зубы* или чертой *Улучшенная природная атака*, то повреждение от клыков или бивней повышается на один кубик размера.

Крыса или волк: В состоянии изменчивости, персонаж получает +2 бонус к Ловкости, а также у него отрастают клыки, которые он может использовать как природное оружие, при успешной атаке укусом наносящее 1d6 урона +1 дополнительное повреждение за каждые четыре уровня персонажа. Если персонаж обладает признаком шифтера *Длинные зубы* или чертой *Улучшенная природная атака*, то повреждение от клыков повышается на один кубик размера.

Понимание Дикой Природы (Экс): Подобно друиду и рейнджеру, мастер перевертничества может использовать язык тела, голос и манеру поведения для увеличения своего влияния над животными. Эта способность работает подобно навыку Дипломатия, используемому для увеличения влияния на людей. Чтобы определить результат проверки Понимания Дикой Природы персонаж бросает d20, прибавляет к нему текущий уровень мастера перевертничества и свой модификатор Обаяния. Если персонаж обладает уровнями в классе Друид или Рейнджер, то, для определения своего окончательного модификатора, он прибавляет свой уровень мастера перевертничества к имеющемуся уровню друида или рейнджера. Если животное относится к тому же виду, что и предок-ликантроп мастера перевертничества, то персонаж получает +4 бонус к проверкам Понимания Дикой Природы.

Что бы использовать понимание, мастер перевертничества и животное должны быть в состоянии понять друг друга, а это значит, что они должны быть в пределах 9 метров друг от друга. Обычно, воздействие на животное требует одну минуту времени. Но, как и в случае с людьми, оно может занять как больше, так и меньше времени.

Также мастер перевертничества может использовать эту способность и на магических зверях, уровень Интеллекта которых равен 1 или 2, но в этом случае он будет нести штрафы –4 на броски понимания.

Дополнительная черта Шифтера: На втором и четвертом уровнях мастер перевертничества получает возможность взять дополнительную черту шифтера (все эти новые черты описаны в главе 3). Эти черты выбираются из приведенного ниже списка. Для их приобретения мастер перевертничества должен удовлетворять необходимым требованиям.

Элитная звериная шкура, Элитный Альпинист, Дополнительный признак шифтера, Усиленный укус, Усиленное раздирание, Усиленная защита шифтера, Сила лечения, Элитный прыгун, Защита шифтера, Ярость шифтера, Мультиатака шифтера.

Перевертничество 2 (Свх): Начиная с третьего уровня, мастер перевертничества получает способность острый нюх. Кроме того, в состоянии изменчивости он получает до-

МАСТЕР ПЕРЕВЕРТНИЧЕСТВА

Уровень	Базовый Бонус Атаки	Сп-бр Стойк	Сп-бр Рефл	Сп-бр Воли	Особое
1-й	+0	+2	+2	+0	Перевертничество 1
2-й	+1	+3	+3	+0	Дикая эмпатия, бонусная черта шифтера
3-й	+2	+3	+3	+1	Перевертничество 2
4-й	+3	+4	+4	+1	Ужасающее превращение, бонусная черта шифтера
5-й	+3	+4	+4	+1	Альтернативный облик, Перевертничество 3

полнительные способности, связанные с его ликантропной формой:

Медведь – Улучшенный Захват: Для использования этой способности персонаж должен атаковать когтями. Далее в качестве свободного действия он может провести проверку захвата, не провоцируя при этом благоприятной атаки.

Кабан – Яростная Воля: Персонаж получает бонус +4 к спасброскам Воли.

Крыса – Скорость (Взбираясь): Персонаж может взбираться со скоростью 6 м в раунд. При проверке навыка Взбирание он также может использовать свой бонус Ловкости вместо используемого обычно бонуса Силы. Кроме того, если персонаж имеет признак шифтера *Элитный Альпинист*, то его скорость может дополнительно увеличиться еще на 3 метра в раунд.

Тигр – Наскок: Когда мастер перевертничества проводит стремительную атаку, он получает возможность нанести полную атаку.

Волк – Опрокидывание: При атаке укусом персонаж может попытаться опрокинуть противника (свободное действие), не проводя касательной атаки и не провоцируя благоприятной атаки. Если попытка опрокидывания неудачна, то враг не реагирует в ответ.

Росомаха – Ярость: Когда персонаж переносит повреждение, он впадает в ярость берсерка, и со следующего хода яростно кусает противника до тех пор, пока он сам или его противник не погибнет, или пока не закончится изменчивость. Во время ярости персонаж получает бонусы +2 к Силе и +2 к Телосложению, а также –2 штраф к КД. Он не может остановить свою ярость самостоятельно, однако, в отличие от варвара, ему не нужно отдыхать после её окончания.

Ужасающая Изменчивость (Экс): Начиная с четвертого уровня, во время применения изменчивости и альтернативной формы мастер перевертничества приобретает страшную внешность. Когда он атакует или проводит стремительную атаку, все враги в радиусе 9 метров, которые видят эту атаку, могут впасть в шок на 5d6 раундов.

Эта способность действует только на тех врагов, чье число кубиков хит-поинтов меньше, чем уровень персонажа мастера перевертничества. При успешном спасброске Воли (КС: 10+уровень мастера перевертничества + его модификатор Обн) противник может избежать этого эффекта. Противник, который прошел проверку, получают иммунитет против Ужасающего Смещения на 24 часа. Эта способность – воздействующий на разум эффект страха.

Альтернативный Облик (Свх): Начиная с пятого уровня, мастер перевертничества может принимать животный или гибридный лик незамедлительным действием соглас-

своему предку - ликантропу (облик животного выбирается на первом уровне). В отличие от изменчивости, персонаж может принять облик животного так словно он применил на себя заклинание *поллимоф*, поэтому его снаряжение не поражается, количество хит-поинтов не изменяется. Может быть принята лишь та животная форма, которая определена предком -ликантропом.

Мастер перевертничества не принимает значение параметров животного, а просто корректирует значение своих параметров согласно приведенной ниже таблице. Также персонаж может принять двуногую гибридную форму животного, с руками, приспособленными для использования предметов, и звериной внешностью. В гибридной форме он может использовать оружие и доспех.

Убитый мастер перевертничества возвращается к своему гуманоидному облику. Однако отрубленные части тела сохраняют животную форму.

Животное	Облик Животного
Медведь	Бурый медведь (СВ 4)
Кабан	Жуткий кабан (СВ 4)
Крыса	Жуткая крыса (СВ 1/3)
Тигр	Тигр (СВ 4)
Волк	Жуткий волк (СВ 3)
Росомаха	Жуткая росомаха (СВ 4)

Перевертничество 3 (Экс): На 5-ом уровне мастер перевертничества получает бонус к одному или нескольким параметрам во время изменчивости. Эти бонусы суммируются с бонусами от изменчивости (как от перевертничества 1).

Животное Модификаторы Параметров (Животная и Гибридная формы)

Медведь	Сила +4
Кабан	Тело +6
Крыса	Ловк +6
Тигр	Сила +2 Тело +4
Волк	Сила +2 Ловк +2 Тело +2
Росомаха	Сила +2 Ловк +4

ПРИМЕР ПЕРСОНАЖА

Гвенган Медведь Мужчина шифтер варвар 3/рейнджер 2/ мастер перевертничества 5; СВ 10; Средний гуманоид (перевертень); КХП: 3d12+6 плюс 2d8+4 плюс 5d8+10; Иниц +3; Скор: 9 м; КД 18, касат. 12, отороп. 15; Баз. Ат: +8, Зхв: +11; Ат +11 стрелк. (1d6+3/х3 короткий составной лук) или +11 рукопашный (1d6+3; дубина); Полн Ат: +9/+9/+4 стрелк. (1d6+3/х3 короткий составной лук) или +11/+6 рукопашный (1d6+3; дубина); СА: избранный враг магические звери +2, ужасающая изменчивость, ярость 1/день, изменчивость (коготь-лезвие или звериная шкура) 4/день, перевертничество 2 (медведь); СК: зрение при низкой освещенности, повышенное передвижение, острый нюх, чувство ловушек +1, сверхъестественное уворачивание, понимание дикой природы; МЗ



Мастер перевертничества

ХН; Сп-Бр: Стойк +13, Рефл +12, Воля +4; Параметры: Сила 16, Ловк 16, Тело 14, Интл 8, Мудр 12, Обн 6.

Навыки и Черты: Баланс +2, Взбирание +2, Скрытность +2, Прыжки +2, Знание (природа) +6, Прислушивание +9, Бесшумное Передвижение +2, Искусство Выживания +13; Элитная звериная шкура*, Дополнительный признак шифтера*, Усиленное раздирание, Сила лечения*, Улучшенная природная атака*, Стремительный выстрел, Защита шифтера*, Чтение Следов.

Избранный Враг (Экс): Гвентан получает бонус +4 на проверки навыков Блеф, Прислушивание, Чувство Мотива, Отслеживание и Искусство Выживания, когда проводит их против магических зверей. Он также получает этот бонус к повреждениям, наносимым этим существам.

Перевертничество 2 (Медведь): Улучшенный Захват (Экс): Чтобы применить эту способность, во в состоянии изменчивости Гвентан должен атаковать своего противника когтями. После атаки он может сделать проверку захвата противника (свободное действие), не провоцируя при этом благоприятной атаки.

Ужасающая Изменчивость (Экс): Когда Гвентан атакует или стремительно атакует, находясь в состоянии изменчивости, то он выглядит столь устрашающе, что все противники, которые могут видеть его, в радиусе 9 м шокированы на 5d6 раундов. Эта способность действует только на противников с КХП 10 и ниже. Удачный спасбросок Воли с КС 13 позволяет избежать эффекта шока. Противники, прошедшие спасбросок Воли получают иммунитет к Ужасающей Изменчивости Гвентана на 24 часа. Эта способность - воздействующий на разум эффект страха.

Ярость (Экс): Раз в день Гвентан может впасть в ярость. В это время его параметры изменяются следующим образом: Хп: 90, КД: 16, касат. 11, отороп. 13; Зхв +13 Ат +13 рукопашн. (1d6+5 дубина), Сп-бр Воли +6; Сила 20, Тело 18.

В состоянии ярости и изменчивости его параметры следующие: Хп 100, КД 20, касат. 11, отороп. 17; Зхв +14; Ат +14 рукопашн. (1d8+9 когти), Полн Ат: +14/+14 (1d8+9, 2 когтя), СА: Улучшенный захват, СК: СП 2/серебро, Сп-бр Воли: +6; Сила 22, Тело 22.

Изменчивость (Свх): Гвентан может менять облик 4/день. Когда он в состоянии изменчивости, у него следующие параметры: Хп 80; КД 22, касат. 13, отороп. 19; Зхв +12; Ат +12 рукопашн. (1d8+7 когти), Полн Ат: +12/+12 (1d8+7, 2 когтя), СА: Улучшенный захват, СК: СП 2/серебро, Сп-бр Воли: +6; Сила 18, Тело 16.

Понимание Дикой Природы: Гвентан может воздействовать на животных также, как с помощью навыка Дипломатия влияют на людей. Его бросок равен 1d20+5 или 1d20+1 (при попытке применить эту способность против магических зверей со значением Интеллекта 1 или 2). Он получает дополнительный бонус+4, если пытается применить эту способность против медведей.

Имущество: кожаная броня+2, короткий составной лук (+2 бонус Силы) с 20 стрелами, амулет мощных кулаков +1, плащ регенерации +1, снадобье кожи-коры +2

МАСТЕР РАССЛЕДОВАНИЙ

Мастер расследований поднимает уровень дедукции и расследования до предела, занимая первое место в области своей профессии. Мастер расследований может быть как высококвалифицированным частным детективом, так и состоять на службе у закона где-нибудь в Кхорвайре и бороться с коррупцией и заговорами. Независимо от того, где работает мастер расследований, он специализируется в расследовании всего таинственного и секретного.

Множество дилетантов в этой сфере могут называть себя следователями, однако лишь немногие могут получить статус мастера расследований. Мастер расследований – это своего рода квинтэссенция следователя, его упорство и успешность в раскрытии дел создают ему заслуженную репутацию. Лучшими на этом поприще зачастую становятся бывшие

Мастер расследований



воры и барды, тем не менее, статус мастера расследований может получить представитель любого класса, кто полон любопытства и жаждет раскрывать тайны.

Интуиция и проницательность мастера расследований развивается до сверхъестественного уровня, и, кроме того, у него проявляются некоторые магические способности, помогающие ему в поиске истины и разгадывании тайн, с которыми он сталкивается.

Кубик Хит-Поинтов: d8.

ТРЕБОВАНИЯ

Для того чтобы стать мастером расследований, персонаж должен удовлетворять следующим требованиям.

Навыки: Сбор Информации 6 рангов, Поиск 3 ранга, Чувство Мотива 6 рангов.

Черты: Расследование.

*Новая черта, смотрите на стр. 58.

НАВЫКИ КЛАССА

Навыки класса Мастер расследований (и их ключевые параметры): Блеф (Обн), Расшифровка (Интл), Сбор Информации (Обн), Знание (местное) (Интл), Прислушивание (Мудр), Поиск (Интл), Чувство Мотива (Мудр) и Отслеживание (Мудр).

Пункты навыков за Уровень: 6+модификатор Интл.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Все ниже перечисленное является особенностями класса мастер расследований.

Квалификация в оружие и доспехах: Мастер расследования не приобретает дополнительных умений владения оружием, ношения доспехов и использования щитов.

Зона Правды (Поз): 1 раз в день мастер расследования может использовать подобную заклинанию способность зона правды, которая дублирует эффект заклинания зона правды. Персонаж может потратить 2 пункта действия на то, чтобы

МАСТЕР РАССЛЕДОВАНИЙ

Уровень	Базовый Бонус Атаки	Сп-бр Стойк	Сп-бр Рефл	Сп-бр Воли	Особое
1-й	+0	+0	+2	+0	Зона правды
2-й	+1	+0	+3	+0	Бонусная черта, агент (3-го уровня)
3-й	+2	+1	+3	+1	Распознать ложь
4-й	+3	+1	+4	+1	Бонусная черта, агент (6-го уровня)
5-й	+3	+1	+4	+1	Истинное зрение

получить возможность дополнительного применения этой способности в день.

Бонусная Черта: На 2-ом и 4-ом уровнях мастер расследования получает бонусные черты. Эти черты выбираются из приведенного ниже списка. Для их приобретения мастер расследования должен удовлетворять необходимым требованиям.

Настороженность, Неискренний, Героический Дух, Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Переговорщик, Убедительный, Выявить Самозванца, Исследование, Прочность, Чтение Следов, Выслеживание в Городе.

Агенты: Мастер расследований 2 уровня и выше может обзаводиться информаторами и помощниками. Каждый раз, когда персонаж получает нового свидетеля, МП следует разработать НИП, чтобы отобразить последнего. Агентами могут стать только представители неигровых классов (адепт, аристократ, обыватель, эксперт, воитель или маг-техник).

Агентами могут быть: информаторы, криминальные элементы, библиотекари, владельцы лавок, прислуга, водители экипажей, клерки и прочие, кто может обеспечить мастера расследования некоторой помощью или информацией во время его очередного дела.

Агенты никогда не сопровождают мастера расследований в его миссиях и ни за что не станут рисковать своей жизнью ради оказания ему помощи. Однако они могут обеспечивать мастера расследований некоторой информацией, делиться с ним свежими новостями и слухами или же оказывать некоторую помощь (сделать проверку специфического навыка по просьбе мастера расследований).

На втором уровне мастер расследований получает агентов 3-го уровня, на четвертом – агентов 6-го уровня.

Персонаж не может пользоваться услугами одного и того же агента более одного раза в неделю. После оказания агентом какой-либо услуги мастер расследований должен ее оплатить. Профессиональные агенты, такие как аристократы, адепты и маги-техники, обычно требуют ответной услуги. Криминалы и рабочий класс, включающий воителей, обывателей и экспертов, берут оплату своих услуг деньгами. Цена за услуги агента базируется на уровне и классе данного агента, как это показано в таблице ниже. В отличие от наемников, своих агентов мастер расследований знает в лицо и поддерживает с ними длительные отношения.

Класс агента	Стоимость услуг
Адепт	1зм/уровень или услуга в ответ
Аристократ	Услуга в ответ
Обыватель	2см/уровень
Эксперт	5см/уровень
Маг-техник	1зм/уровень или услуга в ответ
Воитель	5см/уровень

Распознать ложь (Пдз): Начиная с 3-го уровня, 1 раз в день мастер расследований может использовать подобную заклинанию способность *распознать ложь*, которая дублирует эффект заклинания *распознать ложь*. Персонаж может

потратить 2 пункта действия на то, чтобы получить возможность дополнительного применения этой способности в день.

Истинное Зрение (Пдз): Начиная с 5-го уровня, мастер расследований получает подобную заклинанию способность *истинное зрение*, дублирующую эффект заклинания *истинное зрение*. Персонаж может потратить 2 пункта действия на то, что бы получить возможность дополнительного применения этой способности в день.

КРЕЙЛАТ МОВАНЕК

Крейлат Мованек: Мужчина полуэльф, бард 4/ мастер расследований 4; СВ 8; Средний гуманоид (эльф); КХП 4д6+4 плюс 4д8+4; Хп 42; Иниц. +1; Скор. 9 м; КД 17; касат. 12, отороп. 15; ББА +6; Захв. +6; Ат. +7 рукопашн. (1д8+1/19-20, *длинный меч +1*) или +8 стрелков. (1д8/19-20 легкий арбалет); Полн. Ат. +7/+2 рукопашн. (1д8+1/19-20 *длинный меч +1*) или +8 стрелков. (1д8/19-20 легкий арбалет); СК знание барда +7, музыка барда 5/день (противопесня, *заворожить*, внушить компетентность, внушить храбрость), *зона правды* 1/день, агент (воитель 3-го уровня), *распознать ложь* 1/день, зрение при низкой освещенности, свойства эльфа; МЗ Н; Сп-бр Стойк +3, Рефл +10, Воля +4; Сила 10, Ловк 14, Тело 12, Интл 14, Мудр 8, Обн 16.

Навыки и черты: Блеф +14, Дипломатия +9, Сбор Информации +20, Запугивание +5, Знание (местное) +13, Прислушивание +13, Актерство (оратор) +15, Поиск +18, Чувство Мотива +10; Настороженность, Расследование*, Исследование^б, Фокусирование в Навыке (Актерство).

*Новая черта, описана на стр. 58.

Музыка Барда: Крейлат может пользоваться своей музыкой барда до пяти раз в день.

Противопесня: Крейлат может противостоять магическим эффектам, основанным на звуке, используя проверку навыка Актерство в каждом раунде противопесни. Любое существо в радиусе 9 метров от него, находящееся под воздействием заклинания, которое основывается на звуковом или речевом магических эффектах, может использовать результат проверки Актерства Крейлата против указанных эффектов, вместо своего спас-броска. Противопесня может длиться в течение 10 раундов.

Заворожить: Крейлат может заморозить до трех существ, которые видят и слышат его и находятся в радиусе 27 метров от него (если они сидят тихо, у них –4 штраф к проверкам навыков, проводимых на реакцию, таких как навыки Прислушивания и Отслеживание). Результат его проверки навыка Актерство будет являться КС для спасбросков Воли оппонентов. Любая очевидная угроза разрушит эффект. Данная способность может длиться до восьми раундов.

Внушить компетентность (Свх): Любые союзники, которые могут видеть и слышать Крейлата в радиусе 9 метров от него, получают дополнительный +2 бонус ко всем проверкам соответствующих навыков, в течение всего времени, пока они могут слышать музыку. Внушить компетентность может длиться в течение 20 раундов.

Внушить Храбрость (Свх): Союзники (включая самого Крейлата), которые могут слышать его, получают +1 бонус морали на все спасброски против эффектов очарования и страха, а также +1 бонус к броскам атаки и повреждения оружием. Эффект длится еще в течение 5 раундов после того, как союзники не могут слышать Крейлата.

Свойства Полуэльфа: Полуэльфы обладают иммунитетом к эффектам магии сна. Ко всем эффектам, связанным с расой, полуэльфы рассматриваются как эльфы.

Известные заклинания барда: (3/4/2; КС спасброска 13+ уровень заклинания): 0 – *изумить*, обнаружение магии, узнать направление, рука мага, послание, чтение магии; 1-й – понимание языков, лечение легких ранений, собственная маскировка, скрыть объект; 2-й – чтение мыслей, обнаружить местоположение объекта, внушение

Имущество: кольчужная рубаха +1, *длинный меч +1*, линза

расследования, заплочная сумка Хеварда, набор следователя, флейта, идентификационные бумаги.

НАСЛЕДНИК, ОТМЕЧЕННЫЙ ДРАКОНОМ

Дома, отмеченные драконом – существенная сила в политике и экономике Ххорвайра, хотя их политическое влияние обычно негласно и часто весьма тонко. Только один человек из ста может иметь кровную связь с одним из двенадцати домов. Однако не больше чем половина из этих тысяч проявляет метку дракона. Еще меньше тех, кто способен развивать и использовать силу метки, что и выделяет их среди остальных представителей дома. Эти исключительные личности – наследники, отмеченные драконом.

Наследники, отмеченные драконом, обладают способностью развивать свои метки дракона и получать при этом дополнительные способности.

НИП наследники, отмеченные драконом, играют самые разные роли в своих домах. Они, безусловно, пользуются большим уважением среди остальных членов дома, но несмотря на это сила метки не является решающим критерием в правящей иерархии дома. Экономика Ххорвайра такова, что, в первую очередь, требует лидеров более талантливых в плане ведения дел, нежели проявляющих большую силу в применении драконьих меток.

Кубики Хит-поинтов: d8.

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать наследником, отмеченным драконом, персонаж должен удовлетворять следующим требованиям:

Раса: Член отмеченного драконом дома.

Навыки: 7 рангов в любых двух навыках.

Черты: Фаворит в Доме, Младшая Метка дракона.

НАВЫКИ КЛАССА

Навыки класса Наследник, отмеченный драконом (и их ключевые параметры): Оценка (Интл), Блеф (Обн), Дипломатия (Обн), Сбор Информации (Обн), Запугивание (Обн), Знание (тайнство) (Интл), Знание (дворяне и королевский двор) (Интл), Актерство (Обн), Езда Верхом (Лов), Чувство Мотива (Мудр), Дополнительный Язык (нет), Искусство в Магии (Интл).

Пунктов Навыков за Уровень: 4 + модификатор Интл.

НАСЛЕДНИК, ОТМЕЧЕННЫЙ ДРАКОНОМ

Уровень	Базовый Бонус Атаки	Сп-бр Стойк	Сп-бр Рефл	Сп-бр Воля	Особое
1-й	+0	+2	+2	+2	Средняя Метка Дракона, Статус в доме
2-й	+1	+3	+3	+3	Дополнительные пункты действий, улучшенная младшая метка дракона
3-й	+2	+3	+3	+3	улучшенная средняя метка дракона
4-й	+3	+4	+4	+4	Старшая Метка Дракона
5-й	+3	+4	+4	+4	Улучшенная старшая метка дракона

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Все ниже перечисленное является особенностями класса Наследник, отмеченный драконом.

Квалификация в Оружии и Доспехах: Наследник, отмеченный драконом, не приобретает дополнительных умений владения оружием, ношения доспехов и использования щитов.

Средняя Метка дракона: Наследник, отмеченный драконом, проявляет среднюю метку дракона своего дома. Он получает Среднюю Метку Дракона в качестве бонусной черты, даже если не соответствует требованиям по количеству рангов в навыках.

Статус в Доме: Наследник, отмеченный драконом, использует свой уровень в качестве бонуса для всех проверок, связанных с Обаянием, в том случае, когда он ведет дела с членами своего дома.

Дополнительные Пункты Действия: Начиная со 2-го уровня, максимальные пункты действия за уровень у наследника, отмеченного драконом, увеличиваются на два.

Улучшенная Младшая Метка Дракона: На 2-ом уровне наследник, отмеченный драконом, повышает мастерство использования младшей метки дракона. Он может выбрать вторую магическую способность, связанную с младшей меткой дракона своего дома, или увеличить количество использований уже имеющейся способности на 1 раз в день.

Улучшенная Средняя Метка Дракона: На 3-ом уровне наследник, отмеченный драконом, повышает мастерство использования средней метки дракона. Он может выбрать вторую магическую способность, связанную с младшей меткой дракона своего дома, или увеличить количество использований уже имеющейся способности на 1 раз в день.

Старшая Метка Дракона: На 4-ом уровне наследник, отмеченный драконом, проявляет старшую метку дракона сво-

Наследник, отмеченный драконом



его дома. Он получает Старшую Метку Дракона в качестве бонусной черты, даже если не соответствует требованиям по количеству рангов в навыках.

Улучшенная Старшая Метка Дракона: На 5-ом уровне наследник, отмеченный драконом, повышает мастерство использования Старшей Метки Дракона. Он может выбрать вторую магическую способность, связанную со старшей меткой дракона своего дома, или увеличить количество использований уже имеющейся способности на 1 раз в день.

АШАЯ Д'ЛИРАНДАР

Ашая д'Лирандар: Женщина полуэльф чародей 4/ Наследник, отмеченный драконом 3: СВ 7; Средний гуманоид (эльф); КХП 4d4 + 8 плюс 3d8 + 6; Хп 39; Иници +1; Скор 9 м; КД 14, касательный 12, оторопевший 13; ББА +4; Захв. +3; Ат. +3 рукопашн. касат. (заклинание) или +5 стрелков. касат. (заклинание); Полн Ат. +3 рукопашн. касат. (заклинание) или +5 стрелков. касат. (заклинание); СА Младшая Метка Дракона; СК свойства полу-эльфа, зрение при низкой освещенности; МЗ ЗН; Сп-Бр Стойк +6, Рефл +5, Воля +7; Сила 8, Ловк 13, Тело 14, Интл 12, Муд 10, Обн 16.

Навыки и Черты: Баланс +3, Блеф +13, Концентрация +9, Дипломатия +10, Сбор Информации +5, Запугивание +5, Знание (таинство) +8, Прислушивание +1, Актерство +6, Поиск +2, Искусство Магии +9, Отслеживание +1; Усилить Заклинание, Любимец в Доме*, Младшая Метка Дракона*.

*Новые черты, появились в Главе 3.

Метка дракона: Ашая обладает младшей меткой дракона Дома Лирандар (метка шторма) и следующими магическими способностями: 2/день *порыв ветра* (КС 15); 1/день - стена ветра (КС 16), покровительство ветра. Уровень заклинателя - 9. КС спасброска на основе Обаяния.

Свойства полуэльфа: Полуэльфы обладают иммунитетом к эффектам магии сна. Ко всем эффектам, связанным с расой, полуэльфы рассматриваются как эльфы.

Известные заклинания чародея (6/7/4; КС спасброска 13+уровень заклинателя): 0 - *тайная метка, обнаружение магии, вспышка, свет, чтение магии, касание усталости*; 1-й - *собственная маскировка, падение как перо, магическая стрела*; 2-й - *испепеляющий луч*.

Имущество: *Наручи доспеха +2, кольцо защиты +1, символ пера Кваала (веер), снадобье кожи-коры +3, снадобье лечения легких ранений, свиток с размытость, мерцатканевое платье, идентификационные бумаги, аккредитив.*

НАСЛЕДНИК СИБЕРИСА

Люди Кхорвайра мало знают о метках дракона, а метки Сибериса вообще являются полной тайной. Магия меток Сибериса чрезвычайно могущественна и приравнивается к заклинаниям 7-го и 8-го уровня. Метки Сибериса четко связаны – визуально, тематически и генетически – с другими метками в их доме. Наследник, отмеченный драконом, может потратить годы, совершенствуя и контролируя мощь своей метки, но никогда не проявить метку Сибериса, в то время как у обычного отпрыска дома, не имеющего вообще никаких меток, внезапно может проявиться метка Сибериса. Такие метки могущественны, непредсказуемы и редки. Именно поэтому дома, отмеченные драконом, всегда настороженно и внимательно следят за любым, у кого проявилась такая метка. Если мощь метки можно будет использовать на службе дома - прекрасно. Но наследники Сибериса, которые не скрывают своих способностей или остаются твердо верными своему дому, вероятнее всего становятся целями для наемных убийц.

Метки Сибериса могут проявить персонажи любого класса, но не раньше, чем достигнут высокого уровня.

Кубик Хит-поинтов: d6.

ТРЕБОВАНИЯ

Для того чтобы стать наследником Сибериса, персонаж дол-

жен удовлетворять следующим требованиям:

Раса: Отмеченная драконом раса

Уровень: 15 рангов в любых двух навыках

Черта: Героический Дух*

Особое: Персонаж, обладающий Искривленной Меткой Дракона, Средняя Метка Дракона, Младшая Метка Дракона или Старшая Метка Дракона, не может получить доступ в этот престиж-класс. Как только персонаж получает уровень в этом престиж-классе, он не может взять престиж-класс Наследник, Отмеченный Драконом.

*Новая черта, смотрите описание на странице 50.

НАВЫКИ КЛАССА

Навыки из любого другого класса, которые являются навыками других классов, для наследника Сибериса, являются навыком класса у этого престиж-класса.

Пунктов Навыков за Уровень: 2 + модификатор Интеллекта.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Все ниже перечисленное является особенностями класса Потомок Сибериса.

Квалификация в оружии и доспехах: Потомок Сибериса не приобретает дополнительных умений владения оружием, ношения доспехов и использования щитов.

Дополнительные пункты действий: На 1-ом уровне у потомка Сибериса проявляется метка Сибериса, а максимальные пункты действия за уровень, увеличиваются на 2.

Бонусная Черта: Потомок Сибериса получает бонусную черту. Эти черты выбираются из приведенного ниже списка. Для их приобретения наследник Сибериса должен удовлетворять необходимым требованиям.

Всплеск Действий, Повышение Действий, Фаворит в Доме, Преследование, Спонтанная Активация.

Метка Сибериса (Пдз): На 2-м уровне и выше потомок Сибериса полностью проявляет метку Сибериса своего дома и получает магическую способность из приведенного ниже списка. Если метка его дома предлагает две способности, он выбирает только одну.

Метка Обнаружения: *Момент предвидения* 1/день.

Метка Нахождения: *Определить местонахождение* 1/день.

Метка Обхождения: *Пробудить* 1/день или *призыв природного союзника VI* 1/день.

Метка Лечения: *Массовое излечение* 1/день.

Метка Гостеприимства: *Прибежище* 1/день.

Метка Создания: *Истинное созидание* 1/день. (Наследник Сибериса должен платить стандартную стоимость в Оп (смотрите заклинание истинное созидание на стр. 1__) за каждое применение способности).

Метка Прохода: *Неограниченный телепорт* 1/день.

Метка Надписи: *Символ смерти* 1/день.

Метка Стражи: *Чистый разум* 1/день.

Метка Тени: *Неограниченные надоедливые глаза* 1/день, или *неограниченное магическое слежение* 1/день.

Метка Шторма: *Шторм возмездия* 1/день.

Метка Опеки: *Призматическая стена* 1/день.

КС спасброска против способности метки дракона Сибериса равен 10+уровень заклинания+мод-тор Обн наследника.

Уровень заклинателя для любой из меток Сибериса – 15.

Заклинаний в День: На 2-ом у 3-ем уровнях потомок Сибериса, у которого по другим классам есть способность применять заклинания, получает дополнительное количество активируемых заклинаний в день, как если бы он развивался в этом классе. Однако он более не получает никаких дополнительных преимуществ, которые бы получил персонаж продвинувшись в этом классе на уровень. Он добавляет один уровень к своим уровням в классе заклинателя и определяет количество активируемых заклинаний в день и уровень заклинателя.

Уровень	Базовый Бонус Атаки	Сп-бр Стойк	Сп-бр Рефл	Сп-бр Воли	Особое	Заклинаний в День
1-й	+0	+2	+2	+2	Дополнительные пункты действий, бонусная черта	—
2-й	+1	+3	+3	+3	<i>Метка Сибериса</i>	+1 уровень у уже имеющегося класса (или бонусная черта)
3-й	+2	+3	+3	+3	<i>Улучшенная метка Сибериса</i>	+1 уровень у уже имеющегося класса (или бонусная черта)

Если у персонажа нет классов, связанных с заклинаниями, то вместо этого он получает бонусную черту. Он должен соответствовать тем требованиям, которые предъявляются к получению выбранной им черты.

Улучшенная Метка Сибериса (Пдз): На 3-ем уровне потомок Сибериса повышает мастерство использования своей метки. Он может дополнительный раз в день применять магическую способность метки Сибериса.

РУРИК Д'КУНДАРАК

Рурик д'Кундарак: Мужчина дварф воин 12/ потомок Сибериса 2; СВ 14; Средний гуманоид; КХП 12d10+36 плюс 2d6+6; Хп 119; Иниц. +2; Скор. 6 м; КД 19; касат. 12, отороп. 17; БАА +13; Захв. +16; Ат. +19 рукопашн. (1d10+8, *боевой топор дварфов защиты* +1) или +17 стрелков. (1d8+3, метательный молот +1); Полн. Ат. +19/+14/+9 рукопашн. (1d10+8 *боевой дварфский топор защиты* +1) или +17 стрелков. (1d8+3, метательный молот +1); СА —; СК пункты действий, темновидение 18 м, свойства дварфа, метка Сибериса; МЗ Н; ПД 5; Сп-бр Стойк +14, Рефл +9, Воля +7; Сила 16, Ловк 15, Тело 16, Интл 12, Мудр 10, Обн 6.

Навыки и черты: Взбирание +18, Запугивание +15, Прыжки +8, Прислушивание +6, Отслеживание +6; Настороженность, Рассекающий Удар, Мощный Рассекающий Удар,



Наследник Сибериса

Повышенная Фокусировка на Оружии (боевой топор дварфов)^Б, Повышенная Специализация на Оружии (боевой топор дварфов)^Б, Героический Дух*, Мощная Атака, Защита с Оружием в Каждой Руке^Б, Фокусировка на Оружии (боевой топор дварфов)^Б, Фокусировка на Оружии (молот)^Б, Специализация на Оружии (боевой топор дварфов)^Б

*Новая черта, описана на стр. 50.

Пункты Действий: Благодаря черте Дух Героя и своему статусу потомка Сибериса, Рурик получает дополнительные 5 пунктов действий за уровень.

Свойства Дварфа: +4 бонус к проверкам опрокидывания и натиска; +2 бонус к спасброскам против ядов, заклинаний и магических эффектов; +1 бонус к броскам атак против орков и гоблиноидов; +4 бонус к КД против великанов; +2 бонус к проверкам Поиска чтобы заметить необычную обработку камня; +2 бонус к проверкам Оценки и Ремесла, связанных с камнем или металлом.

Метка Сибериса (Пдз): 1/день—призматическая стена. Уровень заклинателя 15-й.

Имущество: *Наручи защиты* +5, *метательный молот* +1, *боевой топор дварфов защиты* +1, *амулет природного доспеха* +1, *снадобье щита веры* +5, *снадобье размытости*, латные рукавицы с шипами, идентификационные бумаги.

ЭКЗОРЦИСТ СЕРЕБРЯНОГО ПЛАМЕНИ

Церковь Серебряного Пламени посвятила себя борьбе со сверхъестественными силами зла на территории всего Хкорвайра. Оставив в стороне затянувшиеся конфликты Последней войны, церковь сосредоточила свои силы на угрозе, идущей от врагов из внешних планов — стремящихся получить власть в мире дьяволами и порочными демонами. Экзорцисты серебряного пламени — это духовные герои, использующие силу Серебряного Пламени для защиты от зла внешних планов и наделенные способностью изгонять одержимых злом и поражать любые материальные формы сил зла.

Только самые опытные и преданные жрецы и паладины церкви, её чемпионы, становятся Экзорцистами Серебряного Пламени. Мультиклассовые Жрец/Маг (и истинные таинственные теурги церкви) также могут взять этот престиж-класс, хотя многие из них продолжают концентрироваться на божественных заклинаниях и силах.

Как правило, большинство действующих экзорцистов можно встретить на передовых линиях фронта, где они сражаются против сил зла. Некоторые из экзорцистов НИП могут быть обнаружены в отставке после физической или эмоциональной травмы, полученной в сражении, в результате чего их разум часто граничит с безумием.

Кубики Хит-Поинтов: d8.

ТРЕБОВАНИЯ

Для того чтобы стать Экзорцистом Серебряного Пламени, персонаж должен удовлетворять следующим требованиям.

Мировоззрение: Любое доброе.

Базовый Бонус Атаки: +3.

ЭКЗОРЦИСТ СЕРЕБРЯНОГО ПЛАМЕНИ

Уровень	Базовый Бонус Атаки	Сп-бр Стойк	Сп-бр Рефл	Сп-бр Воли	Особое	Заклинаний в День
1-й	+1	+2	+0	+2	Пламя Осуждения, оружие экзорциста	—
2-й	+2	+3	+0	+3	Оружие серебра	+1 уровень у существующего класса
3-й	+3	+3	+1	+3	Темновидение 9 м, устойчивость к одержимости, поразить зло 1/день	+1 уровень у существующего класса
4-й	+4	+4	+1	+4	Чтение мыслей по желанию, оружие добра	—
5-й	+5	+4	+1	+4	Серебряный Экзорцизм	+1 уровень у существующего класса
6-й	+6	+5	+2	+5	Темновидение 18 м, оружие пламени	+1 уровень у существующего класса
7-й	+7	+5	+2	+5	Поразить зло 2/день	—
8-й	+8	+6	+2	+6	Оружие закона	+1 уровень у существующего класса
9-й	+9	+6	+3	+6	Оружие священного пламени	+1 уровень у существующего класса
10-й	+10	+7	+3	+7	Пламя опеки	—

Навыки: Знание (Планы) 3 ранга. Знание (Религия) 8 рангов.

Заклинания: Способность активировать божественные заклинания 1-го уровня.

Особое: Последователь Серебряного Пламени.

НАВЫКИ КЛАССА

Навыки класса Экзорцист Серебряного Пламени (и их ключевые параметры): Концентрация (Тело), Ремесло (Интеллект), Запугивание (Общественные), Знание (тайнство) (Интеллект), Знание (планы) (Интеллект), Знание (Религия) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Чувство Мотива (Мудрость) и Искусство Магии (Интеллект).

Пункты Навыков за Уровень: 2+модификатор Интеллект.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Все ниже перечисленное является особенностями класса Экзорцист Серебряного Пламени.

Квалификация в оружии и доспехах: Экзорцист Серебряного Пламени не приобретает дополнительных умений владения оружием, ношения доспехов и использования щитов.

Заклинаний в день: На 2-ом уровне и на более высоких уровнях, обозначенных в таблице, при достижении экзорцистом Серебряного Пламени нового уровня, он получает новые заклинания также, как если бы получил новый уровень паладина или жреца. Однако он не получает других преимуществ, предназначенных для этих классов (например, улучшенную способность изгонять нежить и так далее). По существу, это означает, что он просто прибавляет свой уровень экзорциста Серебряного Пламени к уровню жреца или паладина, а затем определяет количество заклинаний в день и его уровень заклинателя.

Если до того как стать Экзорцистом Серебряного Пламени персонаж имел уровни и по жрецу и по паладину, то он должен решить, к какому классу он добавляет каждый уровень экзорциста при определении количества своих заклинаний в день.

Очищающее Пламя (Свх): Экзорцист способен использовать таинственную силу Серебряного Пламени, чтобы отгонять злых созданий из внешних планов. Экзорцист проводит проверку по Обаянию и сверяется с Таблицей 8–9: Изгнание Нежити, стр. 1 из *Руководства Игрока*, используя уровень персонажа для определения самого мощного потустороннего врага, которого он может поразить. Затем он бросает 2d6 + его уровень в этом классе + мод-тор Обн для повреждения от изгнания. Использование и уровня персонажа и уровня в классе, таким образом, означает, что он предпочтет

поразить одного могущественного Внешнего, но наверняка только одного из нескольких.

Очищаемый Внешний будет ошеломлен силой Серебряного Пламени, направляемой экзорцистом, на 1 раунд. Если уровень персонажа экзорциста превышает как минимум в два раза КХП Внешнего, то Внешний изгоняется на родной план. Экзорцист способен применить эту способность 3 + его мод-тор Обн раз в день.

Оружие Экзорциста

(Свх): Экзорцист выбирает для себя оружие, кото-



Экзорцист Серебряного пламени

рым он несет волю церкви. Избранное оружие должно быть одним из тех, в котором экзорцист Серебряного Пламени квалифицирован, и оно должно быть в его распоряжении как минимум 24 часа. До тех пор, пока это оружие в руках экзорциста, он получает священный бонус +1 к броскам атаки и применяет его как магическое оружие при расчете преодоления снижения повреждений.

Одновременно у экзорциста может быть лишь одно такое оружие.

Серебряное Оружие (Свх): Начиная со 2-го уровня, экзорцист, держащий в руках избранное им оружие, применяет его как серебряное оружие при расчете преодоления снижения повреждений.

Темновидение (Экс): Если персонаж еще не обладает такой способностью, то на 3-ем уровне экзорцист получает темновидение в пределах 9 метров, а на 6-м - в пределах 18-ти метров.

Противостоять Овладению (Свх): Начиная с 3-го уровня, экзорцист Серебряного Пламени получает +4 священный бонус к спасброскам против одержимости, включая и заклинание *магический сосуд*, злобе призраков и овладению извергом. Он также получает священный бонус +2 к спасброскам против заклинаний и способностей очарования и принуждения, применяемых злыми Внешними или нежитью.

Поразить Зло (Свх): Начиная с 3-го уровня, раз в день экзорцист Серебряного Пламени способен поразить зло одной из своих рукопашных атак. К своему броску атаки он добавляет свой бонус Обаяния (если есть), а к броску повреждения - 1 пункт за каждый уровень экзорциста. Если персонаж случайно ударит существо, которое не является злым, то удар не будет иметь никакого эффекта, а использование способности будет потрачено. Экзорцист, имеющий уровни в классах Паладин и/или Жрец, суммирует дневное количество использований этой способности, полученное от каждого из этих классов. При определении дополнительного повреждения к своему уровню экзорциста он прибавляет свой уровень в классе Паладин и/или Жрец. Например, жрец 5-го/паладин 10-го/экзорцист Серебряного Пламени 3-го уровня, способен поражать зло до 4 раз в день (3/день по паладину и 1/день по экзорцисту) и наносить дополнительные 18 повреждений при удачном применении способности.

На 7-ом уровне и выше экзорцист может применять способность Поразить Зло дополнительный раз в день.

Чтение Мыслей (Поз): Начиная с 4-го уровня, экзорцист Серебряного Пламени способен использовать *чтение мыслей* по желанию, подобно заклинанию. КС спасброска 10 + уровень экзорциста + мод-тор Обн экзорциста.

Оружие Добра (Свх): Начиная с 4-го уровня, экзорцист Серебряного Пламени, удерживая свое избранное оружие, принимает его как оружие с добрым мировоззрением, при расчете преодоления снижения повреждений.

Серебряный Экзорцизм (Свх): С 5-го уровня и выше экзорцист Серебряного Пламени получает бонус +2 к проверкам Обаяния при изгнании духов (извергов) из тел, которые они захватили, а также ко всем проверкам рассеивания и уровня заклинателя для повреждения, изгнания и преодоления устойчивости к магии злых внешних. Сюда относятся проверки рассеивания заклинания *призыв монстра*, для рассеивания призывных существ злым Внешним. Однако тела, которые они захватили, также переносят 1d6 священных повреждений.

Оружие Пламени (Свх): Начиная с 6-го уровня, экзорцист Серебряного Пламени удерживая свое избранное оружие, наносит им дополнительные 1d6 повреждений пламенем.

Оружие Закона (Свх): Начиная с 8-го уровня, при расчете преодоления снижения повреждений экзорцист Серебряного Пламени, удерживая свое избранное оружие, принимает его как оружие с законным и добрым мировоззрением, серебряное и магическое.

Оружие Священного Пламени (Свх): Начиная с 9-го уровня, экзорцист Серебряного Пламени удерживая свое из-

бранное оружие, наносит им еще дополнительные 1d6 повреждений пламенем.

Опекающее Пламя (Свх): На 10-м уровне экзорцист Серебряного Пламени способен окутать себя серебристым пламенем (свободное действие). До тех пор, пока серебряное пламя окутывает его, он получает священный бонус +2 к Классу Доспеха и спасброскам. Помимо этого он получает устойчивость к магии 25 против заклинаний с дескриптором Зло и заклинаний, активированных злым существом.

Любое злое существо, успешно попавшее по экзорцисту, окутанному опекающим пламенем, должно пройти проверку Стойкости (КС 20+мод-тор Обн экзорциста) или будет ослеплено.

Также опекающее пламя дает яркое освещение в пределах 9 меров от экзорциста и слабое освещение до 18 метров. Оно может быть прекращено в любой момент.

ДАВИЕННА СИГИЛСТАР.

Давиенна Сигилстар: Женщина халфлинг жрец 5/экзорцист Серебряного Пламени 5; СВ 10: маленький гуманоид; КХП 5d8+10 плюс 5d8+10; Хп 68; Иници +0; Скор 4,5 м; КД 20 касательный 11, оторопевший 20; ББА +8; Захв +4; Ат. +11 рукопашн. (1d6+2 *утренняя звезда призрачного касания* +1) или +9 стрелков. (1d8 тяжелый арбалет); Полн Ат. +11/+6 рукопашн. (1d6+2 *утренняя звезда призрачного касания* +1) или +9 стрелков. (1d8 тяжелый арбалет); СА серебряный экзорцизм, очищающее пламя (+2, 2d6+7, 10-й), поразить зло 1/день, заклинания, изгнать нежить (+4, 2d6+7, 5-й), оружие экзорциста (магия, серебро, добро); СК темновидение 9 м, *чтение мыслей* при желании (КС 17), свойства халфлинга, противостоять овладению; МЗ ЗД; Сп-Бр Стойк +11, Рефл +3, Воля +12; Сила 10, Ловк 10, Тело 14, Интл 10, Мудр 16, Обн 14.

Навыки и Отличительные черты: Взбирание -3, Концентрация +11, Прыжки -9, Знание (планы) +6, Знание (религия) +11, Прислушивание +5, Бесшумное Передвижение -3; Дополнительное Изгнание, Повышенная Проникновенность Заклинаний, Проникновенность Заклинаний, Фокусирование в Оружие (утренняя звезда).

Серебряный Экзорцизм (Свх): Смотри описание престиж-класса.

Поразить Зло (Свх): Одной из своих рукопашных атак Давиенна способна поразить зло. Она добавляет +2 к своему броску атаки и наносит 5 дополнительных пунктов повреждения. Если пораженное существо не является злым, то удар не имеет никакого эффекта, а использование способности - потрачено.

Оружие Экзорциста (Свх): Избранное оружие Давиенны - утренняя звезда. Она получает священный бонус +1 к броскам атаки этим оружием и при расчете преодоления снижения повреждений применяет его как серебряное магическое оружие с добрым мировоззрением.

Свойства халфлинга: +2 бонус морали к спасброскам против страха; +1 бонус к броскам атаки метательным оружием или пращей.

Противостоять Овладению (Свх): +4 бонус к спасброскам против одержимости; +2 бонус к спасброскам против заклинаний и способностей очарования и принуждения, применяемых злыми Внешними или нежитью.

Известные заклинания жреца (6/6/5/5/3; КС спасброска 13+уровень заклинателя): 0—*обнаружение магии* (2), *руководство, свет* (2), *устойчивость*; 1—*благословение, обнаружение зла* (2), *божественное расположение, защита от зла**, *снять страх*; 2—*помощь**, *выносливость медведя, мудрость совы, устойчивость к энергии, духовное оружие*; 3—*рассеивание магии, очищение невидимости, снять проклятие**, *сжигающий свет* (2); 4—*высвобождение, божественная сила, святое поражение**. Уровень заклинателя 8.

*Заклинания сфер. Сферы: Экзорцизм (сила, изгоняющая духов из тел; см. стр. 1), Добро (активация заклинаний с дескриптором [добро] с +1 уровнем заклинателя).

Имущество: кольчуга +2, утренняя звезда призрачного касания +1, священный символ из каленого металла, тяжелый арбалет и 20 арбалетных стрел, легкий стальной щит +1, свитки со сжигающим светом и ограниченным восстановлением, снадобье со щитом веры +5, идентификационные бумаги.

ЭКСТРЕМАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Древние глубины Шарна, запутанные джунгли Ку'барры, ревущие скалы Демонических Пустошей и руины великанов Ксен'дрика – все это дом для экстремального исследователя. Неважно, что движет им – жажда знаний о древнейших цивилизациях Эберрона, забытая тайна о магической силе или просто жажда золота – экстремальный исследователь подвергает себя огромной опасности, стремясь к своей цели. Тем не менее, он всегда способен выйти сухим из воды. Экстремальный исследователь – показательный герой стиля действий в Эберроне: храбрый, находчивый, решительно настроенный и просто везучий.

Основная особенность экстремального исследователя – использование его пунктов действий. Он получает больше пунктов действий, чем большинство персонажей, а также бонусные черты, ориентированные на действие и помогающие ему тратить пункты наиболее героическим способом. Большинство персонажей любых классов могут стать экстремальными исследователями, хотя воры имеют специфическую склонность к этому престиж-классу.

Экстремальные исследователи НИП очень редки. Лучше всего их использовать для организации сюжетных линий. Они могут не вернуться из экспедиции в глубины Шарна, могут послать свои записи ученику ИП, прежде чем навсегда сгинуть в Ксен'дрике, или могут нанять ИП, чтобы те проводили его в Демонические Пустоши.

Кубик Хит-Поинтов: d8.

ТРЕБОВАНИЯ

Для того чтобы стать экстремальным исследователем, персонаж должен удовлетворять следующим требованиям:

Базовый Бонус Атаки: +4

Навыки: Знания (подземелья) 4 ранг, Выживание 4 ранг.

Черты: Всплеск действий*.

Новая черта смотрите на стр. 50.

НАВЫКИ КЛАССА

Навыки класса Экстремальный исследователь (и их ключевые параметры): Баланс (Ловк), Взбирание (Сила), Расшифровка (Интел), Блокировка Устройств (яинтел), Искусство Побег (Ловк), Прыжки (Сила), Знание (тайнство) (Интел), Знание (устройство подземелий) (Интел), Знание (история) (Интел), Прислушивание (Мудр), Взлом Замков (Ловк), Езда Верх (Ловк), Поиск (Интел), Дополнительный Язык (нет), Искусство Выживания (Мудр), Плавание (Сила),

ЭКСТРЕМАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Уровень	Базовый Бонус Атаки	Сп-бр Стойк	Сп-бр Рефл	Сп-бр Воли	Особое
1-й	+0	+0	+2	+0	Дополнительные пункты действия, ощущение ловушек +1
2-й	+1	+0	+3	+0	Бонус уклонения +1, уклонение, экстремальный толчок
3-й	+2	+1	+3	+1	Ощущение ловушек +2, бонусная черта
4-й	+3	+1	+4	+1	Бонус уворачивания +2, экстремальное действие
5-й	+3	+1	+4	+1	Ощущение ловушек +3, бонусная черта



Экстремальный исследователь

Кульбиты (Ловк), Использование Магических Устройств (Обн) и Использование Веревки (Ловк).

Пункты навыков за Уровень: 6 + модификатор Интел.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Все ниже перечисленное является особенностями класса Экстремальный Исследователь.

Квалификация в оружии и доспехах: Экстремальный исследователь не приобретает дополнительных умений владения оружием, ношения доспехов и использования щитов.

Дополнительные пункты действия: Максимальные пункты действий экстремального исследователя за уровень увеличиваются на 2.

Ощущение ловушек (Экс): Экстремальный исследователь обладает интуитивным чутьем, которое предупреждает его об опасных ловушках. Эта особенность дает бонус +1 к спасброскам Рефлекса для избегания ловушек и бонус уклонения к КД против повреждений, которые можно получить от них. Эти бонусы увеличиваются на 1 за каждые два уровня, которые получает экстремальный исследователь (+2 на 3-ем и +3 на 5-ом). Бонусы ощущения ловушек, получаемые по другим классам, суммируются вместе с этими.

Бонус Уворачивания (Экс): На 2-ом уровне интуитивное чутье можно использовать в бою. Когда экстремальный исследователь не перегружен и одет в легкие доспехи или совсем без доспехов, он получает +1 бонус уворачивания к своему Классу Доспеха.

На 4-ом уровне этот бонус увеличивается до +2. Экстремальный исследователь теряет этот бонус, если его движения скованны, или он беспомощен, а также когда он одет в любой другой тип доспеха, кроме легкого, когда несет щит, когда несет среднюю или тяжелую нагрузку.

Уклонение (Экс): Экстремальный исследователь 2-го и

более высокого уровня проворно избегает волшебные и необычные атаки. Если он проводит успешный спасбросок Рефлекса против атаки, которая обычно наносит половину повреждений, то он не переносит повреждений вообще. Эту способность можно использовать лишь тогда, когда на исследователя надет легкий доспех или вообще нет доспеха. Беспомощный экстремальный исследователь ничего не получает от увертливости.

Экстремальный Толчок (Экс): Один раз в раунд экстремальный исследователь может потратить 1 пункт действия (свободное действие), чтобы получить действие передвижения.

Бонусная Черта: На 3-ем и 5-мо уровнях экстремальный исследователь получает бонусную черту. Эти черты выбираются из приведенного ниже списка. Для их приобретения экстремальный исследователь должен удовлетворять необходимым требованиям.

Всплеск Действий, Героический Дух, Преследование, Спонтанная Активация.

Экстремальное Действие (Экс): Каждый раз, когда экстремальный исследователь тратит 1 пункт действия на улучшение броска на d20, он получает шанс сохранить этот пункт действия. Если результат модифицированного броска на d20 успешен или результат броска кубика пунктов действия равен 8, экстремальный исследователь сохраняет пункт действия.

РОУС

Роус: Мужчина перевертыш вор 6/ экстремальный исследователь 3; СВ 9; Средний гуманоид (меняющий форму); КХП 6d6+12 плюс 3d8+6; Хп 55; Иниц. +4; Скор. 9 м; КД 19; касат. 14, отороп. 19; ББА +6; Захв. +7; Ат. +11 рукопашн. (1d6+2, 18-20 *шпага* +1) или +10 рукопашный (1d3 временные, кнут); Полн. Ат. +11/+6 рукопашн. (1d6+2, 18-20 *шпага* +1) или +10/+5 рукопашн. (1d3 временные, кнут); СА коварная атака +3d6; СК пункты действия, свойства подменыша, уклонение, экстремальный толчок, ощущение ловушек +4, поиск ловушек, сверхъестественное уворачивание; МЗ Н; ПД 5; Сп-бр Стойк +5, Рефл +12, Воля +3; Сила 12, Ловк 18, Тело 14, Интл 14, Мудр 10, Обн 8.

Навыки и черты: Баланс +16, Блеф +1, Взбирание +13, Блокировка Устройств +14, Искусство Побег +4, Запугивание +1, Прыжки +13, Знание (устр. подземелий) +4, Взлом Замков +16, Поиск +14, Ловкость Рук +6, Искусство Выживания +2, Кульбиты +16, Использование Магических Устройств +8, Использование Вережки +11; Повышение Действий, Всплеск Действий, Квалификация в Экзотическом Оружии (кнут), Героический Дух, Искусность с Оружием.

Пункты Действий: Благодаря черте Героический Дух и статусу экстремального исследователя, Роус получает дополнительные 5 пунктов действий за уровень.

Свойства Перевертыша (Экс/Свх): +2 бонус к спасброскам против эффектов магического сна и обаяния; младшая смена облика.

Уклонение (Экс): Если Роус подвергается любому эффекту, который при обычном спасброске Рефлекса наносит ему половину повреждения, то при успешном спасброске он не получает повреждений вообще.

Экстремальный Толчок (Экс): Один раз в раунд Роус может потратить 1 пункт действия (свободное действие), чтобы получить действие передвижения.

Ощущение Ловушек (Экс): Роус получает +4 бонус к спасброскам против ловушек и +4 бонус уклонения к КД.

Поиск ловушек (Экс): Роус может использовать проверку Поиска для обнаружения ловушек, если КС проверки выше 20.

Сверхъестественное Уворачивание (Экс): Роус сохраняет бонус Ловкости к защите, даже когда он оторопевший.

Имущество: выдубленный кожаный доспех +2, тяжелая булawa +1, кнут, перчатки ловкости +2, бальзам скользкости, мазь вечности, универсальный растворитель, записная

книжка, каперское свидетельство, идентификационные бумаги, бумаги для путешествия.

Элдиинский Рейнджер

Прибывшие в Элдиинские Владения люди приняли друидические традиции живущих там орков. Спустя столетия эти учения были искажены и пересмотрены. Сегодня на территории Элдиинских Владений существуют пять основных сект. Эти группы управляют и следят за порядком на территории великого леса. Некоторые из них стремятся защищать путешественников и поселенцев от опасностей дикой природы, в то время как другие стараются оградить лес от цивилизации, и, в конечном счете, от всего Кхорвайра.

После того как рейнджер изучит основные пути леса и дикой природы, он получает право отправиться в Элдиинские Владения и попытаться присоединиться к одной из существующих сект. Как правило, секта требует, чтобы претендент прошел одну или более испытаний для того, чтобы доказать свои навыки и преданность идеалам секты. Сразу после принятия в секту, Элдиинский рейнджер изучает специальные методы и способности, которые помогают ему следовать по пути его секты.

Несмотря на то, что для получения данного престижа требуется определенное количество уровней в классе Рейнджер, лучшие Элдиинские рейнджеры помимо этого имеют еще и несколько уровней в классе Друид. Опыт в качестве друида позволяет им более эффективно использовать новые способности, которые они получают при вступлении в секту.

Кубик Хит-Поинтов: d8.

Секты Друидов

Каждый друид в Эберроне принадлежит к одной из друидических сект, описанных ниже.

Связанные Пеплом: Эта фанатическая секта исповедует традиционные верования друидов, доводя их до опасной крайности. Ее члены стремятся защитить лес и сохранить естественный порядок, применяя для определения своих действий очень размытое понятие «не принадлежащий к природе». Они считают неестественными божественную магию и магию тайнства, часто агрессивны по отношению к фермерам, ведущим свое хозяйство в ущерб окружающей среде. Деятельность секты редко приводит к актам крайнего насилия, поскольку их главная цель все же заключается в единении и гармоничном сосуществовании с природой.

Дети Зимы: Для этого ордена смерть является частью природного порядка и, в то же время, представляет собой весьма мощный источник темной силы. Дети Зимы стремятся очистить все и вся, используя для этого упадок, болезни и холод. Они верят, что только выжившие после их темной зимы смогут населить приближающуюся новую эпоху весны. Появление Земель Скорби свидетельствует о приближающемся конце нынешней эпохи, в которой Дети Зимы видят себя теми, кто очистит природу Кхорвайра для будущего расцвета.

Хранители Врат: Хранители Врат защищают природу от неприродных угроз, извергов и другого древнего зла. Для получения дополнительной информации об этой секте друидов смотрите Главу 8: Организации.

Певцы Зелени: Эта маленькая секта друидов поддерживает тесную связь с феями Элдиинских Владений. Столь же дикие и хаотичные как лесные духи, которым они поклоняются, Певцы Зелени радостно танцуют, скользя меж двух миров – леса и магической страны фей.

Опекуны Леса: Наибольшая и самая влиятельная секта Элдиина, Опекуны Леса охраняют равнины и леса. Они наиболее тесно связаны с Великим Друидом Оалианом. Для получения дополнительной информации об этой секте друидов смотрите Главу 8: Организации.

ТРЕБОВАНИЯ

Для того чтобы стать Элдиинским рейнджером, персонаж

должен удовлетворять следующим требованиям.

Мировоззрение: Различное (зависит от ордена):

Связанные Пеплом: Любое.

Дети Зимы: Любое не доброе.

Хранители Врат: Любое не злое.

Певцы Зелени: Любое хаотичное.

Опекуны Леса: Любое не злое.

Базовый Бонус Атаки: +5.

Навыки: Знание (природа) 6 рангов, Искусство Выживания 8 рангов.

Отличительные черты: Чтение Следов.

Особое: классовая особенность Избранный Враг.

Кроме того, перед получением первого уровня в этом классе, персонаж должен пройти обучение в Элдиинских Владениях с другими членами секты, к которым он желает присоединиться.

НАВЫКИ КЛАССА

Навыки класса Элдиинский Рейнджер (и их ключевые параметры): Взбирание (Сила), Ремесло (Интеллект), Приручение Животных (Обоняние), Лечение (Мудрость), Скрытность (Ловкость), Прыжки (Сила), Знание (подземелья) (Интеллект), Знание (география) (Интеллект), Знание (природа) (Интеллект), Прислушивание (Мудрость), Бесшумное Передвижение (Ловкость), Профессия (Мудрость), Езда Верхом (Ловкость), Поиск (Интеллект), Отслеживание (Мудрость), Искусство Выживания (Мудрость), Плавание (Сила), Использование Веревки (Ловкость).

Пункты Навыков за Уровень: 6 + модификатор Интеллект.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Все ниже перечисленное является особенностями класса Элдиинский Рейнджер.

Квалификация в оружии и доспехах: Элдиинские рейнджеры владеют всем простым и военным оружием, а также могут носить легкие доспехи и использовать щиты (кроме ростовых щитов).

Способность Секты I: Каждая из пяти основных сект Элдиинских Владений имеет свои взгляды по отношению к природе. На 1-ом уровне Элдиинский рейнджер должен выбрать секту. Этот выбор предоставляет уникальную для его секты ему защитную способность.

Связанные Пеплом – Устойчивость к Магии Таинства (Экс): Элдиинский рейнджер из секты Связанные Пеплом получает +2 бонус при проверке спасбросков против заклинаний таинства. (Этот бонус не применяется к спасброскам против способностей, подобных заклинанию, или сверхъестественных способностей.)

стесненных способностей.)

Дети Зимы – Устойчивость к Яду (Экс): Элдиинский рейнджер из секты Дети Зимы получает бонус +2 при проверке спасбросков против яда.

Хранители Врат – Противостоять Порочности (Экс): Элдиинский рейнджер из секты Хранители Врат получает +2 бонус при проверке спасбросков против подобных заклинанию или сверхъестественных способностей, а также против псионических способностей необычных существ.

Певцы Зелени – Противостоять Соблазнам Природы (Экс): Элдиинский рейнджер из секты Певцы Зелени получает +4 бонус при проверке спасбросков против подобных заклинанию способностей фей.

Опекуны Леса – Ощущение Природы (Экс): Элдиинский рейнджер из секты Опекуны Леса получает +2 бонус к проверкам навыков Знание (природа) и Искусство Выживания.

Ненавистный Враг (Экс): На 2-ом уровне и выше, при нападении на существо, которое является его избранным врагом, Элдиинский рейнджер может потратить 1 пункт действия на проведение мощной атаки по этому существу. (Использование пункта действия не дает бросок кубика, а лишь позволяет провести мощную атаку). Если атака успешна, то повреждения удваиваются.

Способность Секты II: На 3-м уровне Элдиинский рейнджер получает новую способность, связанную с его сектой.

Связанные Пеплом – Свирепость (Экс): Элдиинский рейнджер из секты Связанные Пеплом продолжает сражаться без штрафов, даже если он выведен из строя или при смерти.

Дети Зимы – Противостоять Порочности (Экс): Элдиинский рейнджер из секты Дети Зимы получает иммунитет к болезням, а также +2 бонус к спасброскам против заклинаний и подобных заклинанию способностей, действующих на разум (очарования, принуждения, фантомы, узоры, и эффекты морали).

Хранители Врат – Темновидение (Экс): Элдиинский рейнджер из секты Хранители Врат получает темновидение в пределах 18 метров. Если у него уже есть темновидение, то его диапазон увеличивается на 9 метров.

Певцы Зелени – Неземное Изящество (Свх): Элдиинский рейнджер из секты Певцы Зелени добавляет свой бонус Обаяния (если есть) к модификаторам своих спасбросков.

Опекуны Леса – Улучшенное Критическое Попадание (Экс): Элдиинский рейнджер из секты Опекуны Леса получает отличительную черту Улучшенное Критическое Попадание для любого выбранного им оружия.

Избранный Враг (Экс): На 4-ом уровне Элдиинский рейнджер получает избранного врага. Эта способность действует так же, как и особенность класса *избранный враг* у обычного рейнджера, и позволяет Элдиинскому рейнджеру увеличить бонусы против одного из его избранных врагов, как если бы он получил дополнительный избранный враг по классу Рейнджер.

Способности Секты III: На 5-м уровне Элдиинский рейнджер получает последнюю способность, связанную с его сектой.

Связанные Пеплом – Устойчивость к Магии (Экс): Элдиинский рейнджер этой секты получает устойчивость к магии 20 (УМ 20).

Дети Зимы – Инфекционное Касание (Свх): Элдиинский рейнджер этой секты получает способность распространять болезнь, подобно заклинанию *инфекция*, до трех раз в день.

Хранители Врат – Скользящий Разум (Экс): Элдиинский рейнджер этой секты получает способность избегать действия магических эффектов, направленных на принуждение к чему-либо. Если персонаж был подвержен действию заклина-

Элдиинский рейнджер



ЭЛДИИНСКИЙ РЕЙНДЖЕР

Уровень	Базовый Бонус Атаки	Сп-бр Стойк	Сп-бр Рефл	Сп-бр Воли	Особое
1-й	+1	+2	+2	+0	Способность секты I
2-й	+2	+3	+3	+0	Ненавистный Враг
3-й	+3	+3	+3	+1	Способность секты II
4-й	+4	+4	+4	+1	Избранный Враг
5-й	+5	+4	+4	+1	Способность секты III

ния очарования или подобного ему эффекта и провалил свой спасбросок, в следующем раунде он может сделать повторную проверку с тем же КС, что и в предыдущем. Он может сделать лишь одну повторную проверку спасброска.

Певцы Зелени – Снижение Повреждений (Свх): Элдиинский рейнджер этой секты получает снижение повреждений 3/холоднокованое железо.

Опекуны Леса – Поразить Зло (Свх): Один раз в день, совершая обычную рукопашную атаку, Элдиинский рейнджер этой секты может сделать попытку поразить зло. Он добавляет бонус Обаяния (если есть) к броску атаки и наносит по 1 повреждению за каждый уровень Элдиинского рейнджера. Если персонаж случайно ударит существо, которое не является злым, то удар не будет иметь никакого эффекта, а использование способности будет потрачено.

ГАТАН ОПЕКУН

Гатан Опекун: Человек мужчина рейнджер 5/Элдиинский рейнджер Опекун Леса 4; СВ 9: Средний гуманоид; КХП 5d-8+5 плюс 4d8+4; Хп 53; Иниц +3; Скор 9 м; КД 19 касательный 13, оторопевший 16; ББА +9; Захв +11; Ат. +14 стрелков. (1d8+3/19-20/х3, длинный составной лук +1) или +11 рукопашн. (1d8+2/19-20, длинный меч) или +11 рукопашн. (1d4+2/19-20, кинжал или серебряный кинжал); Полн Ат. +14/+9 стрелков. (1d8+3/19-20/х3, длинный составной лук +1) или +11/+6 рукопашн. (1d8+2/19-20, длинный меч) или +11/+6 рукопашн. (1d4+2/19-20, кинжал или 1d4+1/19-20, серебряный кинжал); СА боевой стиль (стрельба из лука), избранный враг необычные +4, избранный враг магические

животные +4, избранный враг гуманоиды [гноллы] +2, ненавистный враг, острые стрелы, заклинания; СК животное спутник, ощущение природы, дикая эмпатия; МЗ Н; Сп-Бр Стойк +9, Рефл +11, Воля +4; Сила 14, Ловк 16, Тело 12, Интелл 10, Мудр 14, Обн 8.

Навыки и Отличительные черты: Скрытность +15, Знание (география) +12, Знание (природа) +16, Прислушивание +14, Бесшумное Передвижение +15, Отслеживание +14, Выживание +16; Выносливость^Б, Выстрел на Дальние Расстояния, Улучшенное Критическое Попадание (длинный лук)^Б, Выстрел Вблизи, Точный Выстрел, Быстрый Выстрел^Б, Чтение Следов^Б, Фокусировка в Оружие (длинный лук).

Животное-Спутник (Экс): Животное – спутник Гатана – волк. Его данные описаны на странице 283 Справочника Монстров, за исключением того, что Гатан может призывать его (свободное действие) и обладает совместными с ним заклинаниями, если спутник находится в пределах 1,5 метров (смотрите 3_страницу *Руководства Игрока*).

Боевой Стиль (Экс): Гатан избрал стрельбу из лука. Он получает отличительную черту Быстрый Выстрел, даже если он не соответствует требованиям для получения этой черты.

Избранный Враг (Экс): Гатан получает +4 бонус при проверках навыков Блеф, Прислушивание, Чувство Мотива, Отслеживание, и Искусство Выживание против необычных созданий или магических животных. Он получает тот же бонус к броскам повреждений при атаке необычных или магических животных.


Он получает +2 бонус при проверке тех же навыков и бросков повреждений против гуманоидов с подтипом гнолл.

Ненавистный Враг (Экс): Когда он нападает на необычного, магического животного или гуманоида с подтипом гнолл, то он может потратить 1 пункт действия на мощную атаку по этому избранному врагу. Если атака успешна - повреждения удваиваются.

Понимание Дикой Природы (Экс): Гатан может улучшить отношение животного к себе подобно тому, как проверка Дипломатии может улучшить отношение к вам разумного существа. Он проводит бросок 1d20+5 или 1d20+1 (при попытке повлиять на магическое животное с параметром Интеллекта 1 или 2).

Подготовленные Заклинания Рейнджера (1; КС спасброска 12+ уровень заклиателя): 1-ый – *сороход*.

Имущество: выдубленные кожаные доспехи +2, длинный меч, кинжал, серебряный кинжал, длинный составной лук +1 (бонус Силы +2), 3 стрелы сна, 20 серебряных стрел, 20 стрел, 10 холоднокованных стрел, стрела убийства (необычные), амулет природного доспеха +1, снадобье щита веры +3, снадобье сопротивления элементам (кислота), зелье сопротивления элементам (огонь).



Когда маги столкнулись, воздух вокруг них начал потрескивать и жужжать от магической энергии в нем. Маги подготовили заклинания, а посохи начали пульсировать магической энергией...





ШЕСТАЯ ГЛАВА

МАГИЯ



Магия насыщает мир Эберрон. Она бушует в небесах, в окружающем мир Кольце Сибериса. Она сковывает вещи, темные и предвещающие беду, в самых глубоких пещерах подземного мира Хайбер. Она просачивается непосредственно из земли, являясь источником энергии, а также средством подчинения законов мироздания. В этой главе обсуждается роль магии в Эберроне, также в ней представлены новые правила для магических эффектов типа овладения извергами и канализирования небожителями, описана планарная космология Эберрона и включены списки заклинаний и новые заклинания для использующих магию персонажей.

Магия в Мире

Магия и вера в магию, формируют и определяют общества в Эберроне. Тысячелетиями маги, чародеи, жрецы, изобретатели, адепты и маги-техники пускали в ход свои волшебные таланты, чтобы решить свои жизненные проблемы. (Класс персонажа Изобретатель детализирован на странице 29; НИП класс маг-техник описан на странице 2__). Эти решения помогали гуманоидному обществу развиваться и процветать на любом континенте, особенно в Кхорвайре. Результат — общество, пропитанное магией. Небесные кареты парят среди возвышающихся башен Шарна. Кузнецы применяют заклинания, чтобы улучшить методы, которыми они работают. Воздушные корабли перевозят пассажиров от Зиларго до Каррната. Ткачи вплетают тени в свои ткани. Улицы освещены с помощью заклинаний *непрерывного пламени*, а *тайные метки* украшают аккредитивы и другие важные документы. Волшебство стало более обыденным, а заклинания низкого уровня широко доступными, хотя высокое волшебство — редко и необычно.

ЗАКЛИНАТЕЛИ

В Эберроне работают две широких категории заклинателей: профессиональные заклинатели и элитные заклинатели. Каждая по-разному взаимодействует с сообществом.

Профессиональные заклинатели включают адептов, магов-техников и прочих, фактически, применяя заклинания, они зарабатывают на жизнь. Эти заклинатели рабочего класса иногда буквально держат в своих руках колесо промышленности. Эта категория также включает большинство представителей домов, отмеченных драконом: они используют свои врожденные магические способности для повышения благосостояния своего дома или семьи. Фактически, дома, отмеченные драконом, доминируют

в экономической жизни Кхорвайра посредством практически абсолютного контроля над профессиональным использованием заклинаний. Многие из неотмеченных членов домов — маги-техники, адепты и профессиональные заклинатели, которые не являются членами семей. Они обычно работают на гильдии, которые контролируются домами, отмеченными драконом.

Категория элитных заклинателей включает в себя магов, изобретателей, чародеев, жрецов, друидов, бардов и членов других, применяющих магию, классов ИП. Элитные заклинатели могли бы продавать свои услуги, но они редко полагаются на такую деятельность как на единственное занятие и источник дохода. Немногие люди могут позволить себе заплатить за заклинание высокого уровня, поэтому рынок для элитных заклинателей слишком мал, чтобы поддержать многих из них посредством использования магии. Большинство элитных заклинателей обладают другими профессиями — они мудрецы, жрецы, советники, или авантюристы.

УСЛУГИ

Большинство граждан кхорвайрского города не может позволить себе приобрести даже заклинание низкого уровня. Цена в 125 золотых монет за *излечить болезнь*, например, ставит это заклинание в разряд дорогих для большинства граждан (даже тех, у кого есть скидка в Доме Джораско) и, фактически, дает гарантию того, что болезнь никогда не будет уничтожена ни в одном из государств Кхорвайра. С другой стороны, большинство людей могут позволить себе сесть на небесную карету и проехать с одного края Шарна на другой, получив тем самым непосредственный опыт соприкосновения с невероятным волшебством, поддерживающим жизнь Города Башен. Даже самый бедный житель большого города получает выгоду от вечносияющих фонарей, встречающихся на главных дорогах. Как и с любыми другими услугами, некоторые волшебные эффекты легко доступны и широко распространены, а другие могут позволить себе только самые богатые люди.

Этот раздел рассматривает основные разновидности магических услуг, которые доступны и глубоко проникли в общество. Характерные цены для этих услуг приведены в Главе 6: Снаряжение для Авантюр.

СООБЩЕНИЕ

Магическая связь на дальние расстояния — одна из услуг, предлагаемых Домом Сивис, который владеет Меткой Надписи. Отмеченные драконом, члены этого дома имеют такие способности, как *шепчущий ветер* и *послание*, которые они могут усилить некоторыми предметами с

осколками дракона. Кроме того, они могут применять меры безопасности при письменной связи с помощью иллюзорного шрифта, переводить документы с помощью *понимания языков* и нотариально засвидетельствовать документы *тайной меткой*. Дом Сивис, возможно, один из важнейших домов в Кхорвайре, просто потому, что он обеспечивает своими услугами всех - от простых клиентов с улицы, до членов других домов. Без нотариусов Сивис, например, банковское дело было бы более рискованным.

Дом Сивис также использует станции сообщения, расположенные по всему центральному Кхорвайру. За определенную плату человек может послать короткое устное или письменное сообщение от одной станции к другой, где оно может быть получено или по иным способом доставлено получателю в указанный срок.

Предлагаемые домом Ориен курьерские услуги быстрее, но и дороже. За немалую плату, телепортер из Гильдии Курьеров может перенести документ или небольшой пакет из одного места в другое. Более дешевым, по сравнению с обоими описанными выше видами услуг, хотя и не таким быстрым способом передачи сообщения является почтовая служба, используемая Домом Ориен и защищенная нотариальными печатями Дома Сивис.

ЛЕЧЕНИЕ

Дом Джораско обладает Меткой Лечения. Из-за усилий дома и качества его услуг, люди Кхорвайра посещают больницы Джораско, а не церкви или храмы, когда им требуется исцеление или лечение болезни. Хотя магическое лечение очень дорого для большинства, Гильдия Целителей Дома Джораско содержит много людей, обученных в обычном искусстве лечения. Эти члены гильдии используют навык Лечение, чтобы эффективно обработать раны или вылечить болезнь, а также обеспечить длительный уход за больными или ранеными людьми. Церкви и их жрецы тратят свои способности лечения лишь на тех, кто им предан, и на аристократов государства, которые больше всего зависят от них (и извлекают пользу из данной взаимосвязи).

ГОСТЕПРИИМСТВО

Дом Галланда наслаждается безопасным экономическим положением благодаря Метке Гостеприимства. Множество гостиниц и таверн работают прекрасно без любой волшебной поддержки, но учреждения, которые присоединились к Гильдии Хозяев Постоялых Дворов Дома Галланда, могут предложить такие услуги, как пища при помощи *«тира героев»*, гарантированно очищенную пищу и воду и даже обеспечение убежища в сверхизмерении тем, кому они необходимы и кто в состоянии это оплатить. Гильдия Хозяев Постоялых Дворов также проверяет и, в некоторой степени, регулирует не кооперированные учреждения, улучшая качество гостиничного бизнеса по всему центральному Кхорвайру. Когда богатый и влиятельный человек хочет провести незабываемое празднество, он обращается за услугами к Дому Галланда, чтобы все прошло как можно лучше.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Магическое перемещение доступно в разнообразных формах и контролируется различными отмеченными драконом домами. Дом Ориен, обладающий Меткой Прохода, управляет Гильдией Курьеров и Гильдией Транспортирования. Некоторые отпрыски Дома Ориен могут использовать телепорт, чтобы путешествовать на ограниченные расстояния, перенося за плату пассажиров. Однако гораздо больше людей имеет доступ к (и может

позволить себе) молниевой дороге. Соединенные друг с другом магические вагоны летят над молниевой дорогой по заранее установленной ветви, которая простирается между главными городами Аундаира, Бреландии, Трейна и Зиларго. В сотрудничестве с Домом Вадалис Дом Ориен также использует караванные маршруты, которые представляют собой некую комбинацию из магической повозки, выведенных магией животных и обычных животных, перевозящих товары и пассажиров по всему Кхорвайру.

Дом Лирандар, который обладает Меткой Шторма, использует свое мастерство управления ветрами, преобладающая в области морских путешествий и перевозок, так же как и в области воздушных кораблей. С тех пор как в регионе, ныне называемом Землями Скорби, были разрушены молниевые рельсы, нарушилось сообщение поездами Дома Ориен между западным Кхорвайром и Каррнатом. Дом Лирандар стал доминировать над торговым и пассажирским обслуживанием между двумя сторонами континента.

ДРУГИЕ УСЛУГИ

Богатые соседские общины в больших городах хвастаются *вечногорящими фонарями*, которые усиливают освещение улиц заклинанием *продолжительное пламя*. Дом Кундарак управляет банками, используя *тайные метки*, аккредитивы, подкрепленные нотариальными свидетельствами Дома Сивис, позволяют богачам получать доступ к своему богатству в любом месте цивилизованного Кхорвайра. Дом Сивис также создает идентификационные бумаги, часто используемые при путешествии по Пяти Народам и соседним странам. Ремесленники (обычно связанные с Домом Каннит) используют *починку* и *починить средние повреждения*, чтобы восстановить домашние товары. Некоторые города и городки кичатся своими прачечными, а уличные уборщики полагаются на *ловкость рук* в своей работе.

ТОВАРЫ

Не менее обычны, чем магические услуги, изделия, сделанные с использованием волшебства, независимо сохраняют они или нет какие-то остатки двомера, как только процесс создания закончился.

Магически изготовленные предметы: Каждый уважающий себя маг-техник знает заклинание *магическое ремесло* (см. страницу 113). Действительно опытные бондари применяют *магическое ремесло* при изготовлении бочек, лучшие кузнецы активируют его, когда куют раскаленное железо, а самые лучшие гончары применяют его, в то время как они лепят из глины предметы. Эффект заклинания прост (он обеспечивает премию компетентности к проверке ремесла), но область его применения обширна. Используя *магическое ремесло*, ремесленник может произвести прекрасные товары за меньшее время (три четвертых от обычно требуемого времени), или ремесленник, для которого производство превосходных товаров было слишком рискованным, может создать их при помощи *магического ремесла*. В результате Кхорвайр обладает большими поставками высококачественных товаров, в то время как ремесленники и маги-техники делают свои товары быстрее и, таким образом, зарабатывают больше денег за свой труд.

Магические Предметы: Создавать магические предметы в Эберроне ни чуть не легче, чем в любом другом мире, но в нем больше заклинателей, создающих их. Промышленность мира основана на производстве и продаже магических предметов, которые создаются любым, от обычных адептов и магов-техников, до изобретателей и других элитных заклинателей. Вообще, в Кхорвайре

Размер Города	Лимит в зм	Младшие Предметы
Селение	50 зм	свиток 1-го уровня снадобье 0-го уровня
Поселок	150 зм	свиток 2-го уровня снадобье 1-го уровня
Деревня	400 зм	свиток 3-го уровня снадобье 2-го уровня волшебная палочка 1-го уровня
Мелкий Городок	1.000 зм	свиток 4-го уровня снадобье 3-го уровня волшебная палочка 2-го уровня
Крупный Городок	4500 зм	свиток 5-го уровня волшебная палочка 3-го уровня
Маленький Город	15000 зм	Любые
Большой Город	50000 зм	Любые
Метрополий	100000 зм	Любые

найти и купить младшие магические предметы легче, чем это описано в Руководстве Мастера Подземелий. Это различие отражено в небольшой корректировке лимита в зм для меньших поселений, как показано в приведенной ниже таблице:

Домашний скот: Дом Вадалис, который обладает Меткой Обхождения, управляет большей частью домашнего скота, разводимого в Кхорвайре. Селекционеры Дома Вадалис используют магические улучшения, чтобы произвести выведенных магией животных: с увеличенным показателем параметров, которые быстрые, выносливые и более легко обучаемые. (Шаблон выведенного магией животного описан на странице 2 __). Также существует небольшое количество магических животных, выведенных Домом Вадалис, хотя эти существа еще не стали экономически выгодными и широко доступными населению.

Варианты Материальных Компонентов

Из-за характера происхождения мира насыщенные магией субстанции, растения с алхимическими свойствами, полезные ископаемые, которые сосредотачивают волшебную энергию и подобные материалы, в Эберроне можно встретить в большом количестве. Многие из этих предметов могут использоваться как материальные компоненты заклинаний. Эти компоненты являются дополнительными (и поэтому не указаны как требуемый компонент в любом из описаний заклинаний). Использование одного из них обеспечивает шанс, что мощность заклинания некоторым

способом будет улучшена, как обозначено в описании каждого компонента. Улучшилось или нет заклинание, но компонент в любом случае потрачен при активации. Персонаж может использовать только один дополнительный компонент при активации заклинания.

Приведенная ниже таблица включает только те компоненты, что широко доступны на открытом рынке. Множество историй говорит о дополнительных растениях, минералах, частях животных и других субстанциях, найденных в глухих регионах Эберрона, которые могут увеличить применение магии; если они и существуют, то могут быть найдены только посредством поиска или задания, а также в ходе приключений.

Селезенка Катьера: Катьер - маленький, безобидный, похожий на зайца, травоядный обитатель Элдиинских Владений, который обладает магической способностью камуфляжа. Его селезенка помогает при активации заклинаний школы иллюзии. Когда он используется как компонент для заклинания иллюзии, селезенка катьера дает 60%-й шанс удвоить длительность заклинания.

Листья Ковадиша: Растение ковадиш произрастает на острове Аеренал, где оно высоко ценится эльфами за его некромантические свойства. Когда оно используется как компонент в заклинании некромантии, листья ковадиша дают 30%-й шанс на увеличение эффективного уровня заклинателя на 2.

Желудь Драконьего Глаза: Дуб Драконий Глаз произрастает в Ку'барре, а его желуди помогают при активации определенных заклинаний школы заклятия. Когда он используется как компонент для заклинаний заклятия с дескриптором энергии (кислота, холод, электричество, огонь или звук), желудь драконьего глаза дает 10%-й шанс на усиление заклинания, как если бы заклинатель применил его, обладая чертой Усилить Заклинание (но не изменяя эффективный уровень заклинания).

Корень Гатила: Растение гатил растет в болотах Теневого Пограничья. Корень гатила дает 35%-й шанс на повышение КС спасброска на +1, когда используется при активации заклинания школы превращения.

Кристалл с Ириана: Эти прозрачные кристаллы сияют мягким белым светом. Когда Ирианский кристалл используется как компонент в любом заклинании колдовства (лечение), он имеет 15%-й шанс на максимизирование заклинания, как будто заклинатель

ВАРИАНТЫ МАТЕРИАЛЬНЫХ КОМПОНЕНТОВ

Компонент	Цена	Компонент	Цена
Селезенка Катьера	125 зм	Рог Ласкина	55 зм
Листья Ковадиша	750 зм	Кристалл с Мабара	50 зм
Желудь Драконий Глаз	60 зм	Побеги Мастин	60 зм
Корень Хатила	90 зм	Камень Нар	500 зм
Кристалл с Ириана	115 зм	Листья Реата	120 зм
Листья Киероса	150 зм		



применил черту Максимизировать Заклинание (но не изменяя эффективный уровень заклинания).

Листья Циероса: Трава, известная как Циерос, растет только в регионе Аеренала, известном как Безумный Лес. Листья циероса дают 30%-й шанс на увеличение КС спасброска заклинания на +2, когда используются как компонент для любого заклинания с дескриптором смерть.

Рог Ласкина: Ласкин – маленькая антилопа, обитатель Элдиинских Владений. Ее рога используются как материальный компонент. Когда они используются в активации заклинания, которое требует касательной атаки (рукопашная или стрелковая), заклинатель имеет 40%-й шанс получить +1 бонус к броску атаки.

Кристалл с Мабара: Это черный кристалл, темный, как обсидиан, и слегка прозрачный, заполняет некоторые регионы подземного мира Хайбера. Когда кристалл используется как компонент при заклинании школы заклятия (темнота), он дает 40%-й шанс на удвоение радиуса эффекта.

Побеги Мас-тин: Растение мастин – родом из джунглей Ку'барры. Оно производит естественные интоксиканты в течение своего раннего роста и часто привлекает животных в дикой природе. Побеги мастина дают 40%-й шанс на удвоение длительности заклинания, когда используются как компонент для любого заклинания очарования, которое нацелено на обычное или магическое животное.

Камень Нар: Этот странный камень, встречаемый в Демонических Пустошах, как полагают, является окаменевшими костями демонов. Когда используется как компонент заклинания призыва или вызова, камень нар дает 20%-й шанс даровать любому призванному существу таким заклинанием +1 бонус удачи к его Классу Доспеха.

Листья Реата: Реат – лоза-паразит, которая растет на деревьях в Элдиинских Владениях. Листья реата дают 45%-й шанс на увеличение КС спас-броска на +2, когда используются как компонент для заклинания, которое нацелено на растения или растительных существ.

Планы мироздания

Эберрон вращается внутри собственного Материального Плана, охваченный тремя сосуществующими планами: Астральным Планом, Эфирным Планом и Теневым Планом, точно также как и в основной ДнД космологии (смотрите 5 Главу *Руководства Мастера Подземелий*).

В Астральном Плате Эберрона вокруг Материального Плана по сложной орбите вращаются тринадцать планов. Эти планы – комбинация особенностей Внутренних и Внешних Планов: одни имеют элементный характер, другие имеют тенденции мировоззрения, а третьи – про-

сто чуждые иные миры. Эти планы являются домом всех экстрапланарных существ, описанных в Справочнике Монстров. В отличие от основной ДнД космологии, эти планы не домами божеств и только один из них – Доларрх – является планом, куда после смерти попадают души смертных.

Тринадцать планов находятся каждый на своей орбите, они отделены друг от друга и не сообщаются. Они все находятся в Астральном Плате, но отделены от Эфирного Плана и Плана Теней, поэтому некоторые заклинания (например, *эфирный скачок* и *теневое передвижение*) не доступны заклинателям на этих планах. Каждый из них иногда становится соприкасается с Материальным Планом, создавая связь между планами (смотрите Планарные Связи, ниже).

СЛУЧАЙНЫЕ ПЛАНАРНЫЕ ПУНКТЫ НАЗНАЧЕНИЯ

Эта таблица служит тем же целям, что и Таблица 5–7 в *Руководстве Мастера Подземелий*.

d%	План
01–09	Даанви, Истинный Порядок
10	Дал Куор, Край Сновидений
11–18	Доларрх, Королевство Умерших
19–27	Ферния, Море Пламени
28–36	Ириан, Вечный День
37–45	Китри, Перемешивающийся Хаос
46–54	Ламмания, Сумеречный Лес
55–63	Мабар, Бесконечная Ночь
64–72	Рисия, Ледяная Равнина
73–80	Шаварат, Поле Сражений
81–88	Сирания, Лазурное Небо
89–96	Теланис, Сказочный Двор
97–00	Ксориат, Царство Безумия

ПЛАНАРНЫЕ СОЕДИНЕНИЯ

Продвигаясь через Астральный План, тринадцать планов могут время от времени приближаться к Материальному Плану или удаляться от него. Расстояние плана от Материального Плана описывается одним из трех способов.

Соприкасающийся: В редких случаях план приближается к Материальному Плану столь близко, что фактически касается его. В это время можно свободно перемещаться между Материальным и соприкасающимся с ним планом

ОСКОЛКИ ДРАКОНА

Осколки Дракона бывают трех видов, каждый из них связан с определенной частью мира. Эти кристаллические фрагменты имеют определенную форму и используются в мощных магических предметах, артефактах и механизмах или увеличивают способности, дарованные метками дракона.

Все осколки дракона выглядят как прозрачные камни или кристаллы с циркулирующими внутри цветными прожилками. Прожилки напоминают метки дракона, но не являются их копией, а их пульсация делает камни практически живыми. В то время как сами осколки дракона прозрачны, пылающие прожилки, пронизывающие их, окрашивают каждый кристалл в собственный цвет.

Осколки Сибериса падают из Кольца Сибериса, которое

имеет форму рассеянной дороги поперек ночного неба. Пульсирующий водоворот золотых жилок пылает внутри прозрачных глубин осколка Сибериса.

Осколки Хайбера могут быть найдены глубоко в земле, около слоев магмы. Эти живые кристаллы обычно растут на стенах пещер. Осколок Хайбера содержит змеевидные темно-синие или маслянисто-черные жилки.

Осколки Эберрон скрываются в верхних слоях грунта и обычно встречаются заключенными внутри геодезических каменных яиц. Осколки Эберрона содержат темно-красные, кроваво-красные водовороты, крутящиеся в пределах их прозрачной поверхности.

Осколки Дракона и их использование описано в 10 Главе: Магические Предметы.



в определенных регионах каждого из них. Например, когда Ферния соприкасается с Материальным Планом, персонаж может попасть в Фернию через вулкан или любой чрезвычайно горячий источник огня, а уроженцы Фернии могут столь же легко войти в Эберрон. Различные орбиты движения планов через Астральный План дают им соприкасающиеся положения с изменяющейся частотой: Ферния соприкасается весьма часто (на один месяц каждые пять лет), в то время как Ксориат не приблизится еще более семи тысяч лет.

При соприкосновении плана с Материальным его характерные черты могут просочиться в Материальный План или в определенные его области. Например, когда Рисия соприкасается с Материальным Планом, заклинания с дескриптором Холод в некоторых его областях увеличивают свою силу. Не все планы обладают чертами, которые распространяются на Материальный План.

Приближение/Отдаление: Движение плана к точке соприкосновения называется приближением, а движение после периода соприкосновения - отдалением. При приближении или отдалении план не оказывает на Материальный План никаких эффектов.

Отдаленный: Когда план отдален, между ним и Материальным Планом сложно установить связь. Когда отдалена Ферния, огненные заклинания действуют менее

эффективно, сложнее призывать огненных элементарей, и становится практически невозможно попасть на этот план посредством *смещения планов*. Использование *смещения планов*, чтобы попасть на отдаленный план, или применение заклинания, чтобы вызвать или призвать жителя этого плана требует проверки Искусства Магии (КС 30+уровень заклинания); персонаж с 5 или большим количеством рангов в Знании (планы) получает +2 условный бонус к этой проверке.

Планы в Игре: Чтобы отследить положение планов относительно Эберрона, мудрецы и астрономы Эберрона используют сложные планарии и обширные диаграммы. Но Мастеру Подземелий не следует столь сильно углубляться в расчеты. Для простоты в игре, ставьте нужный вам план в положение соприкосновения тогда, когда это необходимо для вашей игровой кампании. Если для вас важна последовательность, отслеживайте, когда это случилось и когда случиться вновь, по описаниям каждого из планов. Если нет – не беспокойтесь, просто верните положение соприкосновения, когда это вновь потребуется в вашей игровой кампании.

Большую часть времени планы приближаются или отдаляются, таким образом, можно спокойно предположить, что в любое время, когда это потребуется, ИП может призвать любое нужное ему чудовище, не проводя проверку

Искусства Магии, и даже при желании может перейти на другой план, используя *смещение планов*. Вкладывайте столько деталей и расчетов в проследивание положений планов, сколько считаете нужным для вашей игровой кампании.

ЗОНЫ ПРОЯВЛЕНИЯ

Некоторые места на, в, или над Эберроном обретают особенно близкую связь с одним из планов. Эти местоположения известны как зоны проявления. Например, Сумерки, регион в пределах Элдиинских Владений, тесно связан с Мабаром, планом Бесконечной Ночи. Эта связь увеличивает мощь отрицательной энергии в этой области. Теневое Пограничье имеет множество маленьких магических зон, привязанных к Ксориату, Царству Безумия, которое усиливает магию превращения, а иногда вызывает дикие, неконтролируемые магические эффекты (смотрите страницу 1 *Руководства Мастера Подземелий*). Регионы Аеренала имеют тесные связи и с Ирианом и с Мабаром, которые оказывают влияние (по крайней мере, частично) на заметную роль искусства некромантии и Бессмертного Двора на эльфийском континенте.

В какой-то мере, зоны проявления игнорируют обычную взаимосвязь между планами. Эффекты зоны могут плавно ослабевать, когда связанный с ней план отдален, и также плавно усиливаться, когда план приближается, но полностью связь не исчезает никогда. Когда планы соприкасаются, зоны проявления иногда позволяют перемещаться между ними.

Специфические, важные зоны проявления подробно описаны в 7 Главе: Жизнь в Мире. Эти зоны постоянны, и, в большинстве случаев, сильно повлияли на окрестные земли и живущих там людей. Небольшие и менее важные зоны проявления расположены по всему Эберрону, возможно, что новые зоны появляются тогда, когда перестают существовать старые. Появление и исчезновение этих зон, как кажется, не имеет какой-либо связи с космологическим положением соответствующего плана относительно Материального.

Не существует ни одной зоны проявления, связанной с Дал Куор. В Эберроне существуют незначительные, а порой, и крупные зоны, связанные с любым другим планом.

ОПИСАНИЕ ПЛАНОВ

Ниже кратко описаны планы космологии Эберрона. Каждое описание плана включает список существ из *Справочника Монстров*, которые являются уроженцами этого плана. Также включены несколько чудовищ из других источников: они внесены в список отдельно от чудовищ из *Справочника Монстров*. Также в описании каждого плана приведено описание эффектов на Материальный План, связанных с периодами соприкосновения и отдаленности, и приблизительная частота возникновения этих периодов.

Переходные планы Эберрона идентичны планам, описанным в *Руководстве Мастера Подземелий*, поэтому здесь они не описываются. См. страницы 1__–1__ в *Руководстве Мастера Подземелий*, для определений признаков планов, не описанных ниже.

Даанви, Истинный Порядок

Строгие поля, где формиане стремятся выращивать идеальные зерновые культуры, воинские гарнизоны дисциплини-

рованных солдат, и мирные общины, где закон безраздельно властвует по всему плану Даанви – Истинный Порядок. Во многом похожий на план Аркадия из космологии D&D, Даанви – место, где абсолютно все находится в гармонии, рожденной порядком.

У Даанви следующие характерные признаки:

- Изменяем
- Сильно направлен в сторону порядка
- Усиленная магия: Заклинания с дескриптором законный максимизированы и увеличены.
- Затрудненная Магия: Заклинание с дескриптором хаотичное запрещено и для успешной активации требует проверку Искусства Магии (КС 15+уровень заклинания).

Обитатели Даанви: Формиан рабочий, формиан воитель, формиан надсмотрщик, формиан мирмарч, королева формиан, колиарут (неизменный), зелекхут (неизменный).

Справочник по Планам: Самоочевидное существо (шаблон).

Справочник Монстров III: Судебник, визилайт.

Соприкоскающийся: При соприкосновении Даанви не оказывает какого-то необычного влияния на Материальный План. Предрассудки и суеверия пытаются связать исторические периоды стабильности с соседством Даанви, но это необоснованно.

Даанви соприкасается с Материальным Планом на одно столетие, один раз в каждые 4 века.

Отдаленный: Как и в периоды, когда Даанви соприкасается, так и в периоды когда он отдален, он не оказывает какого-либо влияния. Даанви отдален от Материального Плана в течение одного столетия каждые 4 века, не учитывая периода соприкосновения.



Дал Куор, Регион Сновидений

Во время сна смертные мысленно проецируют свой разум в Дал Куор - план, где сновидения теряют значение. Дал Куор окружен снопанорамами – небольшими, временными карманами псевдореальности, где спящие живут в своих мечтах в течение короткого времени. Однако в пределах кольца существует полностью другой мир.

Великолепные куполообразные города, которые воздвигаются из бесформенного потока сновидений, идущего поперек внутренней части кольца фантастических ландшафтов, давая куори, которые там живут, свободный доступ к их пище – психической энергии спящих смертных. Вне городов куори находятся бурлящие вихри пейзажей, порожденных снами которые плаваются, растут, горят и распадаются без особой закономерности или причины. Истории говорят о спокойном глазе в центре этого шторма, но это больше напоминает вымысел, взятый из наполеону запомнившегося сна.

У Дал Куор следующие характерные признаки:

- Субъективно направленная гравитация
- Текущее Время: За каждые 10 минут проведенных в Дал Куоре, в Материальном Plane проходит 1 минута.
- Сильно Изменяем: Материя из снов изменяется со снами спящего. Вне границ снопанорам, в сердце Дал Куора, куори с легкостью оперируют этой материей, в то время как посетителям гораздо труднее изменить окружающую обстановку.
- Усиленная Магия: Заклинания школы иллюзии расширены.

Обитатели Дал Куора: Куори (все); смотрите стр. 2

Отдаленный: Последний раз Дал Куор соприкасался с Материальным Планом приблизительно сорок тысяч лет назад, в то время, когда куори вторглись в Ксен'дрик. Великанам с Ксен'дрика все же удалось закончить войну и разорвать связь между планами, но цена была высока: опустошение Ксен'дрика и гибель каждого десятого из цивилизации великанов. В то же время, Дал Куор был выброшен с орбиты. В результат, Дал Куор постоянно отдален от Материального Плана. Единственный способ попасть в Дал Куор из Материального Плана – через пси-проецирование сновидений, и куори были вынуждены искать новые способы воздействия на Материальный Плане.

Доларрх, Королевство Умерших

Это место безнадежности, вечного отчаяния и поглощающей апатии. Доларрх – место, куда уходят души всех умерших смертных. Это не наказание, так должно быть.

У Доларрха следующие характерные признаки:

- Тяжелая гравитация.
- Отсутствие времени.
- Запрещенная магия: Все заклинания запрещены.
- Улавливание: Попавшего в Доларрх посетителя охватывает усиливающаяся апатия и отчаяние. Цвета более серые и менее яркие, звуки приглушенные, а все впечатления охвачены скукой и тоской. В конце каждого дня (субъективного времени), проведенного в Доларрхе, любой, кто не родом с Доларрха, должен пройти проверку Воли (КС15+количество проведенных дней в Доларрхе). Неудача означает, что данная личность полностью попала под контроль плана и стала бестелесной тенью, уроженцем-внешним с этого плана. Путешественники, пойманные Доларрхом, не могут покинуть план по собственной воле и не желают этого делать. Воспоминания о минувшей жизни растворяются в ничто, и лишь заклинание *чудо* или *желание* могут вернуть ушедших назад.

Обитатели Доларрха: Налфишнии (демон), лемур (дьявол), марут (неизменный).

Справочник Монстров III: Клянущийся в скорби (демон), эфирный рой, чумная щетка.

Соприкасающийся: При соприкосновении Доларрха с Материальным Планом иногда происходит снижение связи с Королевством Умерших. В это время в Эберроне чаще встречаются призраки, так как их душам легче задержаться в мире живых, чем попасть в Доларрх. Возвращающиеся к жизни заклинания работают нормально, но вместо одной заданной души, вы рискуете вернуть к жизни сразу несколько. Когда персонаж возвращается назад к жизни в момент соприкосновения с Доларрхом, бросьте d100, сверив результат с нижеследующей таблицей.

Доларрх соприкасается на один год раз в столетие, точно через пятьдесят лет после каждого периода отдаленности.

d%	Результат
01-50	Заклинание действует как обычно
51—80	Рядом с оживляемым персонажем появляются 1d4 приведения (СВ=уровню оживляемого персонажа)
81—90	Как выше, но в оживляемое тело захватывает другая душа, а нужный дух появляется как приведение.
91—99	Заклинание действует как обычно, но оживляемым персонажем управляет налфишнии.
100	Заклинание не действует, а вместо этого, тело анимирует налфишнии.

Отдаленный: Когда Доларрх отдален, не действуют заклинания, которые возвращают к жизни умерших, и попасть на Доларрх с помощью *смещения планов* практически невозможно. В этот период душа умершего может быть возвращена лишь путем путешествия (через *астральную проекцию*, *врата* или постоянный портал на этот план), нахождением необходимой души, возвращением её на Материальный План и, уже здесь, возвращением к жизни. Однако, как налфишнии так и маруты недовольны таким способом возвращения душ. Доларрх отдален в течение одного года раз в столетие, точно через пятьдесят лет после каждого периода соприкосновения.

Ириан, Вечный День

В Ириане посреди кристаллического неба светит бриллиантовое белое солнце, омывающее сияющий пейзаж светом, не дающим тени. Здесь растут кристаллические леса, видны горы из чистого кварца, реки из жидкого стекла и обесцвеченные солнцем пустыни, наполненные чистым белым песком – таков пейзаж этого плана.

Ириан полон положительной энергии – не достаточно интенсивной, чтобы вредить жизни, но достаточной, чтобы поддерживать жизнь разнообразных необычных форм. Существа света и жизни нашли для себя здесь свой дом, но совсем не обязательно, что это добрые существа.

У Ириана следующие характерные признаки:

- Слабое доминирования положительной стороны.
- Усиленная магия: Заклинания, использующие позитивную энергию, включая заклинания лечения, максимизированы. Персонажи получают +4 бонус к изгнанию нежити, а также наносят максимальное повреждение при изгнании.
- Запрещенная магия: Заклинания, использующие негативную энергию, запрещены.

Обитатели Ириана: Архонт светлячок, равид.

Справочник Планов: Ксаг-я.

Справочник Монстров III: Луми.

Соприкасающийся: Когда Ириан соприкасается с Материальным Планом, всюду, где они только соприкасаются, начинает цвести жизнь. Дни более яркие, цвета более насыщенные, восприятия и ощущения усилены. Заклинания, использующие положительную энергию, активизируются при +1 уровне заклинателя, а жрецы, изгоняют нежить так, будто они одним уровнем выше.

В отличие от большинства других планов, влияние Ириана не достигает определенных мест на Материальном Плане в течение соприкосновения. Его проявления скорее происходят в течение часа, охватывая Эберрон в полдень. Ириан – соприкасается сроком на десять дней в весенний



месяц Эйр раз в три года.

Отдаленный: Точно также как жизнь расцветает, когда Ириан притягивается, жизнь теряет свой расцвет, когда Ириан находится в отдалении. Ночи более темные, кажется, что цвета блекнут, а в воздухе висит оцепенение. Заклинания, использующие положительную энергию, активируются при -1 уровне заклинателя, а жрецы, изгоняют нежить так, будто они одним уровнем ниже. Эти эффекты преобладают в Эберроне в течение десяти дней в осеннем месяце Сиферос раз в три года спустя полтора года после каждой фазы соприкосновения.

Китри, Перемешивающийся Хаос

Бурлящий бульон из земли, воды, воздуха, протоплазмой слизи, огня, магмы, пара, дыма, пыли, льда, ослепляющего света, непроглядной тьмы, кислоты, вспышек молнии, какофонии звука, и, по-видимому, любой другой субстанции и энергии, которую можно найти во вселенной, наполняет план Китри. Каждая часть плана постоянно меняется. Существо, уроженец или только посетитель, может повлиять на то, чтобы удержать местоположение постоянным и устойчивым в течение короткого времени.

У Китри следующие характерные признаки:

- Объективно направленная гравитация: Очень часто меняется направление гравитации.
- Сильно изменяем: Китри постоянно изменяется. Любая территория, если она каким-либо образом не стабилизирована магически, может реагировать на специфические заклинания или просто силу мысли.
- Сильной хаотичной направленности.
- Усиленная магия: Заклинания с дескриптором хаос максимизированы и увеличены.
- Запрещенная магия: Заклинания с дескриптором закон запрещены.

Обитатели Китри: Тварь хаоса, гитзерай, ревун, слаад (все), титан.

Справочник Монстров III: Кварафон.

Соприкасающийся: Близость Китри не имеет никаких необычных эффектов на Материальный План, хотя популярно суеверие, связывающее период соприкосновения с ним с историческими периодами волнений и конфликтов. (Например, некоторые астрономы полагают, что Китри соприкасался с Материальным Планом Эберрона в годы перед смертью Короля Джарота и в первые десятилетия Последней Войны, но какого-либо серьезного доказательства, поддерживающего эту теорию, не существует.)

В соответствии с хаотичным характером план движение Китри через Астральный План совершенно беспорядочно. Он входит в соприкосновение в абсолютно случайные интервалы времени и остается в этом положении от дня до столетия.

Отдаленный: Когда Китри отдален, он не проявляет особых заметных эффектов на Материальный План.

Ксориат, Царство Безумия

Не подлежащий описанию или пониманию, Ксориат абсолютно точно назван Царством Безумия. Не только его чуждая геометрия и отвратительные жители делают его похожим на продукт, созданный кошмаром сумасшедшего, но любой, кто посещает Ксориат, рискует потерять свой разум, разрушенный полученным опытом.

Ксориат подобен кипе из прозрачного пергамента, из-за, по всей видимости, бесконечной связи слоев и измерений. Его жители одновременно существуют на многочисленных слоях. Массивные, дрейфующие объекты, слишком крупные, чтобы их могли заметить посетители плана; свободно текущие реки молочно-белой жидкости; дожди

из синих сфер падают с необозримых высот и, взрываясь от удара о другой объект, выпускают клещей размером с лошадь - все это безумие - характерные черты Ксориата. Студенистые черви извиваются от слоя до слоя, передвигаются через шупальцеобразную растительность, покрытую оранжевым мхом, и все это покоится на море из амёб. Правят в этом безумном царстве даелькиры.

Подобно Дал Куору, последнее соприкосновение Ксориата с Материальным Планом ознаменовалось периодом гибельной войны. Более чем девять тысяч лет назад Ксориат соприкоснулся с Эберроном, и даелькиры послали своих слуг в Кхорвайр, чтобы завоевать его. Прежде чем орки и хобгоблины друиды, известные как Хранители Врат, сумели изменить орбиту Ксориата, майнд флаеры и низшие слуги даелькиров опустошили империю хобгоблинов Дхакаан. Волшебство Хранителей Врат было менее катастрофическим, чем попытка великанов разорвать связь с Дал Куор; Ксориат быстро удалился от точки соприкосновения, но однажды может вернуться.

У Ксориата следующие характерные признаки:

- Нет гравитации.
- Сильно изменяем.
- Средней злой направленности.
- Дикая магия.
- Искажение времени: Поток времени в плане Ксориат отличается от времени в Эберроне. Одна минута в Царстве Безумия равна часу на Материальном Плане, поэтому авантюристы из Эберрона, находившиеся в Ксориате в течение часа, вернувшись в Эберрон обнаружат, что здесь прошло шестьдесят часов.

Обитатели Ксориата: Даелькир*, майнд флаер.

Справочник Планов: Псевдоприродные существа.

Справочник Монстров II: Рукаразилл, вист.

Фоллант Извергов: Каорти.

Справочник Монстров III: Одопи, визжащий ужас, существа с опорожненным разумом.

*Новое чудовище, описанное на стр. 2__.

Соприкасающийся: Когда Ксориат соприкасается с Материальным Планом, безумие буквально врывается в мир. По неизвестным причинам Теневое Пограничье так или иначе "близко" к Ксориату, и уроженцы Царства Безумия именно там смогли войти в Эберрон в период последней фазы соприкосновения Ксориата. По всему Теневому Пограничью стала проявляться дикая магия, время текло необычно, а даелькиры деформировали обычных существ в чудовищные создания.

Вмешательство Хранителей Врат во время последней фазы соприкосновения Ксориата изменило орбиту плана, и с тех пор Ксориат больше не соприкасался. Печати Измерений (смотрите стр. 273) держат план на расстоянии, но различные силы стремятся нарушить их мощь, так что Ксориат может приблизиться вновь.

Отдаленный: Отдаленность Ксориата не оказывает влияния на Материальный План.

Ламанния Сумеречный Лес

Ламанния, Сумеречный Лес, является царством неукротимой и дикой природы, неограниченной, нетронутой цивилизацией. Несмотря на название плана, простирающиеся во всех направлениях леса не единственное, что характеризует его ландшафт - величественные горы, широкие поля, душные болота, холмистая местность, и даже пустыни и тундры - все это создает живую биосферу Ламаннии. Все виды растений, животных, магических зверей и зверообразных внешних встречаются в Сумеречном Лесе, так же как воздушные, земные и водные элементали. Ликантропы, редкие в Эберроне, обычны для Ламаннии, с тех пор как многие сбежали на этот

план в период крестового похода, который почти полностью истребил их популяцию в Хорвайре.

У Ламаннии следующие характерные признаки:

- Усиленная магия: Заклинания друидов продлены.

Обитатели Ламаннии: Ахайерай, животные (все), стреляющая (все), белькер, небесные животные, бебелит (демон), адская кошка (дьявол), воздушная элементарь (все), земляная элементарь (все), водная элементарь (все), злодейские животные, джинни (джин), аворал (гвардинал), леонал (гвардинал), рой адских ос, невидимый преследователь, ликантропы (все), воздушный мефит, пылевой мефит, земляной мефит, мефит из слизи, солевой мефит, водный мефит, ночной кошмар, токква, тойанида (все), насекомые (все), ксорт (все), гончая йеф.

Справочник Планов: дао (джин), марида (джин), паразлементальная слизь (все), дымовая паразлементарь (все).

Справочник Монстров III: Лавинщик, боевой куст, пылевое умертвие, гулгар, деревянный вайда, вересковые существа.

Соприкасающийся: Когда Ламанния соприкасается с Материальным Планом, власть природы возрастает. В регионах с неиспорченной цивилизацией природой (особенно в Эддиинских Владениях) растения становятся более зелеными, а животные сильнее и плодороднее размножаются. Заклинания *призыва природного союзника* расширены по всему Материальному Плану.

Ламанния соприкасается на одну неделю каждые двенадцать месяцев.

Отдаленный: Когда Ламанния отдалена от Материального Плана, сила природы снижена.

Животные плохо размножаются, а растения – даже зерновые культуры – плохо растут. Использование заклинаний *призыва природного союзника* в это время затруднено. Ламанния отдалена в течение одной недели каждые двенадцать месяцев, ровно через шесть месяцев после периода соприкосновения.

Мабар, Бесконечная Ночь

Абсолютная чернота, где нет света, заполняет план Мабар, Бесконечную Ночь. Здесь всегда беззвездная ночь, ее мрак никогда не слабеет. Темнота буквально пожирает жизнь посетителей этого плана, гася каждую искру света, которая смеет проникнуть в Бесконечную Ночь.

У Мабара следующие характерные признаки:

- Слабо негативно доминируемый.
- Усиленная магия: Заклинания, использующие негативную энергию, включая заклинания *причинить ранение*, максимизированы.
- Запрещенная магия: Заклинания, использующие позитивную энергию, запрещены.

Обитатели Мабара: Барджест (все), бодак, суккуб (демон), найтшед (все), тень, теневой мастиф.

Справочник Планов: Ксег-йи, юголот (все).

Справочник Монстров III: Сумрачный голем, некронаут, триллох, васутант, юголот (все).

Все выше перечисленные существа иммунны к повреждениям от негативной энергии, включая окружающую энергию плана.

Соприкасающийся: Когда Мабар соприкасается с Материальным Планом, все тени становятся темнее и холоднее, а ночи намного опаснее. Заклинания, использующие негативную энергию, активируются с +1 уровнем заклинателя, если активированы в темноте, а злые жрецы подчиняют и командуют нежитью так, как если бы они были одним уровнем выше, пока они находятся в темноте. Во время ночи и под землей путешествовать между планами намного проще – просто вступив в темную об-

ласть, персонаж может перейти из Эберрона в Мабар, а по ночам в Эберрон из Бесконечной Ночи проникают на охоту барджесты и тени.

Фаза соприкосновения Мабара с Эберроном длится в течение трех темных ночей раз в пять лет, в ночи, когда новая луна близка к зимнему солнцестоянию.

Отдаленный: Когда Мабар отдален, тени кажутся немного слабее, а ночи не столь внушающими страх. Заклинания, использующие негативную энергию, активируются с –1 уровнем заклинателя, днем или ночью, а злые жрецы подчиняют и командуют нежитью так, как если бы они были одним уровнем ниже.

Мабар отдален сроком на пять осенних дней раз в каждые пять лет в полнолуние перед солнцестоянием спустя два с половиной года после каждой фазы соприкосновения.

Рисия, Ледяная Равнина

Снежные бури над полями раздуваемого снега, который покрывает бесконечный ледник Рисия, состоящий из слоев холода и льда. Редкие горы нарушают ее ровную поверхность, но они состоят из твердого льда, а не камня. Озера и потоки также видны на пейзаже, но они не состоят из воды – это места, где сам воздух остыл до холодной жидкости, смертельной при соприкосновении. Атмосфера Рисии замораживает глаза и легкие, ветер крадет дыхание, а снег хоронит и погребает абсолютно все.

У Рисии следующие характерные признаки:

- Средней злой направленности.
- Усиленная магия: Заклинания с дескриптором холод увеличены и максимизированы.
- Запрещенная магия: Заклинания с дескриптором огонь запрещены.
- Холод: Средняя температура на Рисии –17,8 °C. В любой указанный день, существует 50% шанс экстремальной погоды в виде снега, града, бурана, дождя со снегом.

Обитатели Рисии: Ледяной дьявол, ледяной мефит.

Справочник Планов: Ледяная паразлементарь (все).

Справочник Монстров II: Ледяная саламандра, иммот.

Справочник Монстров III: Чраал, реджкар, снежная слизь.

Соприкасающаяся: Когда Рисия соприкасается с Материальным Планом, области очень сильного холода прежде всего Вечные Льды на дальнем севере, а также и северные пределы Хорвайра, начинают приобретать некоторые из признаков этого плана. Состояния чрезвычайного холода (температура воздуха ниже –28,9°C) становятся еще более сильными: холод наносит 1d8 пункта временного повреждения каждые 10 минут (КС Воли 20+1 за предыдущую проверку).

Вход в зону интенсивного холода (типа бушующей снежной бури в Вечных Льдах), в тот момент, когда Рисия соприкасается с Материальным Планом, дает 30%-й шанс на открытие временного перехода в Рисию, перенося существ в этих областях в Ледяную Равнину. Так же в этих областях в Материальный План могут войти уроженцы Рисии, вблизи от области интенсивного холода существуют 70% шанс столкнуться с ними.

В зонах экстремального холода заклинания с дескриптором холод улучшены и автоматически расширены и усилены.

Рисия соприкасается с Материальным Планом во время среднего зимнего месяца Зарантир раз в пять лет.

Отдаленная: Когда Рисия отдалена от Материального Плана, холод немного слабеет. Состояния чрезвычайного холода (температура воздуха ниже –28,9°C) менее серьезны: холод наносит лишь 1d4 пункта временного повреждения каждые 10 минут (КС Воли 12+1 за предыдущую проверку).

Во всех местах, за исключением областей чрезвычайно холода, заклинания с дескриптором холод более сложно активировать, необходимо пройти проверку Искусства Магии (КС 15+уровень заклинания).

Рисия отдалена от Материального Плана в течение одного месяца (месяц середины лета Ларвион) раз в пять лет через два с половиной года после каждой фазы соприкосновения.

Сирания, Лазурное Небо

Кристаллические города плавают в бесконечном пространстве Сирании – ясном синем небе. Их шпили блестят окруженные сиянием её совершенной атмосферы. Эти управляемые солары города являются домами ангелов. Ангелы – единственные известные жители этого плана, и, хотя о Сирании известно очень мало, это, кажется, почти совершенный рай.

У Сирании следующие характерные признаки:

- Слабая гравитация.
- Сильная добрая направленность
- Усиленная магия: Заклинания с дескриптором добро усилены.
- Запрещенная магия: Заклинания с дескриптором зло запрещены.

Обитатели Сирании: Ангелы (все).

Справочник Монстров III: Призматический голем.

Соприкасающийся: Когда Сирания соприкасается, небеса становятся безоблачными и гораздо более яркими днем и темно-синими даже в самый темный час ночи. В это время можно попасть в Сиранию, просто летя вверх, достигая края атмосферы Эберрона. Заклинания с дескриптором добро усилены, а заклинания с дескриптором зло ограничены, активация таких заклинаний требует прохождения проверки Искусства Магии (КС 15+уровень заклинания).

Сирания соприкасается с Материальным Планом на один день раз в десять лет.

Отдаленный: Когда Сирания отдалена, небо сланцево-серое или белое днем и полностью черное ночью. Заклинания с дескриптором зло усилены, а заклинания с дескриптором добро ограничены, активация таких заклинаний требует прохождения проверки Искусства Магии (КС 15+уровень заклинания).

Сирания отдалена от Материального Плана в течение одного дня раз в десять лет, точно через пять лет после фазы соприкосновения.

Теланис, Волшебный Двор

Физически подобный Эберрону и Ламаннии, Теланис – царство бурной природной красоты, и, прежде всего, пышных лесов и кристально-чистых вод. Среди деревьев возвышаются очаровывающей красоты темные шпили, окруженные гипнотизирующими огнями, которые напоминают танцующие фонари. Свечение мерцает на растениях и камнях, освещая вечные сумерки плана, в то время как на небе мерцает множество звезд.

У Теланиса следующие характерные черты:

- Усиленная магия: Таинственные заклинания усилены и расширены.
- Поток времени: День, проведенный на Теланисе, равен неделе на Материальном Плане. Время на Теланисе ловит путников; не уроженцы, проводящие время на Теланисе и вернувшиеся домой, с удивлением обнаруживают, что они сильно проголодались, или что на Материальном Плане прошло несколько дней. После слишком долгого нахождения в Теланисе, они могут весьма быстро состариться и умереть. Уроженцы плана не восприимчивы к этому феномену.

Обитатели Теланиса: Дриада, эладрин (все), лилленд, нимфа, сатрир, спрайт (все), тритон.

Справочник Монстров II: Сильф.

Справочник Монстров III: Петал, мерцающий рой, шип.

Соприкасающийся: Когда Теланис соприкасается с Материальным Планом, в Эберроне проявляются некоторые магические зоны, в основном в глухих областях, а также в рощах у цивилизации. В это время можно найти волшебные кольца (круги из поганок) и магические холмы (маленькая выпуклость в земле), часто сопровождаемые таинственными огнями. Эти признаки мест, где граница между планами тонка, и легко может произойти переход в любом направлении. Путешественникам лучше избегать таинственных огней, поскольку уроженцы Теланиса, насколько известно, часто соблазняли смертных в свое царство без враждебных намерений, но не учитывали влияние времени Волшебного Двора на уроженцев Эберрона.

Таинственные заклинания расширены, если активированы в пределах 90 метров от волшебных колец или холмов. Во время фаз соприкосновения можно чаще встретить существ-фей.

Теланис соприкасается в течение семи лет каждые 225 лет. Когда фаза соприкосновения заканчивается, план путешествует по своей орбите 102 года, прежде чем становится отдаленным.

Отдаленный: Когда Теланис отдален, сила существ-фей уменьшена, и они реже встречаются. Уровень заклинателей подобных заклинанию и сверхъестественных способностей фей понижен на 1.

Теланис отдален в течении четырнадцати лет каждые 225 лет. Когда фаза соприкосновения заканчивается, план путешествует по своей орбите 102 года, прежде чем вновь соприкасается с Материальным Планом.

Ферния, Море Пламени

В Фернии, Море Пламени, все охвачено пламенем. Земля – не что иное, как большие, постоянно изменяющиеся пласты сжатого пламени, золы и останков мусора. Воздух содрогается от бесконечных огненных штормов. Океаны жидкого пламени текут и притекают, а горы испускают расплавленную лаву. На всей этой непрерывно изменяющейся территории бушует без потребности в топливе или воздухе огонь.

У Фернии следующие отличительные признаки:

- Доминирует огонь.
- Средней злой направленности.
- Усиленная магия: Заклинания с дескриптором огонь увеличены и максимизированы.
- Запрещенная магия: Заклинания с дескриптором холод запрещены.

Обитатели Фернии: Азер, балор (демон), изверг преисподней (дьявол), огненная элементаль (все), ифрит (джин), адская гончая, магмин, огненный мефит, магмовый мефит, паровой мефит, раст, саламандра (все).

Справочник по Планам: Фирр (эладрин), магмовая пара-элементаль (все).

Справочник Монстров III: Испепеляющий рой, слизь пожара, харссаф, фоеларк, зезир.

Соприкасающаяся: Когда Ферния соприкасается с Материальным Планом, области сильно высокой температуры, в первую очередь вокруг вулканов, принимают часть признаков этого плана. Условия чрезвычайной высокой температуры (температура воздуха выше 60°C) становятся еще более интенсивными: дыхание в таких местах наносит по 1d8 пункта повреждений в минуту, а сама жара причиняет 1d6 пунктов временного повреждения каждые 5 минут (КС Воли 20+1 за предыдущую провер-

ку). Лава или магма наносят по 4d6 пункта повреждения в раунд при воздействии плюс 2d6 пункта повреждения, в раунд спустя 1d4 раундов после покидания воздействия магмы или лавы.

Вход в водоем лавы или подобного вещества огромной высокой температуры (типа бушующей огненной бури в Землях Скорби), во время соприкосновения с Фернией дает 30%-й шанс на то, что персонаж будет смыт в Море Пламени. Так же в этих областях в Материальный План могут войти уроженцы Фернии, вблизи от области чрезвычайно высокой температуры существует 70% шанс столкнуться с ними.

В областях чрезвычайной высокой температуры, заклинания с дескриптором огонь усилены, будучи автоматически увеличены и усилены.

Ферния соприкасается с Материальным Планом в течение одного месяца (месяц середины лета Ларвион) раз в пять лет.

Отдаленный: Когда Ферния отдалена от Материального Плана, высокая температура становится несколько менее интенсивной. Условия чрезвычайной высокой температуры (температура воздуха выше 60°C) заметно снижены: вдыхание горячего воздуха наносит только 1d4 пункта повреждения в минуту, а сама высокая температура наносит только 1d3 пункта временного повреждения каждые 5 минут (КС Воли 12+1 за предыдущую проверку). Лава или магма наносит 2d4 пункта повреждения в раунд при воздействии плюс 1d4 пункта повреждения в раунд 1d3 раунда после прекращения воздействия лавы или магмы.

Во всех местах, за исключением областей чрезвычайной высокой температуры, заклинания с дескриптором огонь более сложно активировать, необходимо пройти проверку Искусства Магии (КС 15+уровень заклинания).

Ферния отдалена от Материального Плана в течение одного месяца (месяц середины зимы Зарантир) раз в пять лет через два с половиной года после фазы соприкосновения.

Шаварат, Поле Сражений

Три больших армии вечно сражаются на бесплодных равнинах Шаварата: небесное воинство архонтов, адский полк дьяволов и роящаяся орда демонов. Война определяет все аспекты их существования. Союзы создаются и распадаются, обычно в них вовлечены дьяволы, присоединяющиеся к одному или другому из врагов, а затем, когда ситуация изменяется в их пользу, нарушающих союз, — но война никогда не заканчивается. Павшие солдаты, в конечном счете, возвращаются, обычно в более низком статусе, но армии трех сил остаются примерно равными по силе.

Пейзаж Шаварата усеян крепостями, обычно каждая из них находится в кольце большой осады. Каждая крепость, в конечном счете, падает, и переходит из рук в руки много раз, до тех пор, пока не превращается в груды щебня. Когда одна рушится, чтобы заменить павшую возводится новая. Вне этих крепостей, во всех направлениях простирается скалистый и бесплодный пейзаж, изредка подчеркнутый низкими холмами — единственным различимым ландшафтом в этом плане.

У Шаварата следующие характерные признаки:

- Мировоззрение: Области, удерживаемые архонтами - средней доброй и законной направленности. Области, удерживаемые дьяволами - средней злой и законной направленности. Области, удерживаемые демонами - средней злой и хаотичной направленности. Эти области постоянно перемещаются, их границы столь же текучи, как и ход войны.

- Усиленная магия: Заклинания, которые создают, заковывают или подражают оружию (такие как *пламенный клинок*, *острый край* и *меч Морденкайнена*), а также заклинания, возбуждающие боевые эмоции (такие как *ярость*, *героизм* или *антипатия*) расширены.
- Запрещенная магия: Внушающие успокоение или мирящие враждебных существ, а также все очарования, запрещены.
- Вращающиеся лезвия: Существа, не являющиеся уроженцами Шаварата, являются субъектами атаки вращающихся лезвий, которые путешествуют по плану подобно стаям птиц. Каждый час, проведенный персонажами на плане, они имеют 70%-й шанс на столкновение с облаком лезвий, которые нападают 2d6 раундов, а затем разлетаются. В каждом из этих раундов, лезвия нападают на каждого персонажа, используя +10 бонус атаки и нанося 2d6 пунктов повреждения при каждом успешном ударе. При преодолении снижения повреждений лезвия рассматриваются как магическое оружие злой направленности.

Обитатели Шаварата: Архонт гончая, архонт трубач, бабау (демон), дретч (демон), глабрезу (демон), хезроу (демон), марилит (демон), квазит (демон), возвратитель (демон), шипастый дьявол, бородатый дьявол, костяной дьявол, цепной дьявол, эриньез (дьявол), рогатый дьявол, бес (дьявол), варгойллья.

Справочник Монстров II: Клиновкая поросль.

Справочник Монстров III: Демон стрелец, смертельный визгун, мивилорн, ходящая ярость, кромсающая буря.

Соприкасающийся: Когда Шаварат приближается, эхо его бесконечных сражений проявляется в Материальном Плане. В любой области, впутанной в бой, признаки усиления и ограничения магии просачиваются из Шаварата в Материальный План. Активация запрещенных заклинаний требует проверки Искусства Магии (КС 15+уровень заклинания). Также известно, что и в прошлом и в настоящем во время соприкосновения Шаварата в местах крупных сражений появлялись облака вращающихся лезвий.

Шаварат соприкасается с Материальным Планом в течение одного года раз в 63 года.

Отдаленный: Когда Шаварат отдален, нет каких-либо известных эффектов, проявляющихся в Материальном Плане.

ВНЕШНИЕ В ЭБЕРРОНЕ

Как и в любом игровом мире D&D, уроженцы различных планов могут быть попасть в Эберрон посредством заклинаний типа, *призыв монстра*, *планарный союзник* или *планарная связь*, и *врата*. Несколько чудовищ, описанных в *Справочнике Монстров* как уроженцы Материального Плана, в космологии Эберрона фактически являются экстрапланарными существами. Майнд флаеры родом с Ксориата и, таким образом, могут теоретически попасть в Эберрон при помощи магии (хотя Ксориат может быть отдален, что создает трудности в открытии планарного канала). Тритоны встречаются в Теланисе, а не являются внешними с подтипом местный, как это описано в *Справочнике Монстров*.

Множество существ, именуемых уроженцами Материального Плана, также живут во Внешних Планах. Они включают всевозможных фей, встречаемых в Теланисе (дриады, нимфы, сатиры и спрайты), теней, встречаемых в Мабаре, и обычные животные, насекомые и ликантропы, встречаемых в Ламаннии. Активация заклинаний, вроде *планарного союзника* и *планарной связи*, может перенести этих существ в Материальный План,

где они получают подтип экстрапланарные. Существа этих типов обычны для Материального Плана и не имеют подтипа экстрапланарный, поскольку они являются уроженцами Материального Плана.

И наоборот, ночные ведьмы - внешние, являющиеся уроженцами Эберрона, и поэтому не получают подтип экстрапланарный при встрече в Материальном Плане.

ОДЕРЖИМОСТЬ

Некоторые изверги, по крайней мере, с 4 КХП и показателем Обаяния, по крайней мере, 13, обладают магической способностью сбрасывать физическую форму, и принимать эфирный облик, что позволяет им овладевать другим существом или объектом.

Новый облик существа является эфирным, и, таким образом, иммунным к даже самым мощным физическим и большинству магических атак (за исключением, например, силовых атак) не эфирными существами. Когда изверг овладевает существом или объектом, его не затрагивают даже эффекты силы. На овладевшего кем-либо изверга действуют лишь заклинания, вроде *высвобождения*, брошенные не эфирными существами. Любой другой вид атаки, магический или нет, направленный против изверга, действует на одержимое существо или объект, а не на него.

Пока изверг находится в эфирном облике, его материальная оболочка лежит бесчувственно, как будто все жизненные функции приостановлены. Тело не требует пищи или воздуха, но направленное повреждение, или подверженность чрезвычайной окружающей среде убьет его. Изверг может бродить в эфирном облике бесконечно долго, но он умирает, если разрушается его тело, также он немедленно возвращается к своему телу, если на его тело успешно активировано *рассеивание магии* (или подобный ему эффект).

Уровень заклинателя для способности овладения изверга равен КХП изверга. Изверги со способностью овладения имеют Серьезность Вызова на 2 выше, чем стандартные изверги своего вида. Например, суккуб со способностью овладения – существо с СВ 9.

Как только изверг попадает в Эфирный План, он иллюзорно парит сквозь мир в поисках цели для овладения. Проведение попытки овладения – сверхъестественная способность, которую изверг может использовать по желанию (стандартное действие).

Одержимые Существа

Если изверг желает овладеть существом, его эфирная форма должна находиться рядом с целью. Заклинание *защита от зла* (или подобный эффект) дает существу иммунитет к попыткам овладения. Незащищенная цель попытки овладения должна пройти проверку спасброска Воли (КС 10 + 1/2 КХП изверга + мод-тор Обн изверга), чтобы избежать овладения. Злые цели попытки овладения проводят проверку с -2 штрафом обстоятельств на этом спасброске, а цель попытки овладения, которая находится в процессе совершения злого деяния, переносит дальнейшие -2 штраф обстоятельств. МП может совершать этот бросок втайне, чтобы игрок не мог знать, стал ли его персонаж одержим.

Как только существо провело успешный спасбросок против овладения, данный изверг более не может пытаться овладеть этим существом в течение следующих 24 часов. Если же спасбросок провален - цель одержима.

Изверг становится частью контролируемой им жертвы и знает, что происходит вокруг существа, которым он обладает. Так же как и жертва, он может видеть и слышать. Контролирующий изверг может, в любое время мысленно общаться с существом на том языке, который это существо понимает, хотя, если жертва не очень развита, её понимание может быть ограничено.

Одержимое извергом существо может и не знать, что оно находится под контролем. Более того, изверг может попытаться скрыть свое присутствие в одержимом существе, тем самым, позволяя ему проходить через *круг волшебства против зла*, входить в охраняемую *запретом* церковь и избегать обнаружения посредством заклинания *обнаружить зло*. Чтобы сделать это, извергу необходимо пройти особую «ментальную» проверку Скрытности. Эта проверка использует модификатор Интеллекта изверга, а не его Ловкости. КС для проверки Скрытности: 10+уровень заклинания + соответствующий модификатор способности заклинателя (точно так же как спасбросок против КС заклинания). Изверг получает +4 бонус обстоятельства Скрытности, если он в настоящее время не управляет жертвой. Изверг также может пройти эту проверку для того, чтобы предотвратить одержимое существо от поврежденного заклинаний на основе мировоззрения, вроде *святого поражения*. КС проверки Скрытности тот же, поскольку спасбросок проводится против КС повреждающего заклинания. Если проверка Скрытности изверга терпит неудачу, то заклинание поражает одержимое существо, как если бы оно имело то же мировоззрение, что и изверг.

Овладевшие изверги имеют непосредственный доступ к мыслям своей жертвы, подобно заклинанию *чтение мыслей*, за исключением того, что они автоматически читают поверхностные мысли. По желанию, контролирующий изверг может также исследовать воспоминания существа, но жертве разрешена проверка спасброска Воли (КС 10+1/2 КХП изверга + мод-тор Обн изверга). Если спасбросок успешен, жертва удерживает изверга от его или ее мыслей в течение 24 часов. Вне зависимости от того, успешна проверка или нет, исследование воспоминаний автоматически выдает присутствие изверга его жертве.

Физический вред, причиненный одержимому существу, не повреждает изверга. Убийство одержимого существа выбрасывает изверга в Эфирный План, где он может сделать попытку нового овладения - изверг невредим. Даже эфирные существа не могут повредить овладевающему извергу.

Овладевший существом изверг может выбрать одну из четырех ролей относительно своей жертвы: наездник, союзник, контролер или враг. Изверг может переключаться от одной роли к другой свободным действием.

Наездник: Большую часть времени изверг, который обладает существом, просто ездит вместе с жертвой, которая, как правило, не осознает присутствия изверга. Изверг может объединить поездку с скрытностью, чтобы войти в область, защищенную *запретом*, или проскользнуть мимо *круга волшебства против зла* около цели, к которой он не мог иначе приблизиться. Изверг в роли наездника может сменить эту роль на роль союзника или контролера существа, но любое из этих действий, выдает жертве его присутствие (хотя жертвы с низким показателем Интеллекта могут не понять, что с ними происходит).

Союзник: Если одержимое существо знает об изверге и желает быть его носителем, изверг может предоставить одержимому существу +4 нечестивый бонус к любому из параметров. Этот бонус предоставляется при заключении некоего подобия сделки между извергом и одержимым существом (которые могут связываться друг с другом телепатически). Изверг контролирует этот бонус и может убрать его (свободное действие), если действия одержимого существа противоречат пожеланиям изверга. Если одержимое существо не делает то, что хочет изверг, изверг может сменить роль союзника на роль контролера или врага (свободное действие).

Контролер: В своей самой страшной форме овладения изверг может предпринять стандартное действие, чтобы

сделать попытку прямого контроля над действиями своей жертвы, изю всех сил пытающейся управлять собственным телом. Жертва должна преуспеть в проверке Воли за каждый раунд (КС 10+1/2 КХП изверга + мод-тор Обн изверга + 1 за каждую неудачную предыдущую проверку против контроля в тот день), чтобы избежать потери контроля. Если проверка успешна - жертва сопротивляется извергу, но тот может сделать новую попытку контроля в следующем раунде. Жертвы, борющиеся против контроля, считаются колеблющимися в своих решениях и могут проводить только одно действие в раунд (или действие передвижения или стандартное).

Если одержимое существо последовательно делает три успешных спасброска, то контролирующий изверг не может далее делать попытки управления жертвой в течение 24 часов. Однако успех или неудача спасбросков жертвы против контроля не затрагивают одержимое в целом, и изверг все еще владеет существом.

Если одержимое существо терпит неудачу проверки Воли против контроля, изверг имеет доступ ко всем ощущениям, способностям, навыкам, чертам и известным существом заклинаниям. Теперь изверг действует, как полноценное существо, до тех пор, пока не потеряет или не оставит контроль. В это время одержимое существо все еще может мысленно говорить с извергом и все еще владеет всем сенсорным потоком информации — если контролирующий не использует стандартное действие каждый раунд, чтобы блокировать доступ одержимого существа к его чувствам. Если изверг желает, сознание жертвы временно угасает, в то время как изверг полностью сохраняет контроль.

Изверг использует свои собственные показатели Интеллекта, Мудрости и Обаяния, но принимает физические показатели параметров одержимого им существа. Изверги с 9 КХП и показателем Интеллекта 15, поддерживающие контроль над жертвой, по крайней мере, 10 раундов в день в течение семи последовательных дней, могут также применять магические способности одержимого существа (с тем же уровнем заклинателя, что и у одержимого существа). Изверг сохраняет тип жертвы и поражается заклинаниями и эффектами, как если бы он сам был этим существом. Таким образом, корнугон контролирующей волка подчинен заклинаниям, затрагивающим животных, даже притом, что он намного более развит, чем обычный волк.

Изверг автоматически удерживает контроль в течение 1/2 КХП изверга + мод-тор Обн изверга+1 раундов за каждый раз, когда он управлял данной жертвой. Когда время контроля истекает, при желании изверг может новую попытку установления контроля.

Для овладения изверги зачастую выбирают существ со слабой волей, вроде големов и других механизмов (кованные не попадают в эту категорию). Как и любое другое существо, механизм может сделать спасбросок Воли, чтобы избежать овладения, но, скорее всего, изверг сможет взять и сохранить контроль над ним, так как обычно у механизмов плохие спасброски Воли. Овладевший механизмом изверг может помогать ему, как это описано в роли Союзник. В этом случае он должен оставить прямой контроль и сделать это тогда, когда механизм вернется к своей предыдущей программе действий.

Враг: В противоположность союзнику, этот вид овладения изверга — помеха для одержимого существа. Овладевший изверг обычно выбирает эту роль, когда он был не в состоянии управлять своей жертвой или когда разозлен на одержимое существо, к которому относился как союзник. Овладевший изверг может предоставить жертве —4 нечестивый штраф к любому из параметров. Изверг контролирует этот штраф и может иногда убрать его (свободное дей-

ствие), согласившись, это сделать после телепатических переговоров с одержимым существом.

Одержимые Предметы

Изверг может овладеть предметом, минимальный размер которого Крошечный, а максимальный — Огромный. Предмет (в том числе и магический), который персонаж носит на себе, переносит или держит в руках, при попытке овладения им получают спасбросок с модификатор спасброска Воли своего владельца. Магические предметы, находящиеся без присмотра, получают спасбросок, как будто на предмет применяется заклинание. В обоих случаях КС спасброска Воли равен 10+1/2 КХП изверга + мод-тор Обн изверга. Попытка овладения автоматически преуспевает, если она направлена на оставленный без присмотра не магический предмет.

Овладевший объектом изверг становится его частью. Он может видеть и слышать в пределах 18 метров от объекта, но не может использовать темновидение или слепое зрение, даже если в своем обычном состоянии у него есть эти способности. Изверг остается уязвимым к заклинаниям, которые действуют на внешних, экстрапланарных или злых существ (наподобие *святого слова* и *святого поражения*), а также к заклинаниям и эффектам, воздействующих на разум. На овладевшего предметом изверга не действуют физические атаки и большинство заклинаний (вроде *шара огня*), но они могут подействовать на предмет. Повреждение предмета не наносит извергу никакого вреда; если объект разрушается, изверг принимает эфирную форму и может выбрать новый предмет (или существо) — носитель.

Изверг может попытаться скрыть свое присутствие в одержимом предмете, позволяя ему проходить сквозь *круг волшебства против зла*, входить в охраняемую *запретом* церковь и избегать обнаружения посредством заклинания *обнаружить зло*. Используйте те же правила, что и в случае с существом. Если заклинание обнаруживает или нацелено лишь на существо, изверг получает +8 бонус обстоятельства к Скрытности, так как он находится в объекте. Также изверг может сделать проверку Скрытности для того, чтобы предотвратить одержимый объект от повреждений заклинаниями на основе мировоззрения (наподобие *святого поражения*). КС проверки Скрытности тот же, поскольку спасбросок проводится против КС повреждающего заклинания. Если проверка Скрытности изверга терпит неудачу, то заклинание поражает одержимый объект, как будто у него то же мировоззрение, что и у изверга.

Изверг может овладевать веществом, не имеющим определенной формы (вроде водоема или облака пыли), или частью большего объекта (например, секцией стены). В этом случае изверг овладевает областью или объемом не более 3 метров.

Изверг может овладеть предметом с целью в дальнейшем овладеть персонажем. Изверг получает бонус при попытке овладения существом, которое носит на себе, держит в руках или переносит предмет, которым он уже овладел. За каждый день ношения или хранения существом одержимого объекта до начала попыток овладения изверг повышает КС спасброска Воли цели на 1, до максимального повышения +10.

Овладевший предметом изверг может выбрать одну из четырех ролей поведения в отношении этого предмета: наблюдатель, контролер, развратитель или усилитель. Изверг может переходить от одной роли к другой (стандартное действие).

Наблюдатель: В этой роли изверг способен видеть и слышать в два раза дальше обычного расстояния (36 м), но только в том случае, если предмет лежит неподвижно.

Контролер: Если в одержимом предмете есть подвиж-

ные части (например, карета, часы или арбалет), изверг способен управлять движением этого предмета. Карета может преследовать пешеходов или катиться по улице без лошади. Часы могут замедлиться или идти назад. Арбалет может зарядиться и выстрелить (но не может нацелиться или самостоятельно зарядить стрелу). Одержимые предметы с колесами или опорами не могут двигаться быстрее, чем может двигаться изверг в своем материальном облике.

Изверги с 10 КХП и Обаянием 17 способны анимировать даже такие предметы, у которых нет подвижных частей (например, стол или статую). Одержимый объект действует как оживленный предмет (смотрите страницу 1__ Справочника Монстров). Однако ни один изверг не может управлять оживленным предметом, чья Серьезность Вызова выше, чем у изверга.

Развратитель: В этой роли изверг является причиной исчезновения от одержимого предмета проклятия.

Любой коснувшийся предмета должен преуспеть в проверке Воли (КС 10+1/2 КХП изверга+мод-тор Обн изверга) или подвергнуться эффекту заклинания *наложить проклятие* с уровнем заклинателя равным КХП изверга. В отличие от обычного заклинания *наложить проклятие*, субъект может и не знать, что *проклятие* связано с этим эффектом или что оно наложено на предмет. Ничто во внешнем виде предмета не указывает на то, что он одержим (хотя могут быть остаточные злые эффекты). Проклятие длится до тех пор, пока не удалено с помощью заклинаний *сбить колдовство*, *ограниченное желание*, *чудо*, *снять проклятие*, или *желание*, даже если изверг покинет одержимый объект.

Особенно умелый изверг в роли развратителя может овладеть фонтаном, поражая любого, кто прикоснется к нему или выпьет из него воды. Также изверг может овладеть участком земли, поражая любого, кто ходит по нему.

Усилитель: В роли усилителя изверг может овладевать Крошечным или более крупным оружием или доспехом и усиливать его, делая его подобным магическому оружию или доспеху. Изверг может дублировать магические свойства предмета стоимостью до 2000 зм за Кубик Хит-Поинта. Например, хезроу (9 КХП), который усиливает длинный меч, может усилить его свойства общей стоимостью на 18000 зм. Он может дублировать эффекты *длинного меча* +3, *нечестивого длинного меча* +1 или любой комбинации свойств с ценностью до 18000 зм. Изверг, овладевший комплектом магического доспеха или оружия, может увеличить его способности на ту же стоимость в золотых монетах. Цена на всевозможные улучшения дана в *Руководстве Мастера Подземелий*.

Изверг контролирует свои силы и может наделять ими предмет. Он может убрать их (свободное действие), если существо, использующее предмет, действует не так, как того хочет изверг. Если изверг покидает предмет, тот теряет все силы, дарованные овладением.

Вопреки способности изверга дублировать способности магического предмета, не магический одержимый предмет не становится по настоящему магическим. *Обнаружение магии* не ощущает магической ауры, а *обнаружение зла* находит ауру зла. Умные персонажи могут обратить внимание на то, что одержимый предмет ведет себя странно или имеет необычный внешний вид (магическое оружие, которое не имеет превосходного качества, например, яв-

ляется первым предупреждением того, что что-то не так). Персонаж, который успешно проходит проверку Поиска против КС 25 замечает в предмете «нечто странное».

КОНТАКТЕРСТВО

Если изверги известны своей способностью захватывать контроль над существом или предметом, уважение к жизни и достоинству разумных существ запрещает добрым существам контролировать других существ подобным образом. Однако некоторые небожители рады проявлять свою силу посредством использования облика смертного, если смертный согласен принять их в себя. Подобно множеству способов овладения извергом, такой контакт с небожителем является важным способом, при помощи которого в мире действуют силы добра.

Канал с небожителем действует примерно также, как божественная способность *Обладать Смертным*, которой обладают некоторые божества (более подробно в *Богах и Полубогах*). Некоторые небожители Эберрона обладают подобной заклинанию способностью наделять смертных своей мощью, а некоторыми заклинаниями (*канал с небожителями* и *канал с великими небожителями* описаны в *Книге Благородных Деяний*) позволяют смертному поместить в себя подобным образом любого небожителя.

В отличие от овладения извергом, установление канала возможно только по желанию смертного. Небожитель не принимает эфирную форму при попытке овладеть смертным - он просто сливает свой собственный облик со смертным, как часть его способности, подобной заклинанию. Как и в случае с одержимостью, заклинания вроде защиты от добра блокируют канал с небожителем, даже если цель заклинания согласна его принять. Такие заклинания как *высвобождение* или *рассеять добро*, а также специальные способности, изгоняющие духов из их жертв, могут воздействовать и на устанавливающего канал небожителя, даже если смертный желает, чтобы тот остался в нем.

Выступающий в роли канала смертный становится земным проявлением мощи небожителя. Небожитель может просмотреть все воспоминания смертного, а чувства небожителя замещают ощущения смертного. Смертный и небожитель могут связываться телепатически, но ни один из них не имеет полного доступа к текущим мыслям другого. Во время контакта Интеллект, Мудрость и Обаяние смертного становятся на 5 пунктов ниже, чем у небожителя (или остаются теми же, если они равны или выше, чем уже существующие показатели). Увеличение Мудрости затрагивает спасброски Воли смертного, и все три изменения параметров могут затронуть КС спасбросков для заклинаний и специальных способностей и бонусные заклинания.

Смертный может использовать как свои собственные навыки, так и навыки небожителя. Если смертный и небожитель имеют одинаковый модификатор в данном навыке, используйте тот, в котором больше рангов. Для определения модификатора навыка, используйте эффективные показатели параметров смертного (возможно, ни повысились, как описано выше).

Выступающий в роли канала смертный способен использовать все сверхъестественные и подобные заклинания способности небожителя, а также активировать известные небожителю заклинания, если его показатели



параметра достаточно высоки для этого.

Во время контакта смертный сохраняет полный контроль над собственным телом, поэтому небожители никогда не создают канал со злыми смертными. Как смертный, так и небожитель в любое время могут закрыть канал (свободное действие). Когда это происходит, небожитель появляется в незанятой клетке смежной со смертным.

ЗАКЛИНАНИЯ

В Эберроне магия выполняет многие бытовые функции в дополнение к зрелищным и часто боевым применениям, традиционно ассоциируемым с заклинателями. Заклинатели и изобретатели Эберрона имеют доступ к некоторому количеству новых заклинаний и инфузий, детально приведенных ниже. Новые заклинания, приведенные в этой книге, помечены звездочкой (*). Все другие заклинания можно найти в Руководстве Игрока.

НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА (ХРАНИТЕЛЯ ВРАТ)

Эти новые заклинания доступны только друидам, которые придерживаются древней традиции Хранителей Врат. Друиды с чертой Хранитель Врат или Элдиинские рейнджеры из секты Хранителей Врат добавляют эти заклинания в свой список.

1-ГО УРОВНЯ

Обнаружение Необычных*: Показывает необычных в пределах 18 м.

2-ГО УРОВНЯ

Зона Природной Чистоты*: Необычные в зоне становятся слабее, феи и растения – сильнее.

4-ГО УРОВНЯ

Гнев Природы*: Повреждает и изумляет необычных; повреждает других существ.

7-ГО УРОВНЯ

Возвращение к Природе*: Снижает Интеллект и магические способности цели.

НОВОЕ ЗАКЛИНАНИЕ ЖРЕЦА 9-Й УРОВЕНЬ

Пир Чемпионов*: Пища для одного существа/уровень излечивает его и дает обширные бонусы.

СФЕРА БЕЗУМИЯ

Божество: Культы Дракона Глубин, Ярость.

Даруемые Силы: Ваше безумие дает вам понимание. Вы отнимаете 1 от всех проверок навыков, основанных на Мудрости, и всех спас-бросков Воли. Однако, один раз в день вы можете видеть и действовать с ясностью истинного безумия. Добавьте ½ вашего уровня к одной проверке навыка, основанного на Мудрости, или спас-броску Воли. Вы должны выбрать использование этого преимущества перед броском проверки или спас-броска.

Заклинания Сферы Безумия:

1 Замешательство, Ограниченное: Одно существо в замешательстве на 1 раунд.

2 Касание Безумия*: Изумляет 1 существо на 1 раунд/уровень.

3 Ярость: Дает +2 к Силе и Телу, +1 к спас-броскам Воли и -2 к КД.

4 Замешательство: Заставляет субъекта делать непонятные действия на протяжении 1 раунда/уровень.

5 Заряды Мучений*: Один луч/раунд, изумляет на 1d3 раунда.

6 Фантом Убийца: Внушающая страх иллюзия убивает субъекта или причиняет 3d6 повреждений.

7 Безумие: Субъект подвергается эффекту длительного замешательства.

8 Невыносимый Крик*: Субъект переносит -4 к КД, без щита, спас-бросок Рефлекса только 20.

9 Фатальность: Как убийца фантом, но поражает все в пределах 9м.

СФЕРА БЕССМЕРТИЯ

Божество: Бессмертный Суд.

Даруемые Силы: Один раз в день вы можете выполнить великий упрек бессмертных существ взамен одной из ваших попыток изгнания нежити. Великий упрек подобен обычному упреку, за исключением того, что бессмертные существа, которые должны упрекаться, вместо этого подлежат командованию.

Заклинания Сферы Бессмертия:

1 Обнаружение Нежити: Показывает нежить в пределах 18 метров.

2 Освятить^М: Заполняет зону позитивной энергией, делает нежить слабее.

3 Остановить Бессмертного*: Обездвиживает бессмертного на 1 раунд/уровень.

4 Призрачный Скакун*: Переносит древний дух в вашего скакуна, увеличивая его скорость и наделяя другими преимуществами.

5 Почтить^М: Определяет территорию как священную.

6 Создание Бессмертного^{М*}: Создает бессмертного воина.

7 Контроль Бессмертных*: Бессмертные не атакуют вас, пока находятся под вашим командованием.

8 Создание Высшего Бессмертного^{М*}: Создает бессмертного члена совета.

9 Клинок Героя*: Переносит дух великого героя в рукопашное оружие.

СФЕРА ВОДЫ

Божество: Поглотитель.

Сфера Воздуха

Божество: Балинор.

СФЕРА ВОЙНЫ

Божество: Дол Арра, Дол Дорн, Насмешник.

СФЕРА ДОБРА

Божество: Арравая, Бессмертный Суд, Болдрея, Дол Арра, Дол Дорн, Олладра, Онатар, Церковь Серебряного Пламени.

СФЕРА ДРАКОНА ГЛУБИН

Божество: Культы Дракона Глубин.

Даруемые Силы: Вы получаете Измененный Призыв как бонусную черту.

Заклинания Сферы Дракона Глубин:

1 Наслать Страх: Одно существо с 5 КХП и менее убеждает в течение 1d4 раунда.

2 Смертельный Звон: Убивает существо при смерти; вы получаете 1d8 временных хитпоинта, +2 Силы и +1 уровень.

- 3 Наложить Проклятье:** -6 к параметру; -4 к атакам, спас-броскам и проверкам; или 50% шанс потери своего действия.
- 4 Планарный Союзник, Ограниченный^{Оп}:** Предоставление услуг со стороны внешнего существа с КХП 6.
- 5 Уничтожить Живое:** Касательная атака убивает субъекта.
- 6 Планарный Союзник^{Оп}:** Как планарный союзник, ограниченный, но до 16 КХП.
- 7 Богохульство:** Убивает, парализует, ослабляет или ошеломляет незлых существ.
- 8 Планарный Союзник, Неограниченный^{Оп}:** Как планарный союзник, ограниченный, но до 24 КХП.
- 9 Врата^{Оп}:** Соединяет два плана для возможности путешествия или призыва.

СФЕРА ЖИВОТНЫХ

Божество: Балинор.

СФЕРА ЖИЗНИ

Божество: Арравая

Даруемые Силы: Один раз в день вы можете надеть 1d6 временными хит-поинтами +1 за уровень жреца существо, которого касаетесь. Эти временные хит-поинты длятся до максимума 1 час/уровень.

Заклинания Сферы Жизни:

- 1 Невидимость для Нежити:** Нежить не замечает 1 субъекта/уровень.
- 2 Восстановление, Ограниченное:** Рассеивает магический штраф к параметру или восстанавливает 1d4 повреждений параметров.
- 3 Рост Растений:** Усиливает скорость роста растений, повышает урожайность.
- 4 Охрана от Смерти:** Дает иммунитет ко всем заклинаниям и эффектам смерти.
- 5 Разрушительное Оружие:** Рукопашное оружие разрушает нежить.
- 6 Анимировать Объекты:** Объекты нападают на ваших врагов.
- 7 Регенерация:** Утраченные конечности субъекта заново вырастают.
- 8 Анимировать Растения:** Одно или больше растений оживают и сражаются на вашей стороне.
- 9 Излечение, Массовое:** Как излечение, но на нескольких субъектах.

СФЕРА ЗАКОНА

Боги: Ауреон, Болдрея, Дол Арра, Кровь Вол, Путь Света, Церковь Серебряного Пламени.

Сфера Защиты

Боги: Бессмертный Суд, Болдрея, Путь Света, Церковь Серебряного Пламени.

СФЕРА ЗЕМЛИ

Боги: Балинор, Культы Дракона Глубин.

СФЕРА ЗЛА

Боги: Кровь Вол, Культы Дракона Глубин, Насмешник, Поглотитель, Тень, Хранитель, Ярость.

СФЕРА ЗНАНИЯ

Бог: Ауреон.

СФЕРА ИЗОБРЕТАТЕЛЬСТВА

Боги: Онатар, Странник

Даруемая Сила: Получает +4 бонус компетентности к

проверкам Ремесла. Активируете заклинания созидания при заклинателе +1.

Заклинания Сферы Изобретательства

- 1 Анимировать Верёвку:** Заставляет верёвку двигаться под вашим командованием.
- 2 Форма Дерева:** Переделывает древесные объекты под вас.
- 3 Форма Камня:** Заставляет камень принять указанную вами форму.
- 4 Малое Созидание:** Создаёт один объект из ткани или дерева.
- 5 Производство:** Трансформирует исходные материалы в готовый продукт.
- 6 Великое Созидание:** Как малое созидание, плюс камень и металл.
- 7 Упрочнить*:** Прочность предмета повышается на 1 за 2 уровня.
- 8 Истинное Созидание^{Оп*}:** Как Великое созидание, но предметы остаются навсегда.
- 9 Призматическая Сфера:** Как призматическая стена, но окружает вас со всех сторон.

СФЕРА КОММЕРЦИИ

Бог: Кол Корран

Даруемые Силы: Вы получаете +10 бонус компетентности к проверкам Профессии, чтобы заработать средства на существование (но не проверки со специальными заданиями).
Добавьте Оценку списку навыков класса по жрецу.

Заклинания Сферы Коммерции

- 1 Понимание Языков:** Вы способны понимать все говоримые и письменные языки.
- 2 Зона Правды:** В пределах зоны действия заклинания, субъекты не могут лгать.
- 3 Языки:** Разговор на любом выбранном языке.
- 4 Красноречивость:** Вы получаете +30 бонус к проверкам Блефа, а ваша ложь, избегает обнаружения через магию.
- 5 Истинное Зрение^М:** Вы видите вещи такими, каковы они являются на самом деле.
- 6 Секретный Сундучок Леомунда^Ф:** Скрывает дорогостоящий сундук в Эфирном Plane; вы при желании можете вернуть его назад.
- 7 Приют^М:** Заставляет предмет приводит его обладателя к вам.
- 8 Анализ Двеомера^Ф:** Открывает магические аспекты предмета.
- 9 Полиморфировать Любой Объект:** Превращает любого субъекта в кого-нибудь иного.

СФЕРА ЛЕЧЕНИЯ

Боги: Олладра.

СФЕРА МАГИИ

Боги: Ауреон, Тень.

СФЕРА МЕДИТАЦИИ

Бог: Путь Света.

Даруемые Силы: Один раз в день вы можете активировать одно заклинание как при помощи черты Усилить Заклинание. Однако, вы активируете заклинание по его нормальному уровню, а не на два уровня выше, и используете нормальное время активации этого заклинания. Вам не обязательно иметь черту Усилить Заклинание для использования этой способности.

Заклинания Сферы Медитации:

- 1 Понимание Языков:** Понимание всех разговорных и написанных языков.
- 2 Мудрость Совы:** Субъект получает +4 к Мудрости на 1 минуту/уровень.
- 3 Обнаружить Объект:** Указывает направление к объекту (специфическому или разновидности).
- 4 Языки:** Разговор на любом выбранном языке.
- 5 Устойчивость к Магии:** Субъект получает 12+1/уровень УМ.
- 6 Обнаружение Путь:** Указывает наиболее прямую дорогу к необходимому месту.
- 7 Обращение Заклинаний:** Отражает 1d4+6 уровней заклинаний назад в заклинателя.
- 8 Чистый Разум:** Субъект иммунен к ментальной/эмоциональной магии и магическому слежению.
- 9 Астральная Проекция^М:** Проецирует вас и ваших товарищей в Астральный План.

СФЕРА МОШЕННИЧЕСТВА

Боги: Насмешник, Странник.

СФЕРА НЕКРОМАНТИИ

Боги: Кровь Вол.

Даруемые Силы: Вы можете активировать заклинания некромантии, будто на 1 уровень заклинателя выше.

Заклинания Сферы Некромантии:

- 1 Ослабляющий Луч:** Луч снижает Силу на 1d6 пунктов +1/два уровня.
- 2 Командование Нежитью:** Существо-нежить подчиняется вашим командам.
- 3 Вампирическое Касание:** Касание причиняет 1d6/два уровня заклинателя повреждений; заклинатель получает эти повреждения как прибавку к своим хп.
- 4 Бессилие:** Субъект переносит 1d4 негативных уровней.
- 5 Волны Усталости:** Несколько целей становятся уставшими.
- 6 Глазок:** Цель паникует, ослабевает и впадает в кому.
- 7 Контроль Нежити:** Нежить не нападает на вас до тех пор, пока находится под вашим командованием.
- 8 Ужасающее Высыхание:** Причиняет 1d6 повреждений/уровень в пределах 9 метров.
- 9 Высасывание Энергии:** Субъект переносит 2d4 негативных уровней.

СФЕРА ОБЩЕСТВА

Бог: Болдрея

Даруемые Силы: Вы можете использовать успокоить эмоции как магическую способность раз в день. Вы также получаете +2 бонус компетентности к проверкам Дипломатии.

Заклинания Сферы Общества:

- 1 Благословение:** Союзники получают +1 к атаке и спас-броскам против страха.
- 2 Статус:** Отслеживание состояния и положения союзника.
- 3 Молитва:** Союзники получают +1 к броскам атаки, противники -1 штраф.
- 4 Статус, Массовое*:** Как статус, но вы можете активировать некоторые заклинания через связь.
- 5 Телепатическая Связь Рари:** Связь между компаньонами позволяет им общаться.
- 6 Пир Героев:** Пища для одного существа/уровень, которая вылечивает и благословляет.
- 7 Приют^М:** Заставляет предмет приводить его обладате-

ля к вам.

8 Симпатия^Ф: Объект или место привлекает определённых существ.

9 Излечение, Массовое: Как излечение, но на нескольких субъектах.

СФЕРА ОГНЯ

Бог: Онатар.

СФЕРА ОЧАРОВАНИЯ

Бог: Кол Корран

Даруемая Сила: Раз в день вы можете повисить свое Обаяние на 4 пункта. Активация этой способности – свободное действие. Повышение Обаяния длится 1 минуту.

Заклинания Сферы Очарования

- 1 Очаровать Персону:** Заставляет одну персону быть вашим другом.
- 2 Успокоить Эмоции:** Успокаивает существ, нейтрализует эффекты эмоций.
- 3 Принуждение:** Заставляет субъекта выполнять определённый тип действий.
- 4 Героизм:** Даёт +2 к броскам атак, спас-броскам, и проверкам навыков.
- 5 Очаровать Чудовище:** Заставляет чудовище считать вас своим союзником.
- 6 Покорение:** Как и ограниченное покорение, но влияет на любое существо.
- 7 Безумие:** Субъект подвергается эффекту длительного замешательства.
- 8 Запрос:** Как, рассылка, плюс можно отправить и принуждение.
- 9 Доминировать над Чудовищем:** Как доминировать над персоной, но с любым существом.

СФЕРА ПИРА

Бог: Олладра.

Даруемые Силы: Вы получаете иммунитет к принятым внутрь ядам и болезням, ими вызванными.

Заклинания Сферы Пира:

- 1 Добряника:** 2d4 ягоды, каждая из которых способна вылечить 1 хитпоинт (макс. 8 хп/24 часа).
- 2 Замедлить Яд:** Останавливает вред от яда на субъекта в течение 1 час/уровень.
- 3 Создать Воду и Пищу:** Создает такое количество, чтобы накормить/напоить 3 человек (или одну лошадь)/уровень.
- 4 Нейтрализовать Яд:** Устраняет влияние яда на или внутри субъекта.
- 5 Тайное Убежище Леомунда:** Создает крепкий, надежный дом.
- 6 Пир Героев:** Пища для одного существа/уровень, которая вылечивает и благословляет.
- 7 Великолепный Особняк Морденкайнена^Ф:** Дверь, ведущая в особняк, расположенный в сверх измерениях.
- 8 Противоядие*:** Нейтрализует яд в радиусе 9м.
- 9 Пир Чемпионов*:** Пища для одного существа/уровень лечит и дает всесторонние бонусы.

СФЕРА ПОГОДЫ

Боги: Арравая, Поглотитель.

Даруемые Силы: Ваше зрение свободно различает немагические погодные условия. Добавьте Искусство Выживания к вашему списку классовых навыков жреца. Вы получаете +2 бонус ко всем проверкам Искусства Выживания, связанным с погодой.

Заклинания Сферы Погоды:

- 1 Скрывающий Туман:** Туман окружает вас.
- 2 Облако Тумана:** Туман закрывает обзор.
- 3 Призыв Молнии:** Призывает молнии с неба (3d6 за заряд).
- 4 Снежная Буря:** Ухудшает видимость и скорость передвижения.
- 5 Призыв бури с молниями:** Как призыв молнии, но заряд повреждает на 5d6.
- 6 Контроль Ветров:** Изменение скорости и направления ветра.
- 7 Контроль Погоды:** Изменяет погоду на указанной местности.
- 8 Смерч:** Циклон наносит повреждения, а также может поднимать вихрями существ.
- 9 Буря Мщения:** Буря, поливающая кислотой, молниями и градом.

СФЕРА ПУТЕШЕСТВИЙ

Боги: Кол Корран, Странник.

СФЕРА РАЗЛОЖЕНИЯ

Божество: Хранитель.

Даруемые Силы: Вы можете использовать касание разложения один раз в день. Ваше касание разложения – это сверхприродная способность, которая вызывает гниение органической и ослабление неорганической материи. Вы должны провести успешную касательную рукопашную атаку, чтобы воздействовать на существо (используя правила касательных заклинаний). Если вы касаетесь живого существа, включая механизмы с живым подтипом, то причиняете 1d4 пунктов повреждения Тела. Если вы касаетесь нежити, объекта или механизма без живого подтипа, то причиняете 2d6 пунктов повреждения +1 пункт в уровень жреца.

Заклинания Сферы Разложения:

- 1 Рок:** Один субъект страдает от штрафов -2 к броскам атаки и повреждения, спас-броскам и иным проверкам.
- 2 Ослабляющий Луч:** Луч снижает Силу на 1d6 пунктов +1/два уровня.
- 3 Инфекция:** Заражает субъекта определенной болезнью.
- 4 Бессилие:** Субъект переносит 1d4 негативных уровня.
- 5 Исушить растения:** Высушивает одно растение, или наносит по 1d6 повреждений/уровень растительному существу.
- 6 Антижизненная Оболочка:** Трехметровое поле создает преграду для живых существ.
- 7 Ладонь Увядания*:** Касательная атака причиняет 1 пункт повреждения Силы и 1 пункт повреждения Тела за два уровня заклинателя.
- 8 Ужасное Высыхание:** Причиняет 1d6 повреждений/уровень в пределах 9м.
- 9 Высасывание Энергии:** Субъект переносит 2d4 негативных уровня.

СФЕРА РАЗРУШЕНИЯ

Боги: Насмешник, Поглотитель.

СФЕРА РАСТЕНИЙ

Божество: Арравая.

СФЕРА СИЛЫ

Бог: Дол Дорн

СФЕРА СМЕРТИ

Боги: Кровь Вол, Хранитель.

СФЕРА СОЛНЦА

Бог: Дол Арра

СФЕРА СТРАСТИ

Бог: Ярость.

Даруемые Силы: В общем количестве времени в день на 1 раунд в уровень жреца свободным действием вы можете действовать как под эффектом заклинания ярость. Эта даруемая сила считается сверхприродной способностью.

Заклинания Сферы Страсти:

- 1 Наслать Страх:** Одно существо с 5 КХП и менее убеждает в течение 1d4 раунда.
- 2 Ужасающая Насмешка Таши:** Субъект теряет свои действия на 1 раунд/уровень.
- 3 Замешательство:** Заставляет субъекта делать непонятные действия на протяжении 1 раунда/уровень.
- 4 Крушащее Отчаяние:** Субъект переносит штраф -2 к броскам атаки, броскам повреждений, спас-броскам и проверкам.
- 5 Принуждение, Массовое:** Как внушение, плюс один субъект/уровень дополнительно.
- 6 Героизм, Увеличенный:** Дает +4 к броскам атаки, спас-броскам и проверкам навыков; иммунитет к страху, временные хп.
- 7 Песня Разногласий:** Заставляет цели атаковать друг друга.
- 8 Неостановимый Танец Отто:** Заставляет субъекта танцевать.
- 9 Доминировать над Чудовищем:** Как доминировать над персоной, но с любым существом.

СФЕРА ТЕНИ

Бог: Тень.

Даруемые Силы: Получаете Сражение Вслепую как бонусную черту.

Заклинания Сферы Тени:

- 1 Скрывающий Туман:** Туман окружает вас.
- 2 Темнота:** Образуется сверхъестественная темнота радиусом 9 метров.
- 3 Глубокая Темнота:** От объекта исходит абсолютная тьма в радиусе 18 метров.
- 4 Теневое Колдовство:** Имитирует любое колдовство ниже 4-го уровня, но лишь на 20% реальное.
- 5 Теневое Заклятие:** Имитирует заклинания школы заклятия ниже 5-го уровня, но лишь на 20% реальное.
- 6 Теневое Передвижение:** Возможность вхождения в тени и быстрого перемещения.
- 7 Теневое Колдовство, Увеличенное:** Как теневое колдовство, но можно до 6-го уровня и 60% реальности.
- 8 Теневое Заклятие, Увеличенное:** Как теневое заклятие, но до 7-го уровня и 60% реальности.
- 9 Тени:** Как теневое колдовство, но до 8-го уровня и 80% реальности.

СФЕРА УДАЧИ

Божество: Олладра.

СФЕРА ХАОСА

Божество: Дол Дорн, Странник, Тень.

СФЕРА ЭКЗОРЦИЗМА

Божество: Церковь Серебряного Пламени.

Даруемые Силы: Вы получаете сверхприродную способность изгнания вселившихся духов из тел, которые они захватили. Вы проводите проверку Обаяния и сверяетесь с таблицей 8--16: Изгнание Нежити, стр. ____ — *Руководства Игрока*, используя свой уровень жреца. Если результат из таблицы как минимум равен КХП вселившегося существа, то вы изгоняете его из тела. Если дух принадлежит заклинателю, использующему магический сосуд, то дух возвращается в этот сосуд. Если это призрак или вселившийся демон, то он становится снова эфирным и свободно перемещающимся. В любом случае дух не сможет попытаться захватить ту же жертву в течение 24 часов.

Заклинания Сферы Экзорцизма:

- 1 **Защита от Зла:** Защита от элементарей и внешних, дает +2 к КД и спас-броскам, противостоит контролю над разумом.
- 2 **Круг Волшебства против Зла:** Как заклинание защиты, но с радиусом 3м и 10 минут/уровень.
- 3 **Снять Проклятье:** Освобождает объект или персону от проклятья.
- 4 **Высвобождение:** Заставляет существо вернуться на его родной план.
- 5 **Рассеивание Зла:** +4 бонус против атак.
- 6 **Изгнание:** Изгоняет 2 КХП/уровень экстрапланарных существ.
- 7 **Святое Слово:** Убивает, парализует, ослабляет или ошеломляет недобрых существ.
- 8 **Святая Аура^Ф:** +4 к КД, +4 к устойчивости и УМ 25 против злых заклинаний.
- 9 **Свобода:** Освобождает существо, которое томилось в заключении.

НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ МАГА/ЧАРОДЕЯ 1-ГО УРОВНЯ

Воруж. **Магическое Ремесло^{*}:** +5 бонус компетентности к одной проверке Ремесла.

Прев. **Починить Легкие Повреждения ^{*}:** «Лечение» 1d8+1/уровень повреждений механизмам (максимум +5).

2-ГО УРОВНЯ

Прев. **Починить Средние Повреждения ^{*}:** «Лечение» 2d8+1/уровень повреждений механизмам (максимум +10).

3-ГО УРОВНЯ

Прев. **Починить Серьезные Повреждения ^{*}:** «Лечение» 3d8+1/уровень повреждений механизмам (максимум +15).

4-ГО УРОВНЯ

Прев. **Починить Критические Повреждения ^{*}:** «Лечение» 4d8+1/уровень повреждений механизмам (максимум +20).

6-ГО УРОВНЯ

Превр. **Упрочнить^{*}:** Прочность предмета повышается на 1 за 2 уровня.

8-ГО УРОВНЯ

Очаров. **Невыносимый Крик^{*}:** Субъект переносит —4 к КД, без щита, спас-бросок Рефлекса только на 20.

СПИСОК ИНФУЗИЙ ИЗОБРЕТАТЕЛЯ 1-ЫЙ УРОВЕНЬ

Улучшение Доспеха, Ограниченное^{М*}: Доспех или

щит получает особую способность с модификатором стоимости +1.

Изменение Энергии^{М*}: Предмет, использующий один из типов энергии, использует вместо этого другую.

Усиление Изменений^{*}: Бонус заколдованности магического щита применяется к атакам щитом, или бонус заколдованности оружия применяется к защите с Оружием в Каждой Руке.

Идентификация^М: Раскрывает способности одного магического предмета.

Причинить Легкие Повреждения^{*}: Наносит 1d8+1/уровень повреждений (максимум +5) механизму.

Свет: Объект сияет как факел.

Магический Камень: Три камня приобретают +1 бонус к броскам атак, наносят 1d8+1 повреждений.

Магическое Одевание: Доспех или щит получает +1 или выше бонус заколдованности.

Магическое Оружие: Оружие получает +1 бонус заколдованности.

Починить Легкие Повреждения^{*}: «Лечит» 1d8+1/уровень повреждений (максимум +5) механизму.

Устойчивость Предмета^{*}: Предмет получает +1 или лучше бонус устойчивости к спас-броскам.

Щит Веры: Аура дает +2 или выше бонус отклонения.

Усиление Навыка^{*}: Предмет получает бонус обстоятельств к проверкам навыков.

Хранение Заклинаний^{Ом*}: Сохранить одно заклинание в предмете.

Изменение Оружия, Личное^{*}: Ваше оружие получает специальную способность, с модификатором стоимости +1.

2-ОЙ УРОВЕНЬ

Воззреть Оружие: Оружие становится добрым, злым, законным или хаотичным.

Улучшение Доспеха^{М*}: Доспех или щит получает особую способность с модификатором стоимости до +3.

Выносливость Медведя: Субъект получает 1d4+1 Тело на 1 мин./уровень.

Грация Кошки: Субъект получает 1d4+1 Ловк на 1 мин./уровень.

Мудрость Совы: Субъект получает 1d4+1 Мудр на 1 мин./уровень.

Великолепие Орла: Субъект получает 1d4+1 Обн на 1 мин./уровень.

Хитрость Лисы: Субъект получает 1d4+1 Интл на 1 мин./уровень.

Охладить Металл: Холодный металл повреждает любого, кто прикасается к нему.

Нагреть Металл: Горячий металл причиняет повреждение любому, кто к нему прикоснется.

Сила Быка: Субъект получает +4 Силу на 1 мин./уровень.

Причинить Средние Повреждения^{*}: Наносит 2d8+1/уровень повреждений (максимум +10) механизму.

Починить Средние Повреждения^{*}: «Лечит» 2d8+1/уровень повреждений (максимум +10) механизму.

Упрочнить Механизм^{*}: Дает механизму +2 (или выше) улучшение к природному доспеху.

Изменение Оружия, Младшее^{*}: Оружие получает специальную способность, с модификатором стоимости +1.

3-ИЙ УРОВЕНЬ

Улучшение Доспеха, Старшее^{М*}: Доспех или щит получает особую способность с модификатором стоимости до +5.

Энергетическая Опека Механизма*: Механизм получает устойчивость 10 от одного типа энергии.

Причинить Средние Повреждения*: Наносит $3d8+1$ /уровень повреждений (максимум +15) механизму.

Магическое Оружие, Великое: Оружие получает +2 и выше бонус закованности.

Метамагический Предмет*: Наделяет предмет с иницируемым заклинанием метамагической чертой.

Усиление Мощи^{Оп}*: Обработанный предмет с иницируемым заклинанием получает временные заряды.

Починить Средние Повреждения*: «Лечит» $3d8+1$ /уровень повреждений (максимум +15) механизму.

Камень-Механизм^{М*}: Механизм получает СП 10/адамантин.

Подавить Требование^{М*}: Предмет, который содержит требование по классовой особенности, расе, показателю параметра или мировоззрению, теперь работает на полную мощь без него.

4-ЫЙ УРОВЕНЬ

Энергетическая Опека Механизма, Великая*: Механизм получает иммунитет к одному типу энергии.

Сфера Неуязвимости, Ограниченная: Останавливает эффекты заклинаний с 1-го по 3-й уровень.

Причинить Критические Повреждения*: Наносит $4d8+1$ /уровень повреждений (максимум +20) механизму.

Изменение Предмета*: Предмет обеспечивающий определенный тип бонуса, теперь дает иной тип бонуса, того же показателя или броска.

Железный Механизм*: Механизм получает СП 15/адамантин и переносит половину повреждений от кислоты и огня.

Малое Созидание: Создает один объект из ткани или дерева.

Починить Критические Повреждения*: «Лечит» $4d8+1$ /уровень повреждений (максимум +20) механизму.

Ржавеющий Захват: Ваш прикосновение вызывает кор-

розию у металла и металлических сплавов.

Щит Веры, Легиона*: Союзники получают +3 или выше бонус к КД.

Изменение Оружия^{М*}: Оружие получает специальную способность, с модификатором стоимости +3.

5-ЫЙ УРОВЕНЬ

Коробящее Оружие: Рукопашное оружие разрушает нежить.

Производство: Трансформирует исходные материалы в готовый продукт.

Великое Созидание: Как малое созидание, плюс камень и металл.

Стена Силы: Стена иммунная к повреждениям.

Стена Камня: Создает каменную стену, которой можно задавать форму.

6-ОЙ УРОВЕНЬ

Клиновый Барьер: Кружащиеся клинки причиняют $1d6$ повреждений/уровень.

Вывести из Строя Механизм*: Причиняет 10/уровень повреждений выбранному механизму.

Сфера Неуязвимости: Как ограниченная сфера неуязвимости но плюс 4-й уровень.

Упрочнить*: Прочность предмета повышается на 1 за 2 уровня.

Переместить Землю: Выкапывает ямы и возводит холмы.

Тотальная Починка*: Чинит 10/уровень хит-поинтов у выбранного механизма.

Стена Железа^М: 30 хп./четыре уровня; может быть размещена, раздавливая, на врагов.

Изменение Оружия, Старшее^{М*}: Оружие получает специальную способность, с модификатором стоимости до +5.

НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ И ИНФУЗИИ

Вывести из строя механизм

Вывести из Строя Механизм

Превращение

Уровень: Изобретатель 6

Компоненты: В, С

Время активации: 1 стандартное действие

Диапазон: Касание

Цель: Касаемый механизм

Длительность: Мгновенно

Спас-бросок: Воля половина; смотрите текст

Устойчивость к магии: Да

Заклинание *вывести из строя механизм* изменяет структуру механизма и причиняет 10 пунктов повреждения за уровень заклинателя (до максимума 150 пунктов на 15-м уровне). Если механизм успешно проходит спас-бросок, то это заклинание причиняет половину от этого количества повреждений, но не может снизить ХП цели меньше 1.

Возвращение к Природе

Превращение

Уровень: Друид 7 (Хранитель Врат)

Компоненты: В, С, БФ

Время активации: 1 стандартное действие

Диапазон: Ближний (7,5 м + 1,5 м/2 уровня)

Цель: 1 живое существо

Длительность: Мгновенная

Спас-бросок: Стойкость частично; смотрите текст

Устойчивость к магии: Да

Указанное существо становится ближе к идеальному природному состоянию, специальные эффекты которого зависят от типа и способностей существа.

Животные, элементарии, феи, внешние с элементарным подтипом (воздух, земля, огонь или вода), слизь, растения и насекомые не подвержены этому заклинанию.

Гуманоиды, являющиеся магическими заклинателями, также как и все чудовищные гуманоиды, получают 1d4 негативных уровня, когда указаны целью этого заклинания.

Великаны, затронутые этим заклинанием, становятся меньше, подобно воздействию заклинания *уменьшить персона* (смотрите стр. 292 Руководства Игрока). Успешный спас-бросок Стойкости нейтрализует этот эффект.

Драконы и магические звери, затронутые этим заклинанием, переносят 1d6 пунктов повреждения Интеллекта и лишаются применения 1d4 сверхприродных или магических способностей, выбранных случайным образом. Успешный спас-бросок Стойкости снижает повреждение Интеллекта наполовину и нейтрализует потерю способностей.

Внешние с неэлементарным подтипом переносят 1d8 пунктов повреждения за два уровня заклинателя (максимум 10d8) и лишаются применения 2d4 сверхприродных или магических способностей, выбранных случайным образом. Успешный спас-бросок Стойкости снижает повреждение наполовину и нейтрализует потерю способностей.

Необычные существа переносят 1d6 пунктов повреждения за уровень заклинателя (максимум 20d6) и лишаются применения всех сверхприродных или магических способностей. Успешный спас-бросок Стойкости снижает повреждение наполовину и нейтрализует потерю способностей.

Утерянные сверхприродные или магические способности восстанавливаются через 24 часа.

Починить Критические Повреждения

Превращение

Уровень: Изобретатель 4, Маг/Чар 4

Подобно починить легкие повреждения, но починить критические повреждения восстанавливает 4d8 пунктов повреждения +1 пункт за уровень заклинателя (максимум +20).

Починить Легкие Повреждения

Превращение

Уровень: Изобретатель 1, Маг/Чар 1

Компоненты: В, С

Время активации: 1 стандартное действие

Диапазон: Касание

Цель: Касаемый механизм

Длительность: Мгновенная

Спас-бросок: Нет

Устойчивость к магии: Нет

Возлагая свои руки на механизм, у которого остался хотя бы один хит-поинт, или на живой механизм с -9 и более хит-поинтами, вы преобразовываете его структуру и восстанавливаете нанесенный ему ущерб. Заклинание восстанавливает 1d8 пунктов повреждения +1 пункт за уровень заклинателя (максимум +5).

Починить Серьезные Повреждения

Превращение

Уровень: Изобретатель 3, Маг/Чар 3

Подобно починить легкие повреждения, но починить серьезные повреждения восстанавливает 3d8 пунктов повреждения +1 пункт за уровень заклинателя (максимум +15).

Починить Средние Повреждения

Превращение

Уровень: Изобретатель 2, Маг/Чар 2

Подобно починить легкие повреждения, но починить средние повреждения восстанавливает 2d8 пунктов повреждения +1 пункт за уровень заклинателя (максимум +10).

Гнев Природы

Заклятие

Уровень: Друид 4 (Хранитель Врат)

Компоненты: В, С

Время активации: 1 стандартное действие

Диапазон: Средний (30 м + 3 м/уровень)

Зона: Неприродные существа в излучении радиусом 6 м

Длительность: Мгновенно и 1 раунд; смотрите текст

Спас-бросок: Воля частично или Воля наполовину; смотрите текст

Устойчивость к магии: Да

Вы призываете силу природы, чтобы повергнуть ваших врагов. Существа, являющиеся частью природного мира, не подвержены заклинанию; необычные, нежить и тому подобные искажения повреждаются этим заклинанием.

Заклинание наносит повреждение существам определенного типа в пределах зоны. Животные, механизмы, элементарии, феи, внешние с элементарным подтипом (воздух, земля, огонь или вода), слизь, растения, насекомые и неодушевленные объекты не повреждаются этим заклинанием.

Необычные существа переносят 1d6 пунктов повреждения за уровень заклинателя (максимум 10d6) и изумлены на 1 раунд. Успешный спас-бросок Воли снижает повреждение наполовину и нейтрализует эффект изумления.

Существа других типов (драконы, великаны, гуманоиды, магические звери, чудовищные гуманоиды и внешние с неэлементарным подтипом) переносят 1d8 пунктов повреждения за два уровня заклинателя (максимум 5d8). Успешный спас-бросок Воли снижает повреждения наполовину.

Железный Механизм

Превращение

Уровень: Изобретатель 4

Компоненты: С, М

Время активации: 1 раунд

Диапазон: Касание

Цель: Касаемый механизм

Длительность: 1 мин./уровень

Спас-бросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к магии: Да (безвредно)

Вы превращаете существующий механизм в существо, сделанное из каленого железа, подобно эффекту заклинания *железное тело*. Механизм приобретает снижение повреждений 15/адамантин. Он получает только половину повреждения от кислотных и огненных атак всех видов.

Даже если это существо – не голем, оно становится уязвимым ко всем специальным атакам, которые влияют на железного голема.

Механизм получает +4 бонус усовершенствования к Силе, но переносит также штраф –4 к Ловкости (до минимального показателя Ловкости 1).

Вес механизма увеличивается в 5 раз.

Материальный Компонент: Маленький кусочек железа, который когда-то был частью железного голема, доспехов героя или военной машины.

Энергетическая Опека Механизма

Защита

Уровень: Изобретатель 3

Компоненты: С

Время активации: 1 раунд

Диапазон: Касание

Цель: Касаемый механизм

Длительность: 10 минут/уровень

Спас-бросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к магии: Да (безвредно)

Подобно устойчивости к энергии (смотрите стр. 294 в *Руководстве Игрока*), за исключением того, что целью должен быть механизм.

Энергетическая Опека Механизма, Великая

Защита

Уровень: Изобретатель 4

Компоненты: С

Время активации: 1 раунд

Диапазон: Касание

Цель: Касаемый механизм

Длительность: 10 минут/уровень или пока не разрядится

Спас-бросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к магии: Да (безвредно)

Подобно защита от энергии (смотрите стр. 215 в *Руководстве Игрока*), за исключением того, что целью должен быть механизм.

Заряды Мучений

Очарование [Влияет на Разум]

Уровень: Безумие 5

Компоненты: В, С

Время активации: 1 стандартное действие

Диапазон: Средний (30 м + 3 м/уровень)

Цели: До трех существ

Длительность: 1 раунд/уровень

Спас-бросок: Воля нейтрализует

Устойчивость к магии: Да

Это заклинание наделяет вас способностью использовать три атаки лучом, по одной в раунд, в течение периода, равного одному раунду в уровень. Использование атаки лучом является стандартным действием. Луч воздействует на одно живое существо, затуманивая его разум настолько, что оно не предпринимает никаких действий. Субъект изумлен, но не оторопевший, поэтому атакующие не получают никаких особых преимуществ против него.

Зона Природной Чистоты

Заклятие

Уровень: Друид 2 (Хранитель Врат)

Компоненты: В, С, М, БФ

Время активации: 1 стандартное действие

Диапазон: Ближний (7,5 м + 1,5 м/2 уровня)

Зона: Излучение с радиусом 6 м

Длительность: 2 часа/уровень

Спас-бросок: Нет

Устойчивость к магии: Нет

Это заклинание освящает область силами природы. Любые феи и растительные существа в зоне получают +1 священный бонус к броскам атаки, повреждениям и спас-броскам, и в то же время необычные в этой зоне переносят штраф –1 к броскам атаки, повреждениям и спас-броскам.

Материальный Компонент: Немного листьев плюща и ягод, которые должны быть рассыпаны вокруг этой зоны.

Подавить Требование

Превращение

Уровень: Изобретатель 3

Компоненты: С, М

Время активации: 1 раунд

Диапазон: Касание

Цель: Касаемый магический предмет

Длительность: 10 мин./уровень

Спас-бросок: Воля нейтрализует (объект)

Устойчивость к магии: Да (объект)

Магический предмет, который требует определенной классовой особенности, черты, расы, показателя параметра или мировоззрения, чтобы работать в полную силу, вы изменяете таким образом, что для его использования более не нужны данные требования. Вы должны пройти проверку Использования Магических Устройств, достаточную для того, чтобы подражать этим требованиям, как если бы вы сами хотели использовать этот предмет. В случае успеха эти требования нейтрализуются на время длительности этого проявления.

Материальный Компонент: Порошок из драгоценных камней общей стоимостью 500 зм.

Изменение Предмета

Превращение

Уровень: Изобретатель 4

Компоненты: С

Время активации: 1 раунд

Диапазон: Касание

Цель: Касаемый магический предмет

Длительность: 10 мин./уровень

Спас-бросок: Воля нейтрализует (объект)

Устойчивость к магии: Да (объект)

Вы изменяете предмет, имеющий определенный тип бонуса, таким образом, что он приобретает другой тип бонуса, но с той же величиной или броском кубика. Например, вы можете изменить *кольцо защиты +1* так, что оно будет иметь бонус природного доспеха к Классу Доспеха вместо бонуса отклонения, или вы можете изменить *плащ устойчивости* так, что он будет давать бонус обстоятельств к спас-броскам вместо бонуса устойчивости. Вы не можете использовать это проявление, изменив предмет так, чтобы он давал священный бонус или нечестивости, а также не можете изменить предмет, который уже изменен, чтобы придать ему другой тип бонуса. Вы также не можете придать предмету бонус уворачивания к Классу Доспеха.

Изменение Энергии

Превращение

Уровень: Изобретатель 1

Компоненты: С, М

Время активации: 1 раунд

Диапазон: Касание

Цель: Касаемый магический предмет

Длительность: 10 мин./уровень (П)

Спас-бросок: Воля нейтрализует (объект)

Устойчивость к магии: Да (объект)

Вы изменяете предмет, использующий определенный тип энергии или дающий защиту от определенного типа энергии, таким образом, что он использует или защищает от другого типа энергии. Например, вы можете изменить *+2 пылающий боевой топор* на *+2 ледяной боевой топор* или *кольцо меньшей устойчивости к энергии (кислота)* на *кольцо меньшей устойчивости к энергии (звук)*. Количество повреждений, причиняемых энергией, предоставляемая защита от энергии и все другие эффекты остаются теми же.

Материальный Компонент: Алхимическая мазь, сделанная из материалов, представляющих все пять типов энергии, и стоимостью 50 зм.

Истинное Созидание

Колдовство (Созидание)

Уровень: Изобретательство 8

Компоненты: В, С, М, ОП

Длительность: Мгновенная

Подобно *великому созиданию* (смотрите стр. 200 в *Руководстве Игрока*), за исключением того, что созданный предмет постоянен и не может быть нейтрализован рассеиванием магии или нейтрализующими силами. Для всех намерений и целей эти предметы полностью реальны.

Стоимость в Оп: Цена предмета в золоте или как минимум 1 ОП.

Каменный Механизм

Превращение

Уровень: Изобретатель 3

Компоненты: С, М

Время активации: 1 раунд

Диапазон: Касание

Цель: Касаемый механизм

Длительность: 10 мин./уровень или до рассеивания

Спас-бросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к магии: Да (безвредно)

Механизм, которого вы касаетесь, получает устойчивость к ударам, уколам и порезам. Субъект получает снижение повреждений 10/адамантин. Как только заклинание поглощает в общей сложности 10 пунктов повреждения за ваш уровень изобретателя (максимум 150 пунктов), то оно завершается.

Материальный Компонент: Гранит и бриллиантовая пыль стоимостью 250 зм, которой посыпают механизм.

Касание Безумия

Очарование [Влияет на Разум]

Уровень: Безумие 2

Компоненты: В, С

Время активации: 1 стандартное действие

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: 2 раунда/уровень

Спас-бросок: Воля нейтрализует

Устойчивость к магии: Да

Касаясь одного живого существа, вы затуманиваете его разум настолько, что оно не способно действовать. Субъект изумлен, но не оторопевший, поэтому нападающие не получают никаких особых преимуществ против него.

Клинок Героя

Некромантия

Уровень: Бессмертие 9

Компоненты: В, БФ

Время активации: 1 стандартное действие

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое рукопашное оружие

Длительность: 1 мин./уровень

Спас-бросок: Воля нейтрализует (безвредно, объект)

Устойчивость к магии: Да (безвредно, объект)

Вы помещаете дух могущественного эльфийского героя древности в какое-либо рукопашное оружие. На протяжении длительности этого заклинания оружие дает следующие бонусы.

Оружие наносит дополнительные 2d6 пунктов повреждения злым существам или дополнительные 2d8 пунктов повреждения злым внешним и нежити. При критическом попадании оружие наносит дополнительные 2d10 пунктов повреждения злым существам или дополнительные 2d12 пунктов повреждения злым внешним и нежити. Против нежити урон оружия не умножается как при критическом ударе, но нежить все равно переносит увеличенные повреждения от этого эффекта. Другие существа, иммунные к дополнительным повреждениям от критических ударов, не переносят никаких дополнительных повреждений от этого эффекта.

Оружие становится доброго мировоззрения, что дает ему возможность преодолевать снижение повреждений у определенных злых существ.

Диапазон шанса критичности оружия удваивается так, если бы на него воздействовало заклинание *острый край* (этот эффект не складывается с бонусами от специальной способности остроты или от заклинания *острый край*, но складывается с бонусом от черты Улучшенное Критическое Попадание).

При критическом попадании в злого врага, оружие ослепляет и оглушает противника на 1d4 раунда (успешный спас-бросок Воли нейтрализует ослепление). К этому эффекту применима устойчивость к магии.

При критическом попадании против злого внешнего существа это существо должно сделать успешный спас-бросок Воли или быть немедленно изгнанным в свой родной план. Существо, изгнанное таким образом, не сможет вернуться, по крайней мере, в течение 24 часов. К этому эффекту применима устойчивость к магии.

Контроль Бессмертных

Некромантия

Уровень: Бессмертие 7

Компоненты: В, С, БФ

Время активации: 1 стандартное действие

Диапазон: Ближний (7,5 м + 1,5 м/2 уровня)

Цели: До 2 КХП бессмертных существ/уровень, расстояние между любыми двумя из них не должно превышать 9м

Длительность: 1 мин./уровень

Спас-бросок: Воля нейтрализует

Устойчивость к магии: Да

Это заклинание позволяет вам командовать бессмертными существами на короткий период времени. Вы отдаете приказы вслух, и эти существа понимают вас не зависимо от того, на каком языке вы говорите. Даже если говорить невозможно (например, в зоне заклинания *тишина*), контролируемые бессмертные не атакуют вас. В конце заклинания, контролируемые бессмертные возвращаются к своему обычному поведению. Интеллектуальные бессмертные помнят, что вы их контролировали.

Ладонь Увядания

Некромантия

Уровень: Разложение 7

Компоненты: В, С

Время активации: 1 действие

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое живое существо

Длительность: Мгновенная

Спас-бросок: Воля нейтрализует

Устойчивость к магии: Да

Прикосновением вашей руки вы заставляете тело субъекта слабеть и рападаться. При успешной касательной рукопашной атаке вы причиняете своей цели 1 пункт повреждения Силы и 1 пункт повреждения Тела за два уровня заклинателя. Если вы выбросили критическое попадание, то повреждение от этого касания считается не как повреждение параметра, а

как высасывание параметра.

Магическое Ремесло

Ворожба

Уровень: Маг/Чар 1

Компоненты: В, Ф

Время активации: 1 раунд

Диапазон: Личный

Цель: Вы

Длительность: 1 день

Вы получаете +5 бонус компетентности к одной проверке Ремесла, требующей дня работы по изготовлению предмета. Если вы активируете это заклинание каждый день на протяжении недели, то вы можете совершить проверку Ремесла, требующую недели работы и также получаете +5 бонус компетентности.

Фокусировка: Инструменты и другое оборудование, которые обычно применяются для навыка Ремесла, к которому вы хотите добавить бонус.

Метамагический Предмет

Превращение

Уровень: Изобретатель 3

Компоненты: В, С

Время активации: 1 раунд

Диапазон: Касание

Цель: Касаемый магический предмет, содержащий заклинание

Длительность: 1 раунд/уровень

Спас-бросок: Воля нейтрализует (безвредное, объект)

Устойчивость к магии: Да (безвредное, объект)

Вы временно добавляете метамагическую черту, которую сами знаете, в отдельное заклинание, содержащееся внутри магического предмета. На время длительности этого проявления любой, кто активирует это заклинание из данного предмета, получает преимущества данной метамагической черты. Например, вы могли бы наделить *палочку огненных шаров* чертой *Усилить Заклинание* или добавить черту *Предельно Усилить Заклинание* к заклинанию *конус холода* в *посохе морозов*.

Невыносимый Крик

Очарование (Внушение) [Влияет на Разум]

Уровень: Безумие 8, Маг/Чар 8

Компоненты: В

Время активации: 1 стандартное действие

Диапазон: Касание

Цели: Касаемое живое существо

Длительность: 1d4+1 раунда

Спас-бросок: Нет

Устойчивость к магии: Да

Субъект неудержимо кричит, бормочет и скачет, короче, ведет себя как безумный. Под воздействием этого заклинания субъект не может делать ничего, кроме как заходиться в крике. Класс Доспеха существа подвергается штрафу -4, спас-бросок Рефлекса считается успешным только при выпадении на кубике 20, а также существо не получает никаких преимуществ от любого щита, которое оно, возможно, носит.



Кованный маг

Обнаружение Необычных

Ворожба

Уровень: Друид 1 (Хранитель Врат)

Компоненты: В, С, БФ

Время активации: 1 стандартное действие

Диапазон: 18м

Зона: Конусообразное излучение

Длительность: Концентрация, до 1 мин./уровень (П)

Спас-бросок: Нет

Устойчивость к магии: Нет

Вы можете обнаружить присутствие необычных, осматривая повреждения природного ландшафта вокруг вас. Количество полученной информации зависит от того, как долго вы обследуете определенную территорию.

1-й раунд: Присутствие или отсутствие необычных.

2-й раунд: Количество необычных на этой территории и сила самой мощной ауры необычного. Если сила самой мощной ауры необычного подавляющая (смотрите далее) и существо имеет КХП, как минимум, дважды превышающий уровень вашего персонажа, то вы ошеломлены на 1 раунд, а заклинание закончено.

3-й раунд: Сила и расположение каждой ауры необычных. Если аура за пределами вашей линии видимости, тогда вы различаете общее направление, а не точно расположение существа.

Сила Ауры: Сила ауры необычного определяется в соответствии с его КХП, как показано в следующей таблице:

КХП	Сила
1 или менее	Слабая
2-4	Средняя
5-10	Сильная
11 или более	Подавляющая

В отличие от подобных заклинаний, *обнаружение необычных* не показывает остаточных аур.

Каждый раунд вы можете поворачиваться и искать необычных в новой зоне. Заклинание может проникать сквозь барьеры, но 0,3 м камня, 2,5 см обычного металла, тонкий лист свинца или 0,9 м дерева или грязи блокируют его.

Остановить Бессмертного

Некромантия

Уровень: Бессмертие 3

Компоненты: В, С, БФ

Время активации: 1 стандартное действие

Диапазон: Средний (30 м + 3 м/уровень)

Цель: До трех бессмертных, двое из которых двое не должны быть более чем в 9 м друг от друга

Длительность: 1 раунд/уровень

Спас-бросок: Воля нейтрализует

Устойчивость к магии: Да

Это заклинание делает до трех бессмертных существ неспособными передвигаться. Если заклинание успешно, оно делает бессмертного парализованным на длительность заклинания (подобно эффекту удержания персоны на живых существ). Эффект разрушается, если остановленных существ атакуют или наносят им повреждения.

Пир Чемпионов

Колдовство (Созидание)

Уровень: Жр 9, Пир 9

Компоненты: В, С, БФ

Время активации: 10 минут

Диапазон: Ближний (7,5 м + 1,5 м/2 уровня)

Эффект: Пир для одного существа/уровень

Длительность: 1 час + 12 часов; смотрите текст

Спас-бросок: Нет

Устойчивость к магии: Нет

Вы устраиваете великолепный пир, включающий огромный стол, стулья, прислугу, еду и питье. Пир продолжается один час, и бонусные эффекты не наступают, пока не пройдет этот час. Каждое существо, участвующее в пире, исцеляется от всех болезней, тошноты, усталости и истощения. Любая отравы, воздействующая на существо, нейтрализуется, и существо, разделившее пир, становится иммунным к яду на 12 часов. Нектароподобный напиток, являющийся частью пира, излечивает 2d8 пунктов повреждений +1 пункт за уровень заклинателя (максимум +20) и добавляет 1d8 временных хит-поинтов +1 пункт за два уровня заклинателя (максимум +10). Еда пира дает каждому участвующему существу +1 бонус морали к броскам атаки, проверкам навыков, проверкам параметров и спас-броскам, а также иммунитет к эффектам страха на 12 часов.

Если по какой-либо причине пир прерывается, то заклинание нарушено и все эффекты пропадают.

Тотальная Починка

Превращение

Уровень: Изобретатель 6

Компоненты: В, С

Время активации: 1 стандартное действие

Диапазон: Касание

Цель: Касаемый механизм

Длительность: Мгновенная

Спас-бросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к магии: Да (безвредно)

Тотальная Починка позволяет вам изменить структуру механизма и удалить все повреждения и неполадки. Немедленно прекращаются все из далее перечисленных неблагоприятных состояний, воздействующих на цель: повреждения параметров, ослепление, *замешательство*, изумление, ошарашенность, оглушение, *слабоумие* и безумие. Также восстанавливаются 10 пунктов повреждения за уровень заклинателя до максимума 150 пунктов на 15-м уровне.

Дух Скакуна

Некромантия

Уровень: Бессмертие 4

Компоненты: В, БФ

Время активации: 1 стандартное действие

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое живое животное

Длительность: 1 час/уровень

Спас-бросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к магии: Да (безвредно)

Вы перемещаете дух древнего эльфийского воителя в своего скакуна, который должен быть живым животным. На время длительности заклинания ваш скакун получает:

– +9 м бонус заколдованности к его базовой наземной скорости.

– Преимущества черты Бег. Если у скакуна уже имеется черта Бег, то он сможет бегать еще быстрее: в шесть раз больше его скорости (если одет в легкий доспех или вообще без него и переносит не более своего легкого веса) или в пять раз больше его скорости (если одет в средний или тяжелый доспех и переносит не нагрузку своего среднего



или тяжелого веса).

– Способность ускоренно передвигаться на время длительности заклинания без перенесения повреждений (постоянный или временных) или перехода в уставшее состояние. Эта способность удваивает расстояние, которое скаун может преодолеть за какой-либо период наземного передвижения.

Когда заклинание заканчивается, скаун становится уставшим.

Усиление Мощи

Превращение

Уровень: Изобретатель 3

Компоненты: С, ОП

Время активации: 1 стандартное действие

Диапазон: Касание

Цель: Касаемая палочка или посох

Длительность: 1 мин./уровень

Спас-бросок: Нет

Устойчивость к магии: Нет

Касаясь палочки или посоха, которые имеют хотя бы один заряд, вы наделяете их 1 временным зарядом за пять уровней заклинателя. Эти заряды действуют как временные хит-поинты: когда персонаж использует предмет, первыми вычитайте заряды, потраченные из числа временных. Когда *усиление мощи* прекращается, любые оставшиеся временные заряды пропадают.

Стоимость в Оп: 5 очков опыта x уровень самого высокоуровневого заклинания, заключенного в данном предмете.

Причинить Критические Повреждения

Превращение

Уровень: Изобретатель 4

Подобно причинить легкие повреждения, но причинить критические повреждения наносит 4d8 пунктов повреждения +1 пункт за уровень заклинателя (максимум +20).

Причинить Легкие Повреждения

Превращение

Уровень: Изобретатель 1

Компоненты: В, С

Время активации: 1 стандартное действие

Диапазон: Касание

Цель: Касаемый механизм

Длительность: Мгновенная

Спас-бросок: Нет

Устойчивость к магии: Да

Возлагая свои руки на механизм, вы преобразовываете его структуру и причиняете 1d8 пунктов повреждения +1 пункт за уровень заклинателя (максимум +5).

Причинить Серьезные Повреждения

Превращение

Уровень: Изобретатель 3

Подобно причинить легкие повреждения, но причинить серьезные повреждения наносит 3d8 пунктов повреждения +1 пункт за уровень заклинателя (максимум +15).

Причинить Средние Повреждения

Превращение

Уровень: Изобретатель 2

Подобно причинить легкие повреждения, но причинить

средние повреждения наносит 2d8 пунктов повреждения +1 пункт за уровень заклинателя (максимум +10).

Противоядие

Колдовство (Лечение)

Уровень: Пир 8

Компоненты: В, С, БФ

Время активации: 1 стандартное действие

Диапазон: 9 м

Цели: Существа и объекты в радиусе 9 м

Длительность: Мгновенно и 10 мин./уровень; смотрите текст

Спас-бросок: Воля нейтрализует (объект)

Устойчивость к магии: Да (объект)

Вы обезвреживаете любой вид яда в пределах 9 м от вас. Отравленное существо не переносит никаких дополнительных эффектов от яда, а все временные эффекты заканчиваются, но это заклинание не восстанавливает мгновенные эффекты, такие как повреждения хит-поинтов, способностей, или эффекты, которые не проходят сами по себе. Эффект заклинания является мгновенным и не дает иммунитета к последующему отравлению.

Яд любых существ, подвергаясь этому заклинанию, теряет свои возможности на 10 минут за уровень заклинателя.

Любая отравы в воздухе, еде, на оружии, ловушках или еще где-либо в радиусе заклинания мгновенно нейтрализуется.

Создание Бессмертного

Некромантия [Добро]

Уровень: Бессмертие 6

Компоненты: В, С, М

Время активации: 1 час

Диапазон: Ближний (7,5 м + 1,5 м/2 уровня)

Цель: Один труп

Длительность: Мгновенно

Спас-бросок: Нет

Устойчивость к магии: Нет

Призывая небесные силы, вы вдыхаете жизнь в мертвое тело и создаете бессмертного солдата, тип бессмертного существа (смотрите стр. 2__). Созданный бессмертный необязательно автоматически контролируется его создателем. Если вы способны командовать бессмертными, то можете попытаться командовать созданным бессмертным.

Ваши приключения могут включать дополнительные типы бессмертных существ. Ваш МП проинформирует вас, сможете ли вы создавать различные существа при помощи этого заклинания. Никаким заклинанием невозможно создать господствующего члена совета.

Материальные Компоненты: Один глиняный горшок, наполненный могильной землей, и другой, наполненный чистой водой. Заклинание должно быть сактивировано на мертвое тело. Вы должны поместить лунный камень стоимостью как минимум 50 зм за КХП бессмертного, которого хотите создать, в рот или глазную впадину каждого трупа. Волшебство заклинания превращает эти драгоценные камни в бесполезную пыль.

Создание Высшего Бессмертного

Некромантия [Добро]

Уровень: Бессмертие 8

Компоненты: В, С, М

Время активации: 1 час

Диапазон: Ближний (7,5 м + 1,5 м/2 уровня)

Цель: Один труп
Длительность: Мгновенно
Спас-бросок: Нет
Устойчивость к магии: Нет

Подобно созданию бессмертного, за исключение того, что это заклинание позволяет вам создать бессмертного советника как более могущественное и интеллектуальное бессмертное существо.

Ваши приключения могут включать дополнительные типы бессмертных существ. Ваш МП проинформирует вас, сможете ли вы создавать различные существа при помощи этого заклинания. Например, если вы используете *Книгу Благородных Деяний*, то персонаж при помощи этого заклинания может создать охранника склепа или священного хранителя. Никаким заклинанием невозможно создать господствующего члена совета.

Статус, Неограниченный

Ворожба

Уровень: Общество 4

Компоненты: В, С, БФ

Время активации: 1 стандартное действие

Диапазон: Касание

Цель: Одно касаемое существо/3 уровня

Длительность: 1 час/уровень

Спас-бросок: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к магии: Да (безвредно)

Подобно статусу (смотрите стр. 283 *Руководства Игрока*), но вы также можете активировать ограниченный набор заклинаний благодаря вашей связи, как если бы вы касались своей цели. Вы можете активировать любые заклинания, отвечающие следующим требованиям:

- Уровень: 0-й, 1-й или 2-й
- Диапазон: Касание
- Цель: Касаемое существо
- Спас-бросок: Да (безвредно)

Например, если вам стало известно (при помощи заклинания *неограниченный статус*), что один из связанных с вами персонажей умирает, то вы можете попытаться его спасти, активируя *лечение средних ранений*.

Упрочнить Механизм

Превращение

Уровень: Изобретатель 2

Компоненты: В, С

Время активации: 1 стандартное действие

Диапазон: Касание

Цель: Касаемый механизм

Длительность: 10 мин./уровень

Спас-бросок: Нет

Устойчивость к магии: Да (безвредно)

Заклинание упрочнить механизм делает неживую материю, формирующую кожу механизма, более толстой. Этот эффект дает +2 бонус заколдованности к существующему бонусу природного доспеха существа. Этот бонус заколдованности увеличивается на 1 на каждом третьем уровне заклинателя свыше 3-го, до максимума +5 на 12-м уровне заклинателя.

Бонус заколдованности, полученный от заклинания упрочнить механизм, складывается с бонусом природного доспеха цели, но не с другими бонусами заколдованности природного доспеха. Существа без природного доспеха имеют эффективный бонус природного доспеха +0.

Упрочнить

Превращение

Уровень: Изобретательство 7, Изобретатель 6, Маг/Чар 6

Компоненты: В, С

Время активации: 1 стандартное действие

Диапазон: Касание

Цель: Один предмет объемом не более чем 3 куб. м/уровень (смотрите текст)

Длительность: Постоянная

Спас-бросок: Нет

Устойчивость к магии: Да (объект)

Это заклинание увеличивает прочность материала. Бумагу становится труднее порвать, стекло – труднее разбить, дерево становится более твердым и так далее. За каждые два уровня заклинателя добавьте 1 пункт прочности материалу, который служит целью заклинания. Это увеличение прочности улучшает только устойчивость материала к повреждениям. Никакие другие модификаторы не улучшаются. Например, длинный меч (прочность 10), подвергаясь эффекту упрочнения от заклинателя 12-го уровня, приобрел бы новую прочность 16 в случае игнорирования повреждений, нанесенных успешной попыткой раскалывания. Хит-поинты меча, его модификаторы атаки и повреждений и другие факторы не изменяются. Заклинание упрочнение никаким образом не влияет на устойчивость предметов к другим формам трансформации. Лед все также тает, бумага и дерево – горят, камень все также можно превратить в грязь при помощи соответствующего заклинания и так далее.

Это заклинание воздействует на 3 куб. м материала за уровень заклинателя. Если оно применяется на металл или минерал, то объем понижается до 0,3 куб. м за уровень.

Улучшение Доспеха

Превращение

Уровень: Изобретатель 2

Как *ограниченное улучшение доспеха*, но вы можете выбирать любую специальную способность, чья рыночная цена эквивалентна бонусу до +3 или до 35 000 зм, например, призрачное касание или устойчивость к кислоте.

Материальный компонент: Мазь стоимостью 50 зм.

Улучшение Доспеха, Неограниченное

Превращение

Уровень: Изобретатель 3

Как *ограниченное улучшение доспеха*, но вы можете выбирать любую специальную способность, чья рыночная цена эквивалентна бонусу до +5 или до 100 000 зм, например, эфирность или неограниченная устойчивость к огню.

Материальный компонент: Мазь стоимостью 100 зм.

Улучшение Доспеха, Ограниченное

Превращение

Уровень: Изобретатель 1

Компоненты: С, М

Время активации: 1 минута

Диапазон: Касание

Цель: Касаемые доспехи или щит

Длительность: 10 минут/уровень

Спас-бросок: Нет (объект)

Устойчивость к магии: Нет (объект)

Доспехи или щит, которых вы касаетесь, временно приобретают специальную способность, обычно доступную магическим доспехам и щитам. Вы можете выбрать любую специальную способность, чья рыночная цена эквивалентна бонусу до +1 или до 5 000 зм, например, легкое укрепление или теневое. У доспехов или щита не обязательно должен быть существующий бонус заколдованности, а также они не получают его, когда вы улучшаете их при помощи этой функции.

Материальный Компонент: Мазь, сделанная из редких специй или минералов, стоимостью 10 зм.

Усиление Изменений

Превращение

Уровень: Изобретатель 1

Компоненты: С

Время активации: 1 раунд

Диапазон: Касание

Цель: Касаемые оружие или щит

Длительность: 10 мин./уровень (П)

Спас-бросок: Воля нейтрализует (объект)

Устойчивость к магии: Да (объект)

Это заклинание имеет два отдельных варианта, оба включающих в себя изменение существующего бонуса заколдованности. Если вы наделяете щит этой функцией, то некоторые или все его бонусы заколдованности прибавляются к ударной атаке, проведенной этим щитом, вместо того, чтобы прибавляться к бонусу щита к Классу Доспеха владельца. Вы можете выбирать, какую часть этого бонуса заколдованности использовать подобным образом.

Если вы наделяете оружие этой функцией, то некоторые или все его бонусы заколдованности прибавляются к Классу Доспеха владельца, если он выбирает сражение в защите, использует действие полной защиты, использует черту Боевая Экспертность или использует оружие в его не основной руке и имеет черту Защита с Оружием в Каждой Руке. Бонус заколдованности, который вы изменили, больше не прибавляется к броску атаки владельца и броску повреждения этим оружием. Также как и с версией щита, вы можете выбирать, какую часть этого бонуса заколдованности использовать подобным образом.

Если оружие или щит находятся в чьем-либо пользовании, то владелец может сделать спас-бросок Воли, чтобы нейтрализовать этот эффект.

Улучшение Навыка

Превращение

Уровень: Изобретатель 1

Компоненты: С, М

Время активации: 1 раунд

Диапазон: Касание

Цель: Касаемый предмет

Длительность: 10 мин./уровень

Спас-бросок: Нет

Устойчивость к магии: Нет

При помощи этой инфузии предмет наделяется +2 бонусом обстоятельств к специфической проверке навыка (определяемой заклинателем) для персонажа, который носит указанный предмет. Этот бонус увеличивается на 1 за каждые 2 уровня заклинателя (до +3 на 2-м уровне, до +4 на 4-м уровне, до +5 на 6-м уровне и так далее).

Материальный Компонент: Кусок прочной, черной нитки

Улучшение Оружия

Превращение

Уровень: Изобретатель 4

Подобно *ограниченному усовершенствованию оружия*, но вы можете выбрать любую специальную способность, рыночная цена которой равна бонусу до +3 или до 70,000 зм, такую как скорость.

Материальный Компонент: Мазь стоимостью 100 зм.

Улучшение Оружия, Личное

Превращение

Уровень: Изобретатель 1

Компоненты: С, М

Время активации: 1 минута

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое оружие

Длительность: 10 мин./уровень

Спас-бросок: Нет (объект)

Устойчивость к магии: Нет (объект)

Оружие, которого вы коснулись, временно получаете специальную способность, обычно доступную для магического оружия. Вы можете выбрать любую специальную способность, рыночная цена которой равна бонусу +1 или до 10,000 зм, такую как пламенность или острота. У оружия не обязательно должен быть существующий бонус заколдованности, оно также не получает его, когда вы наделяете способностью при помощи этой инфузии. Оружие получает преимущества от этой инфузии, только если носите, метаете или стреляете из него.

Материальный Компонент: Клочок кроличьего меха.

Улучшение Оружия, Неограниченное

Превращение

Уровень: Изобретатель 6

Подобно *ограниченному улучшению оружия*, но вы можете выбрать любую специальную способность, рыночная цена которой равна бонусу до +5 или до 200,000 зм, такую как отсекающее голову.

Материальный Компонент: Мазь стоимостью 200 зм.

Улучшение Оружия, Ограниченное

Превращение

Уровень: Изобретатель 4

Длительность: 10 мин./уровень

Цель: Одно оружие или пятьдесят зарядов, все из которых должны соприкасаться между собой во время активации заклинания

Подобно *личному улучшению оружия*, но любой персонаж может носить усовершенствованное вами оружие.

Как вариант, вы можете воздействовать на 50 стрел, арбалетных болтов или пуль. Эти заряды должны быть одного вида и находиться вместе в одном колчане или другом контейнере. Заряды, в отличие от метательного оружия, после использования теряют свои изменения. (Рассматривайте сюрикены как заряды, а не как метательное оружие, для этого заклинания).

Материальный Компонент: Мазь, сделанная из редких специй и минералов, стоимостью 20 зм.

Устойчивость Предмета

Превращение

Уровень: Изобретатель 1

Компоненты: С, М

Время активации: 1 раунд

Диапазон: Касание

Цель: Касаемый предмет

Длительность: 10 мин./уровень

Спас-бросок: Нет

Устойчивость к магии: Нет

Немагический предмет наделяется при помощи этого проявления +1 бонусом устойчивости к спас-броскам персонажа, который его носит. Этот бонус увеличивается на 1 за каждые 4 уровня заклинателя (до +2 на 4-м уровне, до +3 на 8-м уровне, до +4 на 12-м уровне и так далее).

Материальный Компонент: Масло, смешанное с различными специями и минералами.

Хранение Заклинаний

Превращение

Уровень: Изобретатель 1

Компоненты: С, ОП (смотрите текст)

Время активации: 1 минута

Диапазон: Касание

Цель: Касаемый предмет

Длительность: 1 час/уровень или до разрядки

Спас-бросок: Нет (объект)

Устойчивость к магии: Нет (объект)

Эта инфузия позволяет вам поместить эффект заклинания в предмет, чтобы воспользоваться этой силой позже, по вашей команде. Этот предмет функционирует подобно палочке с единственным зарядом, который можете использовать только вы.

Вы можете наделить предмет любым заклинанием 4-го и ниже уровня, но при этом уровень этого заклинания не должен быть выше, чем половина от вашего уровня изобретателя. Ваш уровень изобретателя принимается как

уровень заклинателя для данного заклинания. Вы должны сделать успешную проверку Исполнения Магических Устройств (КС 20 + [уровень заклинания x 3]), чтобы произвести заклинание и сохранить его в предмете. Если вы проваливаете проверку на 10 и более, то терпите неудачу. МП определяет результат этой неудачи, подобно неудаче со свитком. К примеру, заклинание активируется немедленно, вместо того, чтобы быть сохраненным в предмете, воздействуя, возможно, на вас, или заклинание трансформируется в луч неконтролируемой энергии, причиняя вам 2d6 пунктов повреждения.

Одновременно в одном предмете может содержаться не более одного заклинания. Вы должны использовать любые требующиеся в заклинании дорогие материальные компоненты и затраты ОП, когда наделяете предмет этой способностью. Вы должны использовать любые требующиеся в заклинании фокусировки, когда активируете заклинание для сохранения в предмете.

Стоимость ОП: Ваш уровень заклинателя x уровень заклинания. Например, чтобы поместить заклинание испепеляющий луч в предмет, вы должны потратить Очки Опыта, равные вашему уровню заклинателя x 2.

Щит Веры, Легионов

Защита

Уровень: Изобретатель 4, Жр 4


Диапазон: Средний (30 м+3 м/уровень)

Цель: Дружественные существа в излучении радиусом 6 м

Это заклинание работает подобно *щиту веры* (смотрите стр. 299 *Руководства Игрока*), но воздействует на нескольких союзников на расстоянии.



МАГИЯ



Изобретатель работала поздней ночью, ей нужно было закончить специальный заказ для группы искателей приключений Корраша....



ШЕСТАЯ ГЛАВА



СНАРЯЖЕНИЕ ДЛЯ АВАНТЮР

В Эберроне настоящему авантюристу просто необходимо быть подготовленным на все случаи жизни. Каждый авантюрист решивший отправиться исследовать древние подземелья в канализации Шарна, уже завтра может оказаться среди болот Теневого Пограничья. Выполнение задания может потребовать длительного путешествия по бесплодным пустыням Лютозимья, стремительного броска через туманные джунгли Ксен'дрика и наконец погружения в темные глубины Хайбера. Когда авантюристы возвращаются из приключений назад к цивилизации, свои услуги им могут предоставить отмеченные драконом дома и маги-техники, неизвестные для других миров ДнД, от парящих воздушных кораблей, до народных банкетов, где происходит настоящий *пир героев*.

Эта глава раскрывает различные темы, вращающиеся вокруг не магического (в большинстве случаев) снаряжения о котором необходимо знать и желательно иметь при себе каждому настоящему авантюристу. Вы никогда не узнаете, что именно склонит чашу весов жизни и смерти в вашу сторону, будь это новое оружие, доспехи или другие особые приспособления, потому что когда опасность подстерегает вас повсюду, ни в чем нельзя быть уверенным до конца.

ОРУЖИЕ

Эберрон гордится некоторыми экзотическими видами оружия рожденными в его родной культуре. Данные виды оружия были созданы и используются по назначению в трех отдельных сообществах (культурах). А именно: халфлингов – Наездников на динозаврах из Талентских Равнин, эльфов Валенара и дроу из Ксен'дрика. Чужестранцы могут использовать это оружие только после специального обучения, и в этом случае местных мастеров нужно попросить, чтобы они создали подходящее под вас оружие. Помимо этого оружейные мастера по всему Хкорвайру охотно копируют формы экзотического оружия и продают его всем желающим.

Показатели описываемого здесь оружия представлены в специальной таблице на следующей странице.

Бумеранг, Талентский: Это традиционное оружие халфлингов с Талентских Равнин представляет собой простую дугу отполированные края которой специально сконструированы таким образом, что бы после броска возвращаться обратно.

Бумеранг, Ксен'дрийский: Дроу из Ксен'дрика используют этот трехлопастной бумеранг, для того чтобы охотиться на диких зверей. Некоторые искатели приключений и исследователи учатся использовать это оружие во время экспедиций по Ксен'дрийским джунглям, однако истинное количество мастеров этого экзотического бумеранга за пределами Ксен'дрика составляет считанные единицы.

Бумеранги любого типа возвращаются к бросившему их, если тот промахнулся по своей цели. Для того чтобы поймать возвращающийся бумеранг, бросивший его должен совершить бросок атаки (как если бы он бросал бумеранг) против КД 10. Провал означает, что бумеранг упал на землю в радиусе 3 м от бросающего в случайном от него направлении.

Двулезвийный Валенарский Скимитар: Эльфы Валенара используют опасное и экзотическое двулезвийное оружие, увенчанное острейшим кривым скимитаром с каждой стороны. Вы можете сражаться с двулезвийным оружием так как если бы вы сражались с двумя оружиями, однако в этом случае вы будете переносить соответствующие штрафы как если бы вы использовали одноручное оружие и облегченное оружие. Существа, использующие двойное оружие в одной руке, как например существа Большого размера, не могут использовать Средний двулезвийный скимитар как двойное оружие.

Шарраш, Талентский: Это напоминающее косу оружие было разработано халфлингами с Талентских Равнин и состоит из серповидного клинка закрепленного на конце длинного шеста. Шараш имеет диапазон. С помощью него вы можете атаковать противника в радиусе 3 м, однако вы не сможете использовать его против врага находящегося в смежной клетке.

Серповидная форма клинка шараша дает вам возможность проводить атаки опрокидывания. Если ваша по-



ОРУЖИЕ

Экзотическое Оружие ¹	Цена	Повр(С)	Повр(М)	Критический	Радиус действия	Вес ²	Тип
<i>Двуручное Рукопашное Оружие</i>							
Двойной Валендарский Скимитар ³	125 зм	1d4/1d4	1d6/1d6	18-20/x2	—	6,75 кг	Рубящее
Талентский Шараш ⁴	18 зм	1d8	1d10	19-20/x2	—	4,5 кг	Рубящее
Талентский Тангат	40 зм	1d8	1d10	18-20/x2	—	3,6 кг	Рубящее
<i>Стрелковое Оружие</i>							
Талентский Бумеранг	15 зм	1d3	1d4	x2	9 м	0,45 кг	Дробящее или колющее
Ксен'дрийский Бумеранг	20 зм	1d4	1d6	x2	6 м	0,9 кг	Дробящее

1. Если регион, указанный в названии оружия является родным для его владельца то для него оно является не экзотическим, а обычным военным оружием.
2. Вес указан для оружия среднего размера. Маленький размер равен половине Среднего, а Большой соответственно удвоенному Среднему.
3. Двойное Оружие.
4. Оружие с Диапазоном.

ДОСПЕХИ

Доспехи	Цена	Бонус Доспеха	Максимальный Бонус Ловкости	Штраф Доспеха	Шанс Провала Заклинания	Скорость (9 м)	Скорость (6 м)	Вес ¹
<i>Легкие Доспехи</i>								
Лиственный Доспех	750 зм	+2	+7	0	5%	9 м	6 м	6,8 кг
<i>Нагрудник из Темнолиста</i>								
Средние Доспехи	2,450 зм	+5	+4	-2	20%	9 м	6 м	13,5 кг
Окаймленная Кольчуга из Темнолиста	3,250 зм	+6	+2	-4	30%	6 м	3 м	15,8 кг

1. Значения веса в таблице указано для существ Среднего размера. Вес доспехов для существ Маленького размера уменьшен наполовину, а для существ Большого размера удвоен.

пытка опрокидывания завершилась неудачей, то вы можете избежать вероятности быть опрокинутым, если бросите свой шараш на землю.

Тангат, Талентский: Тангат был изобретен халфлингами Талентских Равнин и представляет собой меч с кривым лезвием (на подобие скимитара) закрепленным на короткой рукояти.

ДОСПЕХИ

В игровом мире Эберрон присутствует несколько новых типов доспехов, берущих начало в основном из среды эльфов Аеренала.

Статистика для описанных далее новых видов брони находится в прилагающейся таблице.

Темнолист: Подобно Лиственному доспеху (смотрите далее), доспех из темнолиста делают из тщательно подготовленных, покрытых красивой резкой, кусочков темного дерева дополненных химически очищенными листьями того же темного дерева.

Использование темнолиста при создании доспеха значительно увеличивает его гибкость, тем самым снижая шанс провала заклинания на 5%. Максимальный бонус ловкости для доспеха из *темнолиста* увеличивается на 1, а проверки штрафов из-за доспехов уменьшаются на 2.

Тяжелый доспех из темнолиста принимается как средний, а средний соответственно как легкий (по отношению к передвижению и прочим ограничений). Улучшению при помощи темнолиста поддаются лишь большинство типов средних и тяжелых металлических доспехов, а также обычные формы нагрудных лат и окаймленных кольчуг.

Создание доспехов из темнолиста помимо стандартной проверки навыка Ремесло (Изготовление Доспехов) требует дополнительной проверки навыка Ремесло (Алхимия) с КС 25.

Лиственный Доспех: Ремесленники Аеренала научились ткать одежду из листьев бронзового дерева, которая после специальной алхимической обработки становится прочнее, легче и гораздо гибче обычной кожи.

Создание лиственного доспеха помимо стандартной проверки навыка Ремесло (Изготовление Доспехов) требует дополнительной проверки навыка Ремесло (Алхимия) с КС 25.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВЕЩЕСТВА И ПРЕДМЕТЫ

Алхимия в Эберроне очень развита как наука. Именно поэтому многие изобретатели наряду с более традиционными заклинателями используют алхимические знания для исследования новых путей по увеличению привлекательности такой профессии как искатель приключений. Цена и вес каждого из материалов указаны в таблице Товары и Услуги на следующей странице.

Кислотный Алхимический Огонь: Эта алхимическая смесь объединяет в себе алхимический огонь и очень сильную кислоту. Направленное попадание кислотным огнем причиняет 1d4 пунктов повреждения кислотой и 1d4 пунктов повреждения огнем. Каждое существо в радиусе 1,5 м от места попадания кислотного огня получают 1 пункт повреждения кислотой и 1 пункт повреждения огнем от возникающих при распылении брызг. После раунда в котором был совершен успешный целевой бросок, цель получает дополнительно 1d4 пунктов повреждения огнем; этих повреждений можно избежать таким же способом как и повреждений от обычного алхимического огня (смотрите Руководство *Игрока* стр. 1__)

Алхимический Холод: Представляет собой водянистую жидкость, источающую невероятный холод при соприкосновении с воздухом. Алхимический холод по своим свойствам аналогичен алхимическому огню и отличается от последнего лишь тем, что при прямом попадании наносит 1d8 пунктов повреждения холодом, а не огнем (и 1 пункт повреждения холодом от брызг при распылении).

Алхимический Разряд: Алхимический разряд комбинирует в себе две субстанции, которые реагируют очень активно реагируют друг с другом при смешивании. Флакон алхимического разряда имеет два отделения, которые позволяют сохранять обе субстанции отдельно. Бросок, разбивающий флакон приводит к тому, что вещества смешиваются и, реагируя, вызывают мощный электрический разряд. В любом случае алхимический разряд действует аналогично алхимическому огню за тем лишь исключением, что при прямом попадании наносит 1d8 пунктов повреждения электричеством, а не огнем (и 1 пункт повреж-

дения электричеством от возникающих при этом искр). После первого удара алхимический разряд не наносит никаких последующих дополнительных повреждений.

Ядовитая дымовая шашка: Это вариация обычной дымовой шашки (смотрите Руководство *Игрока* на стр. 1__) дополнена некоторыми особыми свойствами. Воспламенившись, она начинает выделять невероятно густой дым с омерзительным запахом разлагающейся плоти. В дополнении к эффекту блокирования видимости дымовой шашки, существо оказавшееся в зоне воздействия дыма должно пройти спасбросок Стойкости против КС 15, или будет испытывать тошноту в течение 1 раунда.

Инструменты и Спец-Наборы

Эти предметы более специализированы для повышения эффективности использования некоторых навыков или способностей в определенных ситуациях, нежели привычные предметы из *Руководства Игрока*. Цену и вес каждого предмета можно узнать из расположенной далее таблицы Товаров и Услуг.

Книга Глифов: Несмотря на название, данная книга ни в коем случае не связана с магическими заклинаниями вроде *глифа опеки*. Эта книга представляет собой руководство по древней системе письма в Ксен'дрике, и может быть полезна при расшифровке надписей найденных среди руин циклопов разбросанных практически по всей территории

континента. Руководство предоставляет далеко не полную информацию и позволяет лишь поверхностно ознакомиться с древним искусством письма Ксен'дрика (требуется по крайней мере 1 ранг в навыке Расшифровка). При расшифровке надписей в Ксен'дрийских руинах, использование книги дает +4 бонус компетентности к Расшифровке, для того чтобы понять смысл написанного.

Святой Символ, Каленое Железо: Этот священный символ посвящен Церкви Серебряного Пламени и выполнен из настоящего каленого железа. Он позволяет персонажу, имеющему способность изгонять нежить и осуждать демонов использовать ее, так, как если бы он был на один уровень выше, чем есть на самом деле. Персонаж обычно не владеющий способностью изгонять нежить не может получить ее, надев священный символ. Для получения более подробной информации по каленому железу смотрите размещенный в этой же главе раздел – Особые Материалы.

Набор Следователя: Популярный среди независимых сыщиков, этот небольшой набор содержит наиболее часто используемые инструменты необходимые для работы в этой профессии. Он включает в себя различной формы контейнеры сделанные из стекла, дерева или металла; хорошего качества шелковые перчатки; обычная пыль и кисточки; пинцет, отмычки, шуп; увеличительные линзы; перья и чернила; мел и угольный карандаш; листы пер-

ТОВАРЫ И УСЛУГИ

Специальные Вещества и Предметы

Предмет	Цена	Вес
Кислотный Алхимический Огонь (фляга)	30 зм	0,45 кг
Алхимический Холод (фляга)	25 зм	0,45 кг
Алхимический Разряд (фляга)	25 зм	0,45 кг
Ядовитая Дымовая Шашка	80 зм	0,23 кг

Инструменты и Спец-наборы

Предмет	Цена	Вес
Книга Глифов	20 зм	0,90 кг
Святой Символ, Каленое Железо	750 зм	0,45 кг
Набор Следователя	300 зм	1,8 кг
Кристалл Мага (пустой)	3 зм	0,23 кг
Набор для починки Кованного	50 зм	0,45 кг

Одежда

Предмет	Цена	Вес
Темноволновая ткань	100 зм	См текст
Мерцааткань	100 зм	

Документы

Предмет	Цена	Вес
Тайная Печатка	150 зм	

Удостоверение Личности, обычное	2 зм
Удостоверение Личности, с портретом	5 зм
Аккредитив	особое
Каперское свидетельство	500 зм
Дорожные документы	2 см

Еда, напитки и жилье

Предмет	Цена
Пир Героев (за человека)	60 зм
Безопасное Убежище Леомунда	35 зм
Очищенная еда Дома Гхаланда (в день)	5 зм
Очищенная вода Дома Гхаланда (бурдюк)	2 зм

Лошади и ездовое снаряжение

Предмет	Цена
Резун	400 зм
Когтеог	150 зм
Шустрик	50 зм
Планер	800 зм
Порожденное магией животное	X2 зм
Верховые Валенарские Лошади	500 зм

Транспорт

Предмет	Цена	Вес
Галера из парящего дерева	120 000 зм	---
Килевая лодка из парящего дерева	12,000 зм	---
Стандартный корабль из парящего дерева	40,000 зм	---
Гребная Шлюпка из парящего дерева	200 зм	34 кг
Парусник из парящего дерева	40,000 зм	---
Военный Корабль из парящего дерева	100,000 зм	---

Услуги и Активация Заклинаний

Предмет	Цена
Наемник, Отмеченный Драконом	12 зм в день
Дом Каннит: <i>собрать воедино</i>	50 зм
Дом Каннит: <i>починка</i>	5 зм
Дом Каннит: <i>починить легкие повреждения</i>	10 зм
Дом Джораско: <i>лечение легких ранений</i>	8 зм
Дом Джораско: <i>лечение серьезных ранений</i>	125 зм
Дом Джораско: <i>излечение</i>	600 зм
Дом Джораско: Проверка Лечения	3 см
Дом Джораско: <i>ограниченное восстановление</i>	50 зм
Дом Джораско: длительный уход	7 см в день
Дом Джораско: <i>нейтрализовать яд</i>	250 зм
Дом Джораско: <i>излечить глухоту/слепоту</i>	125 зм
Дом Джораско: <i>излечить болезнь</i>	125 зм
Дом Кундарак: <i>магический замок</i>	50 зм
Дом Кундарак: <i>взрывные руны</i>	150 зм
Дом Лирандар: Воздушный корабль	1 зм за 1,6 км
Дом Лирандар: Галеон	5 см за 1,6 км
Дом Ориен: Поезд	1 см за 1,6 км
Дом Ориен: <i>прыжок измерений</i>	1 см за 3 м
Дом Ориен: молниевые рельсы	5 см за 1,6 км
Дом Ориен: почтовые услуги	1 см за 1,6 км
Дом Ориен: <i>телепорт</i>	10 зм за 1,6 км
Дом Сивис: <i>волшебная метка</i>	5 зм
Дом Сивис: <i>иллюзорный шрифт</i>	90 зм
Дом Сивис: станция с пересылки сообщений	5 зм за стр
Дом Сивис: <i>послание</i>	250 зм
Дом Сивис: переводы	2 зм за стр
Небесная карета, внутри города	50 зм

гамента; маленький журнал для записей. Набор дает +4 бонус обстоятельству к проверкам Поиска для исследования места преступления или другого необычного явления. (Смотрите отличительную черту Расследовать, стр. 58, для информации о применении навыка Поиск в этих целях).

Кристалл Заклинаний Мага (пустой): Вместо того чтобы записывать заклинания в книгу Маг может использовать осколки кристаллов дракона, размещая в них свои заклинания не физическим, а мистическим способом. По размеру осколок кристалла не превышает обычного человеческого кулака и обладает вместительностью равной 20 страницам обычной книги. Занесение заклинания в кристалл длится 24 часа и требует от мага применения заклинания *волшебная метка*. Такое необычное применение заклинания *волшебная метка* требует дополнительные материальные компоненты в виде перетертого в порошок серебра стоимостью 100 зм за каждую страницу. После окончания процесса заполнения маг может сконцентрироваться на осколке и приказать ему активировать любое необходимое в данный момент заклинание, сохраненное в нем; заклинание появляется в виде серебряной надписи равномерно вращающейся вокруг осколка.

Набор для Починки Кованного: Содержит набор специальных инструментов и различных органических и неорганических материалов (из которых созданы кованые). Дает дополнительный +2 условный бонус к проверкам навыка Ремесло направленные на починку поврежденных полученных кованым. (Для получения более подробной информации о применении навыка Ремесло для подобных целей смотрите стр. 47).

ОДЕЖДА

Виды одежды распространенные среди народов Хорвайра аналогичны тем, которые описаны в *Руководстве Игрока*, начиная от простой рабочей одежды и заканчивая великолепными нарядами достойных королевских персон. В Эберроне существует несколько специализированных магических фабрик, которые занимаются модификацией обычной мирской одежды, наделяя ее магическими свойствами. Цены на эти вещи можно найти в таблице Товары и Услуги на странице 111.

Темноволновая Ткань: Темноволновую ткань ткнут на магических фабриках используя стеклоткань с вплетенными черными нитками, из которой впоследствии шьют немного грубую, но в целом красивую одежду. Персонаж одетый в одежду из Темноволновой ткани получает +1 условный бонус к проверкам Скрытности в местах со слабым освещением и полной и темноте, и имеет точно такой вес.

Мерцаткань: Мерцаткань это особая добротная и легкая

ткань нити которой искусно обработаны магией иллюзии. Внешний вид ткани описать практически невозможно, поскольку ее цвет неуловимо меняется, однако это свойство лишь придает ткани необычный и прекрасный вид. Персонаж, одетый в одежду из мерцаткани получает +1 условный бонус к проверкам Дипломатии. Такая одежда обычно стоит на 100 зм дороже аналогичной одежды из простой ткани и весит на 0,45 кг меньше (для маленьких существ вес уменьшается на 110 гр).

Документы

В странах Хорвайра, и особенно среди народов центральных регионов большое значение придают письменным документам – начиная от удостоверяющих документов и заканчивая счетами и письменными уведомлениями, которые могут присутствовать и большинстве других ДнД миров. Стоимость всех документов можно найти в таблице Товары и Услуги на странице 111.

Тайная Печатка: Хорвайрские дома отмеченные драконом широко используют эти кольца в целях удостоверения своей личности. По внешнему виду они напоминают обычный перстень, однако в отличие от него инструктированы крупным драгоценным камнем. Внутри камня как привило изображен запутанный узор являющейся не чем иным как *тайной меткой* – которая становится видимой только в том случае если ее наденет истинный создатель кольца. Считается очень необычным если человек, не обладающий чертой Любимец в Доме вдруг предъявит подобный перстень.

Другие члены дома, например действующие наследники или важные наемные помощники для удостоверения своей принадлежности к дому носят специальные броши. Они выполнены из достаточно дорогих материалов. Хотя и не несут в себе изображения *тайной метки*. Одна такая брошь стоит около 75 зм.

Удостоверение Личности: Большинство людей среднего и высокого классов проживающие в более менее цивилизованных областях Хорвайра (Аундаир, Бреландия, Карнат, Трейн, Зиларго, и Твердьны Мрор) практически постоянно носят при себе документы, удостоверяющие личность. Изданный народным правительством и нотариально засвидетельствованный Домом Сивис, этот документ представляет собой детальное физическое описание личности (состоятельные граждане иногда добавляют в него маленькие портреты самих себя), ее имя, место проживания и в некоторых случаях дополнительная информация о членстве в какой-либо организации (как правило включает связь с одним из домов метки дракона, высшим дворянством или крупным учреждением).

Аккредитив: Дом Кундарак, который носит Метку Опеки, является владельцем крупной сети банков, которая проходит практически через все регионы Хорвайра. Персонаж, имеющий депозит в одном из банков Кундарака может потребовать в нем аккредитивы и по этому документу может получить деньги в любом филиале этого банка. Для многих персонажей такая форма хранения и распределения средств является прекрасной альтернативой драгоценным камням, украшениям или монетам. Аккредитив всегда заверяется при помощи *тайной метки* (как правило, гномами из Дома Сивис), поэтому этот документ практически невозможно подделать. Дом Кундарак не взимает плату за применение аккредитивов.

Каперское свидетельство: Понятие каперского свидетельства возникло во время Последней Войны, когда главы воюющих государств снабжали авантюристов специальным разрешением на атаку и захват

Набор для починки кованного



кораблей и имущества принадлежавших другой нации. После Договора о Престолонаследовании все выданные на то время были объявлены недействительными, однако сама идея документа, хоть и пережившая определенные изменения выжила в королевстве Бреландия. Всего за 500 зм король Бреландии выдает любому желающему документ, подтверждающий разрешение на исследование и разграбление любых руин расположенных на территории Ксен'дрика. Любой, кто попытается продать сокровища из Ксен'дрика на открытом рынке в Бреландии должен предъявить каперское свидетельство или будет вынужден столкнуться с жесткими штрафными санкциями, вплоть до конфискации всего товара.

Подорожные Документы: Каждому, кто путешествует через государственные границы, как правило, необходимо иметь при себе документы, идентифицирующие его личность, место жительства, пункт назначения, и причину путешествия. Сам документ представляет собой лист пергамента с нанесенной на него соответствующей информацией и *тайной меткой*, заключенный в кожаный футляр. Путеводные листы Дома Сивис, Дома Ориен, Дома Денейт и Дома Лирандар признаются на всей территории Хкорвайра.

ЕДА, НАПИТКИ И ЖИЛЬЕ

Метка Гостеприимства находящаяся под покровительством Дома Галланда предоставляет некоторое количество общих услуг по всем мелким и крупным городам Хкорвайра, а также в более менее значимых аванпостах на протяжении крупных торговых и других часто используемых дорогах. Стоимость каждой из этих услуг можно найти в таблице Товары и Услуги на странице 111.

Пир Героев: В крупных городах *пир героев* является достаточно частой и востребованной услугой у Дома Галланда. Как правило, для одного *пира героев* предоставляется комната на 11 человек, которые должны будут заплатить 660 зм. Если услугой захочет воспользоваться группа, в которой меньше 11 человек она все равно должна будет заплатить полную стоимость в 660 зм.

Тайное Убежище Леоmunда: Дом Галланда управляет сетью уникальных гостиниц раскинувшейся по всему Хкорвайру. *Тайные Убежища Леоmunда* создаются на окраине города или на открытых рыночных площадях и существуют лишь на протяжении ночи, рассеиваясь с первыми лучами солнца. Как описано в *Руководстве Игрока* на странице 286, одно убежище способно вместить восемь человек и стоит 280 зм. Как и в случае с *пиром героев*, если меньшая группа пожелает остаться в *убежище* она все равно должна будет внести полную плату в 280 зм.

Очищенная еда Дома Галланда: Только высококачественные рестораны Дома Галланда предлагают доброкачественную пищу с гарантированным очищением, отмеченные драконом халфлинги приносят на стол еду, и на виду у посетителей активирует *очистить еду и питье*.

Очищенная вода Дома Галланда: У Дома Галланда вы также можете приобрести очищенную воду. Ее можно выпить в ресторане или взять с собой в дорогу. Один бурдюк вмещает в себя полный кувшин очищенной воды.

СКАКУНЫ И ЕЗДОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Дом Вадалис и эльфы Валенара известны тем, что разводят великолепных лошадей и продают их на открытых рынках по всему Хкорвайру. Кроме того, халфлинги с Талентских Равнин разводят уникальный тип ездовых животных – небольших прирученных динозавров. Описание всех этих существ можно найти в *Справочнике Монстров* или в 11 главе этой книги. Стоимость каждого ездового животного можно найти в таблице Товары и Услуги на



Идентификационные бумаги

странице 111.

Резун: Обитающий на Талентских Равнинах

резун является близким родственником *когтенога*, и представляет собой хищного динозавра размером с крупную лошадь. Известное в некоторых других мирах как дейноцихис это существо подробно описано на __ странице в *Справочнике Монстров*. Тренированные для войны эти животные благодаря крупному размеру могут нести на себе двух халфлингов или одного всадника размер, которого не превышает человеческий. Для патрулирования равнин разведчики халфлингов часто ездят на этих животных парами. Для этих животных не требуется экзотического седла. Резун способен нести 105 кг в легкой нагрузке, 211 кг в средней нагрузке и 317 кг в тяжелой.

Когтеног: Размером примерно с человека, эти хищные ящеры широко распространены среди Талентских халфлингов и являются для них эквивалентом боевого скакуна. Отлично тренированные и верные, когтеноги могут продолжить сражаться даже если наездник уже погиб. Для этих животных не требуется экзотического седла.

Шустрик: Это быстроногий травоядный ящер обитающий на Талентских Равнинах. Шустрик используется халфлингами как эквивалент пони или ездовой лошади. Для этих животных не требуется экзотическое седло.

Планер: Этот птеранодон может с легкостью нести по воздуху несколько халфлингов одновременно. Для езды на планере необходимо специальное седло.

Порожденные Магией Животные: Животные порожденные при помощи магии Дома Вадалис обладают неплохим набором полезных качеств. Высокие показатели параметров среди них, скорее правило, нежели исключение и на них всегда легче и удобнее путешествовать, чем на обычных ездовых животных. Цена магически выведенных животных, как правило, в два раза больше чем их обычного сородича.

Ездовые Валенарские Лошади: Лошади, выведенные валенарскими эльфами исключительно быстры и поразительно красивы. В основном эти лошади не тренируются для сражений, поскольку их главным качеством является скорость, а не сила. Своих боевых скакунов валенарские эльфы продают только в очень редких случаях.

Транспорт

Все описанные в *Руководстве Игрока* виды транспорта существуют и в мире Эберрон. Если подразумевается передвижение по земле, то такой вид транспорта вероятней

всего будет контролироваться Домом Ориен. Если путешествие будет осуществляться по воде или по воздуху, то в этом случае транспортная сеть вероятней всего окажется под контролем Дома Лирандар. Независимые капитаны, не состоящие в гильдии и не принадлежащие к какому либо из домов, предоставляют транспорт напрокат, однако если вы хотите на 100% быть уверенными в безопасности и надежности предоставляемого вам средства передвижения то несомненно лучше пользоваться услугами одного из выше указанных Домов.

Кроме того, в Эберроне появился новый материал, который широко используется для строительства многих транспортных средств. Парящее дерево произрастает и собирается на острове Аеренал, и используется для постройки легких и быстрых кораблей, идеально подходящих для плавания, как по воде, так и по воздуху. Стоимость различных судов построенных из этого материала можно найти в таблице Товары и Услуги на странице 111.

Суда из парящего дерева: Корабль, построенный с использованием дерева полета, движется в два раза быстрее аналогичного судна построенного из обычных материалов (дополнительная информация по кораблям в *Руководстве Игрока* на странице 1__). Парящее дерево используется в строительстве Лирандарских воздушных кораблей и галеонов. Дополнительная информация по парящему дереву может быть найдена в разделе Новые Специальные Материалы расположенному далее в этой главе.

Услуги и Активация Заклинаний

Все экономические аспекты в жизни общества на территории Хорвайра контролируются отмеченными драконом домами. Каждый дом это промышленный конгломерат, управляющий коммерческой деятельностью и различными отраслями в промышленности, который связан с магическими метками, носимыми потомками каждой из линий. Следуя законам спроса и предложения, дома распространяли свое влияние далеко за границами Хорвайра. Размеры, дипломатический статус и сила магической метки не позволило обычным торговцам конкурировать с Домами в плане предоставления услуг. Эти услуги включают транспортировку, защиту, производство, лечение, а также различные другие уникальные виды деятельности характерные для Хорвайра.

Если какой-либо магической способности метки дракона нет в списке таблицы Товары и Услуги стр. 111, то это означает, что данная способность не относится к обычным потребительским товарам. Определенные метки более приспособлены для использования в наем, в то время как другие предоставляют краткосрочные привилегии, которые редко когда могут быть полезными даже для богатых или ищущих приключения городских жителей. Однако основным правилом остается то, что отмеченный меткой дракона персонаж может использовать такое же количество зарядов способностей метки, как и обычный маг, использующий эквивалентное заклинание. Исходя из этого правила, некоторые цены в таблице намеренно отображены со скидкой.

Отмеченные Драконом Наемники: Указанная цена отображает дневную плату наемнику из дома, с самой младшей меткой дракона. Такими наемниками могут быть дегустаторы из Дома Медани (используя *обнаружение яда*), проводники из Дома Тарашк (используя *узнать направление* или *обнаружить объект*), или дрессировщики Дома Вадалис (используя *успокоить животных* или *говорить с животными*), телохранители Дома Денейт (используя *защита от стрел* или *оцитить*), лакеи Дома Галланда (используя *невидимого слугу* для ведения дел по дому), писцов и переводчиков Дома Сивис (используя

метка мага или *понимание языков*), или экспертов по безопасности Дома Кундарак (используя *тревогу* или *волшебный замок*).

Личности с средней или старшей меткой дракона обычно не доступны для наема или ежедневной работы.

Дом Каннит: Большую часть своих доходов изобретатели и маги-техники Дома Каннит зарабатывают за счет продаж сделанных ими товаров, а не из использования магических способностей своей метки или заклинаний. Однако есть одна услуга, которая заключается в использовании заклинания *починить легкие ранения*. Она предоставляется для восстановления здоровья персонажей относящихся к расе кованных или для починки различных сооружений принадлежащих богачам. Кроме того, дом часто предлагает воспользоваться заклинанием *собрать воедино* для починки поломанных предметов (однако во многих случаях ремонт таким способом может обойтись дороже, чем полная замена испорченного предмета).

Дом Джораско: Дом Джораско тесно сотрудничает с Гильдией Лекарей и предоставляет большую часть связанных с лечением услуг практически по всему Хорвайру. Несколько столетий тому назад, используя политику заниженных цен и предоставления услуг на дому по вызову, Дому Джораско удалось отнять бизнес в сфере лечения у церкви Верховных Хозяев и Серебряного Пламени. Теперь крупные лечебные центры дома можно найти в любом большом городе. Предоставляемые услуги включают в себя как простое применения навыка Лечение, так и использование магических заклинаний вроде *лечения* и т.п. (хотя некоторые могут иметь довольно высокую цену). Кроме того, в каждом таком центре помимо обычных представителей отмеченных драконом в навыке Лечение всегда присутствует несколько адептов, которые позволяют расширить круг предоставляемых целительных услуг. Адепты требуют за свои услуги немного меньше обычных заклинателей (уровень заклинателя x уровень заклинания x 8 зм).

Центры поддерживают услугу по длительному уходу, условия которого аналогичны условиям в обычной гостинице или казарме. В стоимость услуги входит длительный уход с использованием навыка Лечение для излечения ран, болезней или отравления.

Дом Кундарак: Большая часть услуг Метки Опеки составляет сдача в наем или защита имущества самого дома. Возникновение потребности в охране важных книг, рукописей и подобного вызвала необходимость создания специального небольшого символа обладающего эффектом заклинания *взрывные руны*. (Среди молодых богачей считалось престижным иметь такой символ Дома Кундарак на своем журнале или дневнике). Тот факт, что только обозначенный персонаж может обойти метку *взрывные руны* увеличивает его ценность, при приобретении услуги на открытом рынке.

Гильдия Банкиров предоставляет аккредитивы, услуги по обмену валют, ячейки хранилища для богачей и зажиточных людей по всему центральному Хорвайру.

Воздушный Корабль Дома Лирандар: Дом Лирандар организывает быстрые транспортные перевозки через всю территорию Хорвайра посредством своих необычных воздушных кораблей (обычно в качестве движителя запрягают воздушных или огненных элементарей) управляемых опытными и умелыми пилотами. Эти необычные корабли строят в городе Зиларго и их часто используют каперские команды. Цены на перевозки указанные в таблице Товары и Услуги стр. 111 могут удваиваться в том случае если размер пассажира или существа превышает Средний, существо может вызвать сложности при транспортировке и погрузке на борт, или если количество багажа пассажира превышает допустимые нормы.



Воздушное судно дома Лирандар

Экипированный пилотом и командой воздушный корабль обладает преимуществом, так как может двигаться куда угодно. Путешествие в опасные районы возможно только с получения согласия команды корабля и может стоить в два, а то и в три раза дороже обычного. Большинство Лирандарских кораблей совершают перелеты только между большими городами и метрополиями. Если вы захотите отправиться воздухом в какое-нибудь другое место, то вам придется нанимать каперскую команду. Появившись относительно недавно воздушные корабли пока еще не получили достаточно широкого распространения.

Запряженный элементом воздушный корабль, плывущий по воздуху, может развивать скорость до 32 км/ч.

Галеон Дома Лирандар: Лирандарские галеоны строятся исключительно в Зилагро, где специально снабжаются водными элементами для быстрого перемещения по морю. Цены на перевозки указанные в таблице Товары и Услуги стр. 121 могут удваиваться в том случае, если размер пассажира или существа превышает Средний, существо может вызвать сложности при транспортировке и погрузке на борт, или если количество багажа пассажира превышает допустимые нормы.

Запряженный элементарью галеон, плывущий по спокойному морю, может развивать скорость до 32 км/ч.

Даже обычные мирские корабли смогут развить более высокую скорость, если будут экипированы профессиональной командой, обученной Домом Лирандар. Используя способности дома контролировать ветер и погодные условия, корабли Дома Лирандар всего за 1 час могут покрыть расстояние равное 9,6 километрам.

Пассажирские Экипажи/Караваны Дома Ориен: Пассажирские и товарные экипажи Дома Ориен совершают регулярные перевозки по всей территории Кхорвайра. Пассажирский экипаж представляет собой крытую коляску, вмещающую до двенадцати пассажиров. В качестве тяговой силы используют специально выведенных для

этих целей животных домом Вадалис. Следуя маршрутом, такой экипаж может перевозить как пассажиров, так и различную почту. Ориенские пассажирские экипажи всегда следуют вдоль крупных торговых путей дома Ориен, и могут развивать скорость до 8 км/ч.

Караваны представляют собой пассажирский экипаж объединенный с несколькими грузовыми экипажами. Караваны организуют в тех случаях, когда необходимо повысить безопасность или когда приходится перевозить большие суммы денег или крупную партию ценного товара. В качестве дополнительного источника дохода караваны, иногда берут с собой пассажиров. Караваны Дома Ориен могут развивать скорость до 24 км/ч.

Молниевые Дороги Дома Ориен: Молниевые дороги это самое невероятное магическое изобретение дома Ориен. Во времена расцвета королевства Галифар дома Каннит и Ориен получили специальный заказ от самого короля. Он хотел получить средство, которое позволило бы соединить самые отдаленные части королевства для быстрой и эффективной перевозки товаров и людей. Дом Каннит создал уникальные магические камни, проводящие через себя потоки энергии. Парно расставленные по всему маршруту передвижения, камни формировали некое подобие трубопровода, по которому с большой скоростью двигался специальный вагон. Для перемещения транспортного средства через трубопровод был использован особый двигатель, разработанный в Зилагро, и представляющий собой механизм связанный с одной из элементарью – в данном случае, воздушной элементарью. Название дороги возникло из-за того, что камни, установленные на экипаже соприкасались с камнями, встроенными в землю, в результате чего происходила вспышка похожая на небольшой разряд молнии.

Дом Каннит обеспечил средства, в то время как Дом Ориен обслуживает и использует систему молниевых рельсов. После падения королевства Галифар многие про-

дубина из бронзового дерева

метательный топор
из каленного железа

скимитар из Риедранской кристалли

в о д я щ и е
камни были
изъяты и боль-
шинство когда-то
оживленных путей
перестали существовать.

Сегодня, рельсы соединяют лишь
такие нации как Аундаир, Бреландию
Трейн и Зиларго на западе, и Каррнат, Талентские
Равнины и Мрор на востоке.

Поезда идущие по молниевым рельсам путешествуют со
скоростью 48 км/ч.

Дом Сивис: Гномы, которые владеют Меткой Надписи,
предлагают разнообразные все услуги, касающиеся свя-
зи, от нотариального засвидетельствования документов с
тайной меткой до скоростной отсылки коротких сообще-
ний на большие расстояния посредством заклинания *шеп-
чущий ветер*. Письменные или устные сообщения можно
также послать и на более длинные расстояния с помощью
станций сообщения. Эти заставы, расположены в больших
городах и средних городах по всюду в Кхорвайре. Они слу-
жат отправными и конечными пунктами для всех сообще-
ний. Подобно молниевым рельсам эта услуга предостав-
ляет большую скорость, но ограничена определенными
местоположениями. В то же время Дом Сивис предлагает
письменные услуги переводчиков (через *понимание язы-
ков*), а также предлагают нанять персонажей со способ-
ностью использовать множество языков для перевода раз-
говора в реальном времени.

НОВЫЕ СПЕЦИАЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

В дополнение к уже описанным в Руководстве Мастера
Подземелий материалам, в Эберроне существуют еще не-
сколько особых видов материала. Эти материалы имеют
свое собственное применение и уникальные свойства, ко-
торые выделяют их из ряда других и дают им место в этом
ограниченном в действии мире.

Бронзовое дерево: Это исключительно твердая древе-
сина, произрастающая в Аеренале. Она полезна при из-
готовлении брони и оружия. В отличие от большей ча-
сти деревьев, бронзовое дерево может использоваться
вместо металла для создания тяжелой брони, и оружия.
Хотя эта древесина плотнее и тяжелее по сравнению с
другими, она все же легче чем сталь ли железо. Изделия
сделанные из бронзового дерева весят на 10 % меньше
чем аналогичные изделия сделанные из металла.

Из бронзового дерева могут быть сделаны нагрудные
латы, окаймленная кольчуга, шпильчатая кольчуга, по-
лупластинчатые, и полные пластинчатые доспехи. Броня,
сделанная из бронзового дерева является несколько менее

сковывающей, чем идентичная броня, сделанная из
металла. Штраф проверки доспеха для брони и щитов,
сделанных из бронзового дерева не влияют на провер-
ки Скрытности, проверяемые в лесной местности.

Хотя бронзовое дерево может заменить металл для
большинства оружия, однако оно все же не может при-
меняться для изготовления оружие типа шипастой цепи и
тому подобных. Оружие, сделанное из бронзового дерева
не имеет никаких специальных характеристик кроме бо-
лее легкого веса.

Бронзовое дерево имеет прочность 10 и 20 хит-поинтов
за каждые 2,5 см толщины.

Бйешк: Добываемый в Горах Бйешк и Серая Стена,
окружающих Дроаам. Этот редкий металл очень ценить-
ся кузнецами и используется для изготовления драго-
ценностей и оружия. Он имеет блестящий фиолетовый
цвет, а также плотную и чрезвычайно твердую структу-
ру. Дубина с набалдашником, сделанным из этого металла,
получает +1 дополнительный бонус к броскам повреж-
дения. (Эта премия не складывается с бонусом заколдован-
ности, от магического оружия). В дополнение, оружие
из бйешка способно пробивать снижение повреждений у
даелькиров, которых обычное оружие берет гораздо хуже.
Рыночный модификатор цены оружия из бйешка равен
+1500 зм. При создании доспехов этот материал более
сложен в обработке, и не имеет никакого существенного
преимущества перед железной броней.

Бйешк имеет прочность 17 и 35 хит-поинтов за каждые
2,5 см толщины. Изделие, сделанное из бйешка весит на
50 % больше чем, тоже самое изделие, сделанное из желе-
за. Бйешк сложен в обработке, в связи с чем КС проверок
навыка Ремесло при создании какого-либо предмета повы-
шается (смотрите страницу 47).

Плотное Дерево: Является наверно одним из самых
важных даров Аеренальского леса. У плотного дерева
крепкая, твердая древесина, которая по своим физиче-
ским качествам практически идентична железу. Плотное
дерево имеет прочность 8 (по сравнению с камнем) и 20
хит-поинтов за каждые 2,5 см толщины. КС для того что-
бы сломать изделие из плотного дерева при помощи Силы

СПЕЦИАЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Материалы или пред- меты	Прочность	Хит по- инты	Цена
Бронзовое дерево	10	20/2,5 см	
Средний Доспех			+ 4,000 зм
Тяжелый Доспех			+9,000 зм
Другие предметы		+ 500 зм за 0,45 кг	
Оружие из бйешка	17	35/2,5 см	+1,500 зм
Предмет из Плотного де- рева	8	20/2,5 см	x2
Осколок дракона	10 или 8	20/2,5 см	Особое
Каленое железо	10	30/2,5 см	
Оружие или Доспех	+ 1,000 зм		
Святой Символ	750 зм		
Живодрев	6	10/2,5 см	x1,5
Риедранское оружие из кристалли	10	20/2,5 см	+ 1,500 зм
Парящее дерево	5	10/2,5 см	
Лодка или корабль			x4
Таргат	9	20/2,5 см	
Аммуниция			+30 зм
Легкое оружие	.		+30 зм
Одно ручное оружие, или один из наконечников двойного оружия			+100 зм

увеличивается на 5, по сравнению с обычным деревянным предметом.

Изделие из плотного дерева весит вдвое больше, чем его аналог сделанный из обычной древесины, и стоит вдвое больше (до того, как добавить любую стоимость за превосходность или бонус заколдованности). Предметы без деревянных частей, включая доспехи и клинки, не могут быть сделаны из плотного дерева.

Осколок Дракона: Осколки дракона – твердые, прозрачные камни, подобные драгоценным камням, появляющиеся в трех видах: золотые-испещренные-прожилками Сибириуса, заполненные венами с иссиня-черными прожилками Хайбера, и с темно-красными, циркулирующими точками Эберрон.

Среди Осколков Дракона очень редко встречаются достаточно большие экземпляры. Чаше всего их используют в качестве дополнения, к группе других украшений для того, чтобы подчеркнуть власть и силу отмеченного драконом персонажа. Большой осколок дракона, до размера кулака, может быть обработан в крупное драгоценное изделие.

Не настроенный осколок дракона имеют прочность 10. Процесс настройки немного смягчает камень, сокращая его прочность до 8. Осколок дракона имеет 20 хит-поинтов за каждые 2,5 см толщины. Больше деталей относительно осколков дракона вы найдете на странице 259.

Каленое Железо: Добываемое исключительно в Трейне каленое железо благословлено и почитаемо Церковью Серебряного Пламени. Сразу после добычи, это железо имеет красный сходный с ржавчиной цвет, однако после обработки приобретает красивый серебристый оттенок. Последователи Церкви Серебряного Пламени полагают, что каленое железо несет специфическое благословление их божества, и используют его, для того чтобы делать святыне символы, оружие, и доспехи.

Каленое железо имеет тот же самый вес и другие физические характеристики как и обычное железо (прочность 10, 30 хит-поинтов за каждые 2,5 см толщины). Оно обладает магическими качествами, однако способно проявлять его разнообразными способами, в зависимости от того, куда она встроена. Оружие из каленого оружия принимается как оружие с добрым мировоззрением, по отношению к снижению повреждений. Каленый железный доспех предоставляет владельцу +1 бонус устойчивости при спасбросках против заклинаний, магических способностей, и сверхприродных способностей злых внешних существ. Святой символ из каленого железа позволяет персонажу, который может изгонять нежить и определять злые намерения использовать эти способности, так как если бы он был на один уровень выше, чем есть на самом деле.

Оружие или доспехи из каленого оружия имеют рыночный ценовой модификатор + 1000 зм. Святой символ из каленого железа стоит 750 зм. Изделия без металлических частей не могут быть сделаны из каленого железа.

Живодрев: Еще одно необычное дерево из Аеренальского леса – живодрев, зеленоватая древесина обладающая сильными магическими свойствами. Если срубить такое дерево, оно перестанет расти, но не умирает. Живодрев поддается обработке как и все остальные породы деревьев, однако при этом всегда остается живым.

Во всех остальных отношениях живодрев ничем не отличается от обычного дерева. Однако действие некоторых заклинаний на живодрев отличаются от действия тех же заклинаний на обычное дерево. Например заклинание *рост растений* заставляет живодрев выпускать небольшие веточки и листья, хотя заклинание *уменьшить растение* не имеет на него никакого эффекта.

Заклинание *говорить с растением* позволяет персонажу общаться с объектами, сделанными из живодрева.

Заклинание *увядание* действует на живодрев так, как будто цель является растительным существом (наносит 1d6 пунктов повреждения за уровень; прочность древесины не применяется). Персонаж может использовать заклинание *древесный скачок*, чтобы двигаться из одного объекта сделанного из живодрева до другого, или из непосредственно с самого дерева живодрев до объекта сделанного из живодрева (и наоборот), если объект из живодрева является достаточно большим. Заклинание *анимировать растение* может использоваться, для того, чтобы оживить объект сделанный из живодрева.

Дриады иногда делают свои дома в живодревах вместо дубов. Такая дриада относится также враждебно к тем, кто пытается срубить ее дерево, как и обычные дриады в таком случае. Если дерево срубят она не погибнет, и не будет иметь зависимости от него. Таким образом, дриады могут быть поселены внутри объектов из живодревов, включая здания, мебель, и корабли.

Живодрево имеет прочность 6 и 10 хит-поинтов за 2,5 см толщины. Стоимость изделия из живодрева на 50% больше идентичного изделия из обычного дерева. Предметы без деревянных частей, включая доспех и клинки, не могут быть сделаны из живодрева.

Риедранская Кристалл: Вдохновленные лорды Риедры контролируют горную промышленность прозрачного вещества, которое может быть сплавлено с железом, для формирования Риедранской кристалли. Из кристалли получается превосходное оружие, а прозрачный компонент заставляет их резонировать с псионическими силами. Если персонаж, владеющий оружием из этого материала, имеет хотя бы один пункт пси-силы, то оружие получает +1 дополнительный бонус к броскам повреждений.

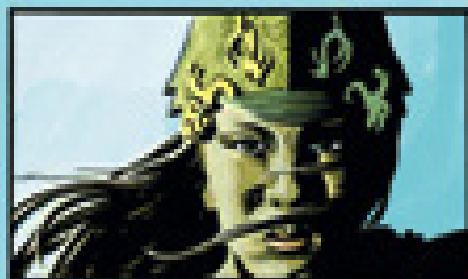
Риедранская кристалл имеет прочность 10 и 20 хит-поинтов за 2,5 см толщины. Предметы, сделанные из кристалли восприимчивы к заклинанию *ворезбегу*, но получают +4 бонус к спасброскам против этого заклинания, так как они сплавлены с железом. Рыночный модификатор цены для оружия из кристалли + 1500 зм. Изделия без металлических частей не могут быть сделаны из Риедранской кристалли.

Парящее дерево: Редкое даже в богатых лесах Аеренала, парящее дерево обладает волшебной плавучестью. Суда, сделанные от парящего дерева легко скользят по любой водной поверхности. Парящее дерево – необходимый компонент для воздушных кораблей и элементарных галеонов, изготовленных Домом Ориен и Домом Каннит.

Скорость лодки или судна, сделанного из парящего дерева в два раза больше, чем у эквивалентной лодки, сделанной из обычного дерева древесины, и стоит в четыре раза дороже.

Парящее дерево имеет те же самые физические характеристики, как и нормальное дерево (прочность 5, 10 хит-поинтов за 2,5 см толщины), но весит на 75 % меньше.

Таргат: Таргат – мягкий металл, добываемый на северном побережье Аргонессена. Часто переплавливаемый в *подвески здоровья*, таргат от природы обладает некоторыми качествами этих магических предметов: даже небольшой кусочек этого материала одетый как амулет, или закрепленный на теле любым другим способом, дает +2 бонус устойчивости к проверке Стойкости против любой болезни. Таргат, по невыясненным причинам, является анафемой/проклятием для бессмертных Аеренала: при его касании они сжимаются, и оружие способно проходить сквозь снижение повреждений. Возможно, для счастья Бессмертного Двора, оружие, сделанное из таргата по своим качествам хуже стального и, получает –1 штраф к броскам атаки и повреждения. Таргат имеет прочность 9 и 20 хит-поинтов за 2,5 см толщины.





Приносим извинения
за возможные ошибки и опечатки.
- с уважением состав студии
«PHantom»

СЕДЬМАЯ ГЛАВА ЖИЗНЬ В МИРЕ



Эберрон – и образно выражаясь, и в буквальном смысле – состоит из трех частей. Согласно мифам, эти составляющие соотносятся с тремя великими драконами легендарных времен: Сиберисом – Драконом Небес, Хайбер – Драконом(ой) Глубин, и Эберрон – Срединной Драконом. Такая интерпретация нашла свое отражение и в религии, и в философии, и в фольклоре. В каждой культуре есть своя собственная легенда о драконах-создателях.

В реальности, Дракон Небес соотносится с кольцом осколков драконов, которое окружает планету в небе над экватором. Кольцо Сибериса можно увидеть в южном небе, выглядит оно как сияющая полоса из золотистых точек. Во время зимнего равноденствия оно узкое и очень яркое, но в течение года оно становится шире, а его свет рассеивается. Несмотря на то, что лучше всего наблюдать за Кольцом ночью, его видно и днем.

Хайбер, Дракон Глубин, воплощает собой подземный мир – лабиринты пещер, что тянутся под поверхностью и заполняют глубины планеты. Хайбер полон извилистых тоннелей, выходящих в пещеры всех возможных форм и размеров. Подземный мир – отражение мира надземного, это мрачное зеркало со своими черными реками, неподвижными озерами и огненными потоками расплавленной лавы.

Между небесным и подземным мирами, лоскутным одеялом полей и лесов, океанов и гор, пустынь и болот, джунглей и тундры, раскинулась поверхность Эберрона. Под желтым солнцем, от континента к континенту, сменяют друг друга ландшафты Эберрона. Возвышаются горы, простираются долины, и вода окружает землю.

ЭБЕРРОН КАК МИР

Это мир противоположностей. Его преображает магия. Благодаря ней здесь есть все – от непередаваемой красоты до пугающей тьмы. Кто может остаться равнодушным, взирая на ледяные поля Горького Моря или на неповторимые синедревы Возвышающегося Леса? С другой стороны, кто устоит перед ужасающим величием рек лавы Демонических Пустошей или мучительной безнадельностью Земель Скорби? Куда ни отправишься – везде будут чудеса Эберрона, невозможные в других мирах.

Взирая на ночное небо, можно увидеть золотистый росчерк Кольца Сибериса. За ним – 12 лун: одни – полные и яркие, у других виден лишь серп, а третьи столь далеки, что кажутся звездами и заметны лишь в определенный вечер. Наблюдая за лунами и звездами, можно увидеть созвездия, названные в честь легендарных лордов-драконов, одиннадцати из них драконы Аргоннессена поклоняются как богам.

Континенты омываются морями и океанами. Сердцем этого мира, по крайней мере, для людей, является Кхорвайр. Здесь можно встретить представителя любой расы – здесь расположены человеческие государства, земли дварфов, гномов, халфлингов, а также сообщества эльфов, полуэльфов, полуорков, шифтеров, перевертышей и гоблиноидов. Вследствие Последней Войны здесь появились и несколько государств чудовищ.

Ближайший сосед Кхорвайра на востоке и западе – Сарлона. На севере расположен замерзший континент известный как Вечные Льды. Южнее Кхорвайра – загадочный остров Ксен’дрик, сокровищница древних секретов и таинственных артефактов, гораздо более древних, чем раса людей. На юго-востоке находится субконтинент Аеренал – родина эльфийского королевства, полная как возможностей, так и опасностей. За Аереналом – континент драконов Аргоннессен, недоступный для большинства «младших рас», коими драконы именуют все остальные расы. Здесь драконы занимаются тем, что непостижимо для других рас – они изучают предзнаменования, знаки, знамения в движении лун, расположении звезд и появлении меток дракона.

В этой главе мы посмотрим на Эберрон с точки зрения живущих в Кхорвайре. Сообщества этого чудесного континента, несмотря на преобладание в нем людей, потомков великого королевства Галифар, представляют собой бурлящий котел всевозможных культур и взглядов. В государствах Кхорвайра вместе сосуществуют люди, эльфы, дварфы, гномы, халфлинги, полуорки, полуэльфы, масса гоблиноидов и других рас чудовищ. Все вместе они представляют собой нечто более целостное, чем просто совокупность отдельных сообществ. Столь разнородное наследие жителей Кхорвайра привело к конфликтам и войнам, но, несмотря на это, оно также наделило их преимуществом по сравнению с другими цивилизациями Эберрона, так как именно в его многообразии и заключалась их сила.

ВРЕМЯ

Люди Кхорвайра ведут отсчет времени по стандартам, установленным домами, отмеченными драконом, (частично они основаны на системах мер драконов) и утвержденных правителями Галифара почти тысячу лет назад.

День длится 24 часа и делится на день и ночь. Семь дней образуют неделю, четыре недели – месяц, а двенадцать месяцев – год. Месяца соответствуют двенадцати лунам Эберрона – каждый месяц назван в честь той луны, чья орбита в это время находится наиболее близко к планете. Согласно традициям и легендам, луны и месяца поделены между метками драконов, что указано в приведенной ниже таблице. Раньше существовала еще тринадцатая

метка и луна. Она олицетворяла тьму, нежить и смерть. Многие считают тринадцатую метку не более чем легендой, но есть те, кто знает об этом больше.

ЛЕТОИСЧИСЛЕНИЕ

Несмотря на то, что некоторые культуры ведут летоисчисление от знаменательных событий в своем прошлом, общепринятым календарем в Кхорвайре все же считается Календарь Галифара. Летоисчисление было начато с момента правления Галифара Темного, третьего правителя, занявшего галифарский трон. Оно ведется со дня основания королевства и по сегодняшней день. Дома, отмеченные драконом, доработали календарь и активно используют его, также как правительства и народы Кхорвайра. Игровая кампания в этом мире начинается в 998 ГК (998 Год с основания Королевства).

ДНИ НЕДЕЛИ

Первый День	Сал
Второй День	Мол
Третий День	Зол
Четвертый День	Вир
Пятый День	Зор
Шестой День	Фар
Седьмой День	Сар

Жизнь в Кхорвайре

Последняя Война закончилась, оставив много боли и гнева. Несмотря на то, что формально новые государства Кхорвайра находятся в состоянии мира, продолжается борьба за политическое и экономическое превосходство. После войны появились новые соглашения и союзы, новое оружие и армии, и вторая великая война неизбежна. Однако новая война может произойти спустя несколько лет... Тем временем, новая эпоха исследований и развития создает эпоху захватывающих приключений.

В Последней Войне не все участвовали в боевых действиях, и не везде были сражения. С одной стороны, война не коснулась весьма больших территорий в каждом

МЕСЯЦЫ ГОДА

Месяц	Сезон	Метка дракона
Зарантир	Середина зимы	Шторм
Оларун	Конец зимы	Стражи
Терендор	Начало весны	Лечения
Эйр	Середина весны	Создания
Драваго	Конец весны	Обхождения
Нимм	Начало лета	Гостеприимства
Ларвион	Середина лета	Обнаружения
Барракас	Конец лета	Нахождения
Раан	Начало осени	Надписи
Сиферос	Середина осени	Тень
Арит	Конец осени	Прохода
Вульт	Начало зимы	Опеки

СОЗВЕЗДИЕ (БОГИ ДРАКОНОВ)

Созвездие	Связь с драконом
Аастерниан	Изобретения и торговля
Астилабор	Богатство
Багамут	Защита и удача
Хронепсис	Судьба и пророчества
Фалазур	Смерть и гниение
Гарикс	Хаос и разрушение
Хлал	Юмор
Ио	Магия и знания
Лендис	Справедливость и закон
Тамара	Жизнь
Тиамат	Жадность и могущество

государстве. С другой стороны, отдельные территории действительно пострадали в период войны – за время столетнего конфликта некоторые области переходили из рук в руки десятки раз и даже более того. Особенно пострадали приграничные земли, в которые кровопролитие и насилие приходили и уходили в зависимости от хода войны.

В 11-ый день Арита 996 ГК был подписан Тронхолдский

Пророчество Драконов

В поисках знаков и знамений драконы Аргоннессена изучают окружающий мир. Они изучают бескрайнее небо, глубокие ямы и пещеры, и находящуюся посередине землю, ожидая чего-либо, что могло бы означать предзнаменование. Драконы долго живут и очень терпеливы, они ищут смысл в знаках, которые видят вокруг себя. Эти знаки отражены в Пророчестве – записи грядущего, сбывающейся со времен создания мира. Драконы тратят много времени на карты движения лун и звезд, изучение узоров Дракона Небес, наблюдение за предзнаменованиями и их интерпретацию.

Пророчество Драконов столь же сложно и непостижимо, как и сами драконы. Немногие среди младших рас познают и изучают отрывки из огромного и постоянно накапливающегося текста, лишь драконы обладают достаточным количеством времени и возможностью увидеть, что из себя представляет Пророчество. Есть несколько традиционных текстов, содержащих части Пророчества. Однако драконы полагают, что сам мир – живой текст, который несет и показывает части Пророчества тем, кто может их увидеть.

Знамения проявляются во всем. Знаки видны в изменениях формы Кольца Сибириса, метки дракона появляются на склонах гор и стенах пещер, одни из них могут быть

прочитаны лишь при определенном положении лун или звезд, а другие – при помощи определенных осколков дракона. Недавно, по крайней мере, насколько драконы этим заинтересованы, метки дракона проявились на новом материале – им стали младшие расы. В большей степени, это относится к людям и родственным с ними расам; первые метки проявились около трех тысяч лет назад.

Появление меток дракона у младших рас привело к большому количеству дебатов среди драконов. По какой-то причине Пророчество, очевидно, решило частично проявить себя через людей и их сородичей. В поисках значения окружающих их знаков и предзнаменований драконы продолжают наблюдать и изучать, размышлять и спорить.

Какова природа Пророчества, которое отнимает у драконов так много времени? Здесь может быть множество догадок и теорий. Даже среди драконов разные фракции интерпретируют знаки по-разному. Пророчество намекает на деяния рока и ужаса столь часто, что может подтолкнуть мир к каким-либо действиям. В целом, считается, что Пророчество указывает на преобразование, а не разрушение. Кроме того, Пророчество остается столь же чуждым, как и сами драконы.

Договор, который поставил точку на событиях Последней Войны. После более чем столетия войны и солдаты, и ко-роли должны научиться жить мирной жизнью. Длительная борьба и произошедшее в 994 ГК разрушение Сайра оставили глубокие шрамы в душах обитателей континента. Затаенное чувство отчаяния и сомнения, опасения, что судьба Земель Скорби может стать предвестием гибели самого Кхорвайра.

Чувство тревоги вызвало различные ответные реакции. В крупных городах вырос уровень преступности; нормы морали вызывают вопросы, так как люди больше не верят в прочность их старого образа жизни.

Убийство и воровство стали намного более обычными, чем это было раньше. Используя атмосферу смятения и неуверенности, усиливают свою власть и влияние такие зловещие организации, как Аурум и Орден Изумрудного Когтя. Эльфы Валенара проигнорировали Тронхолдский Договор, и их войска продолжают сражаться с карнатцами, талантливыми халфлингами и ку'барранцами. Если верить слухам, взяточничество и коррупция проникли даже в традиционный оплот общественного порядка – Церковь Серебряного Пламени.

Тем не менее, не все предалися отчаянию. В поисках знаний и чудес академические учреждения, вроде Библиотеки Корранберга и Университета Моргрейва, удвоили свои усилия по исследованию таинственного континента Ксен'дрик... Есть те, кто стремится сделать Кхорвайр более безопасным местом, сражаясь в тени, на улицах и при дворе.

Это время возможностей и приключений. Только сейчас начинают находить утраченные сокровища забытых цивилизаций. Несказанное богатство и мощные артефакты можно получить, миновав смертельно опасных стражей и хитроумные западни, защищающие их. Воротилы преступного мира и коррумпированные священники действуют в городах. Шпионы, придворные и убийцы словом и мечом сражаются при дворах Кхорвайра. Безумные волшебники, древние демоны и зловещие культы разрабатывают смертоносные планы, угрожающие всему Эберрону. Это время, когда на смену героям, павшим во время Последней Войны, приходят новые герои, чтобы вернуть народам Кхорвайра свет и надежду.

ПРАВИТЕЛЬСТВО

Галифар был феодальной монархией, а большинство государств возникло вследствие его раскола в период Последней Войны. Помимо фермеров, в больших городах и поселениях появился средний класс владельцев магазинов и рабочих. Коммерческие бароны, управляющие отмеченными драконом домами не относят себя к какой-либо нации, что позволяет им действовать независимо ни от кого, хотя обычно они тесно связаны с одним из народов.

ДОМА, ОТМЧЕННЫЕ ДРАКОНОМ

Тринадцать отмеченных драконом домов являются торговой и промышленной аристократией всего Кхорвайра. Члены каждого из семейств обладают таким богатством и социальным статусом, которые прочно ставят их в ряды элиты кхорвайрского общества. Знать дома и их ближайшая родня имеют самый высокий статус на земле, эквивалентный статусу королевских дворов и духовенства высшего ранга. Их более дальние родственники с позволения знати разделяют и используют этот статус в своих интересах, но сами относятся лишь к среднему классу.

СЕЛЬСКАЯ ЖИЗНЬ

В сельской местности живут в основном крестьяне, они

выращивают зерновые культуры и обеспечивают продовольствием остальные сословия. В некоторых землях крестьяне – вассалы лордов, которые правят их землями, в других – они свободные фермеры, которые владеют собственной землей или арендуют ее и платят за защиту и другие услуги, предоставляемые правящим классом. Крестьяне трудятся днем и отдыхают с приходом темноты. Они живут в пределах полутора километров, или около того, от торговой деревни, которая, в свою очередь, охраняется местным лордом и его крепостью или замком. Когда возникают юридические споры, именно лорд поместья (или его уполномоченный) улаживает разногласия и возникшие проблемы.

Некоторым крестьянам в их работе помогает магия. Эта магия обеспечивается их лордом или приобретается у дома, отмеченного драконом.

Несмотря на то, что многие крестьяне сами видели упадок, связанный с Последней Войной, они больше боятся бандитов и мародерствующих монстров, чем армий соседних государств. Обычный крестьянин не уходит далеко от дома, но в каждом семействе есть тот, кто ушел участвовать в войне или искать работу в городе, и каждый знает кого-то, чей брат или сестра решили стать авантюристом и уехать из дому в поисках славы и богатства.

ГОРОДСКАЯ ЖИЗНЬ

Большинство горожан занято каким-либо ремеслом или торговлей; у каждого профессионала есть три или большее число чернорабочих, работающих в городе. Торговцы и владельцы магазинов, кузнецы, кожевники и ремесленники живут и работают в городах. Многие из них в своем ремесле используют магию: маги-техники применяют непосредственно *магическое ремесло*, остальные нанимают себе в помощь магов-техников, если в состоянии оплатить их услуги.

В городах люди живут в непосредственной близости друг от друга, они делают покупки на рынках, работают и, по возможности, отдыхают. Городские обитатели больше пользуются удобствами, которые предоставляет применение магии, чем крестьяне. Во многих крупных и средних городах есть лавки и торговые центры, принадлежащие домам, отмеченным драконом, в которых всегда можно приобрести их услуги. В городе всегда можно встретить магов-техников – даже в самом бедном городе есть *вечносветящие фонари*, освещающие, по крайней мере, основные улицы и перекрестки.

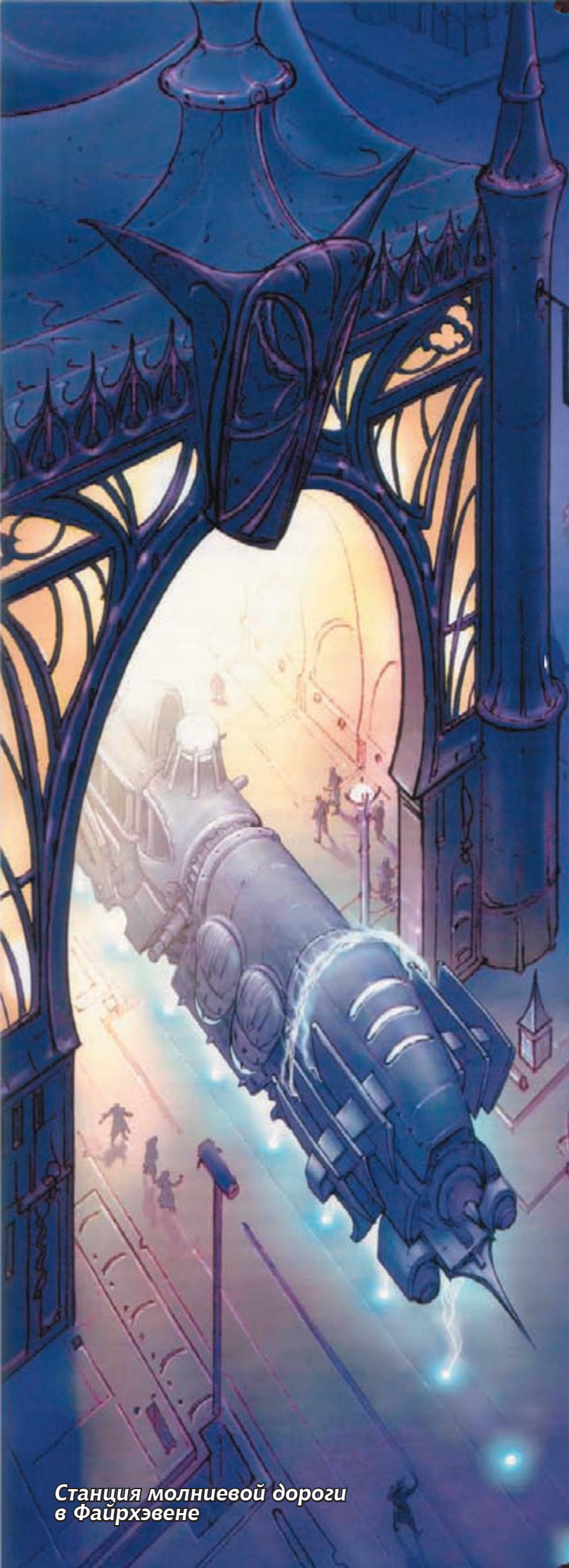
В городах преобладает общественный порядок — по крайней мере, власти стремятся к этому. Городская стража патрулирует улицы; местный гарнизон защищает проходящие поблизости торговые и караванные пути. Суды и советники контролируют исполнение законов, решая споры и определяя вину или невиновность посредством некоего подобия норм правосудия.

ЭКОНОМИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА

Жителей Кхорвайра можно разделить на 3 социальные категории: бедные, средний класс и зажиточные – независимо от того, где они проживают: в крестьянских общинах, которыми усыпана вся сельская местность, в деревнях, мелких или крупных городах, возникших с определенной целью и при удачном стечении обстоятельств. Каждая из этих социальных категорий, в свою очередь, разделяется на группы в зависимости от степени зажиточности.

Шесть из десяти человек в Пяти Народах – обычные крестьяне, чернорабочие и мелкие торговцы – бедняки. Они имеют не больше 40 или 50 серебряных монет под рукой, а у большинства не бывает и этой суммы.

Трое из десяти человек относятся к среднему классу



Станция молниевой дороги
в Файрхэвене

— это квалифицированные рабочие, преуспевающие торговцы и владельцы магазинов, ремесленники, большинство знати, авантюристов низкого уровня, и некоторые члены отмеченных драконом семейств. Эти люди имеют в своем распоряжении сотню или более золотых монет.

Один из десяти человек относится к категории богачей, у которых постоянно под рукой находится около нескольких тысяч золотых монет. В этот класс входят торговые лорды и бароны, главы отмеченных драконом семейств, самые именитые и успешные ремесленники, авантюристы среднего и высокого уровней и представители королевского двора.

ОБРАЗОВАНИЕ

В Пяти Народах (или, по крайней мере, в том, что от них осталось) повсеместно считается, что достойное образование — это необходимая часть обучения каждого ребенка. Сельские общины содержат школы для сыновей и дочерей крестьян и чернорабочих. Частные наставники дают образование детям дворян и торговцев. В городах и поселках школы доступны всем, кто хочет в них обучаться. Образование не является обязательным; однако, большинство понимает преимущества, предлагаемые им остатками галифарской системы образования.

Высшее образование можно получить во множестве колледжей, университетов и религиозных учреждений. Тем же, кто не стремится в науку, высшее образование заменяет обучение на рабочем месте. Исключение из этой системы — маги-техники и волшебники, которые должны посещать один из магических колледжей, по крайней мере, для того, чтобы тренироваться.

АВАНТЮРИСТЫ

Герои мира, искатели приключений, часто нарушают большинство правил, а если не существует правил, в которые бы вписывалась их деятельность, они изобретают собственные. Авантюристы с лёгкостью вращаются во всех слоях общества. Они могут быть героями обычного народа, защищать средний класс, или наниматься на выполнение заданий богачей.

Зная, что одна голова — хорошо, а четыре — лучше, искатели приключений объединяются в группы. Ни один искатель приключений не обладает всеми необходимыми для успеха навыками и способностями, в то время как работа в команде предполагает наличие различных умений и товарищеские отношения, так необходимые для выполнения задания. Группы образуются благодаря случайным встречам, непредвиденным обстоятельствам, открытым приглашениям и связям гильдий. Они остаются вместе, если работают как команда и могут доверять друг другу.

Несмотря на то, что многие группы искателей приключений действуют самостоятельно и берутся за любое попавшееся им задание, некоторые ищут покровителей, которые оплачивают их расходы и обеспечивают работой. Сейчас любая группа искателей приключений может найти для себя одну или пару миссий. Покровитель, тем не менее, часто задаёт мотивацию группы и определяет причину, по которой они должны действовать заодно. Он может быть богатым дворянином, торговым лордом, какой-либо организацией или правительством. Покровители требуют, чтобы им сохраняли верность, основанную на общей цели, или в обмен на золото, услугу. Дом,

ОБОЗНАЧЕНИЯ НА КАРТАХ

отмеченный драконом, церковь, университет, бреландская корона и Хроники Корранберга – вот хорошие примеры покровителей группы искателей приключений.

Независимо от реальных фактов, обычный народ обожает читать или слушать истории и баллады о рыцарях добра и приспешниках зла. Хроники Корранберга, в частности, публикуют истории, следующие за искателями приключений от башен Шарна до таинственных джунглей Ксен’дрика и обратно.

ЯЗЫК

Под влиянием отмеченных драконом домов языком всего Кхорвайра считается Общий. Он используется в торговле и дипломатии. Он общепринятый, но любой другой язык континента не менее универсален и мог бы занять его место.

Общий – первичный язык в Пяти Народах. Он же является обязательным вторым языком в Твердынях Мрор и Зиларго, его часто используют даже в Талентских Равнинах. Другие значимые языки на континенте – это языки dwarфов, гномов, эльфов, халфлингов, гоблинов и орков. Ученые и исследователи таинств также изучают Драконий, древний язык драконов и магии.

В Аеренале доминирует язык эльфов, хотя для торговых и дипломатических целей используется Общий. В Сарлоне говорят на Куори, но младшие расы говорят на риедранском, в котором сочетаются Старый Общий с заимствованными из Куори словами и выражениями. Варварские племена Серена и Аргонессена говорят на видоизмененной форме Общего, называемого аргонским, а драконы – на Драконьем и, по крайней мере, поверхностно знакомы с языками младших рас.

КХОРВАЙР

Важнейшим континентом Эберрона, по крайней мере, с точки зрения людей и родственников им рас, является Кхорвайр. В дав-

	Деревня		Торговая дорога Дома Ориен
	Поселок		Равнины/степь
	Городок		Холмы/низины
	Мелкий городок		Горы
	Крупный городок		Вулкан
	Маленький город		Утесы
	Большой город		Каньон/ расселина
	Метрополия		Стеклянное поле
	Столица		Мертвенно-серый туман
	Замок/форт		Пустыня
	Интересное место		Болото/Топь
	Руины		Река
	Сломанный мост		Молниевая дорога

Хроники Корранберга

Во многих крупных и мелких городах сохранилась старая традиция распространять важную и интересную информацию через глашатаев и разносчиков новостей, которые выступают на площадях, дворах или других местах скопления народа. Это было незадолго до того, как магическое искусство сделало возможным регулярную подачу новостей – речь идет о хрониках. Самые простые хроники появились в виде свитков, которые прибавались к общественной доске объявлений и содержали новости за неделю. Более изощренные варианты хроник, например, Бриландскую Бухнигу, Следователя Шарна и Аундаирский Свиток выглядят как согнутые пополам и вложенные друг в друга широкие листы – некое подобие книги. Каждое издание подшивается и сохраняется, являясь, в конечном итоге, хроникой новостей и информации, как бы они не выглядели.

Самым известным и общепризнанным изданием считаются «Хроники Корранберга». Благодаря своему объективному и беспристрастному изложению событий Последней Войны,

независимо от того, что распространителем является дом Ориен, «Хроники Корранберга» снискали преданную и жаждущую новостей читательскую аудиторию на территории всего центрального Кхорвайра.

В стандартном издании Хроник Корранберга представлены новости Пяти Народов, Зиларго и Твердынь Мрор наряду с историями искателей приключений, захватывающими экспедициями, судебными разбирательствами, королевскими прокламациями и альманахами. В то время как основные издательские дома находятся в Корранберге «Хроники» нанимают корреспондентов повсюду и организуют свои представительства в каждой крупной нации. Дом Ориен занимается распространением каждого из изданий («Хроники» выходят три раза в неделю: по Молам, Варам и Фарам) по своим почтовым линиям и через молниевую дорогу, что делает Хроники доступными для широкой аудитории. На самом деле, практически каждый житель Пяти Народов знает слоган Хроник: «Если что-то произошло в Пяти Народах – вы обязательно об этом прочтаете в Хрониках Корранберга».

ние времена им правили гоблиноиды. К тому моменту, когда около 3000 лет назад прибыли первые человеческие поселенцы, государства гоблиноидов уже лежали в руинах. Их время прошло, началась эпоха людей и других молодых рас.

Люди основали в Кхорвайре государства, которые позднее стали известны как Пять Народов. Начали появляться отмеченные драконом, семьи отмеченных драконом со временем стали торговыми домами. Люди взаимодействовали с новыми расами, торгуя и создавая партнерские отношения с дварфами, гномами и халфлингами, находясь в конфликте с гоблиноидами и другими расами монстров. Со временем люди и их союзники (включая эльфов, которые мигрировали из Аеренала, чтобы начать в Кхорвайре новую жизнь), стали контролировать центральную часть континента. Они заселили большую часть тех территорий, которые сейчас называются Элдинскими Владениями, Аундаиром, Бреландией, Трейнм, Зиларго, Землями Скорби, Каррнатом, Талентскими Равнинами, Твердынями Мрор и Лазаарскими Княжествами.

В конечном счете, в результате объединения Пяти Народов — первых человеческих поселений — возникло великое и удивительное королевство Галифар. Во времена правления галифарских королей и королев владения людей разрослись, возникли и упрочили свое положение дома, отмеченные драконом, на свете появились такие чудеса, как Шарн, Город Башен и Библиотека Корранберга. По вполне разумным причинам, это величайшее королевство стало легендой уже в те времена.

Мастерство магии и тайных знаний, развитое усилиями Двенадцати, Тайного Совета короля Галифара Первого и последовавшими за ними учреждениями, привело к созданию великих городов, чудесных монументов, магических удобств и мощных орудий войны. Масштабные гражданские проекты, подкрепленные помощью магии, сделали возможным существование крупных мегаполисов центрального Кхорвайра. Магия помогала выращивать растения и ухаживать за стадами, так что голод редко беспокоил жителей королевства.

В те времена Галифар занимал весь континент, простираясь от Бесплодного моря до Лазаарского. Предъявляя права на весь континент, в реальности, корона была способна управлять лишь его центральной частью. Чем дальше к окраинам, тем более дикой, неосвоенной и нецивилизованной становилась земля. Этот факт был особенно верен в областях, которые, в конечном счете, стали Теневым Пограничем, Дроаамом, Даргууном, Ку'баррой и Валенааром. Некоторых людей привлекали приграничные территории, но, все же, они были родиной чудовищных рас. Люди, которые путешествовали в эти земли, относятся к нескольким категориям: исследователи, спекулянты, миссионеры и поселенцы.

Прибыль стала превосходным стимулом для того, чтобы отсылать людей в дикую местность: там были ресурсы, чтобы их обнаружить и собрать, торговые маршруты, готовые для открытий, новые земли для создания карт, и деньги, которые можно было заработать. Одни исследователи отправлялись в путь в поисках короны и славы, другие — просто увидеть новые земли. Однако чаще исследователи были привязаны к каким-либо проектам, целью которых было открытие новых земель для дальнейшего их использования развитыми регионами. Это вело к строительству торговых постов и застав, откуда могли быть запущены новые экспедиции.

В некоторых местах торговые посты развились в поселения, и здесь всегда были те, кто искал в новых землях новой, лучшей жизни. Жизнь поселенцев была нелегка, многие из них стали жертвами набегов чудовищ или погибли от других опасностей, но часть поселений выжила. Например, к этой категории относятся человеческие-орочи общины Теневого Пограничья.

Пытаясь донести свою веру до местных жителей, в дикие районы иногда приходили миссионеры. Некоторые из них, такие как жрецы Верховных Владык, приходили учить, другие — уничтожать. Примером тому служит провозглашенное Серебряным Пламенем истребление ликантропов.

В 894 ГК умер последний правитель Галифара — король Джарот. С его смертью распалось и королевство Галифар. Разразилась гражданская война, поскольку потомки короля отказались следовать правилам наследования. Этот конфликт длился более ста лет и, благодаря заголовкам Хроник Корранберга, стал известен как Последняя Война. К концу войны изменился и сам облик континента. Один из Пяти Народов, Сайр, превратился в проклятый, опустошенный регион, именуемый Землями Скорби. Мирная конференция завершилась подписанием Тронхолдского Договора, который положил конец войне. На месте некогда великого Галифара возникло двенадцать отдельных государств. Признанные и обозначенные в договоре государства: Аундаир, Бреландия, Даргуун, Элдинские Владения, Каррнат, Лазаарские Княжества, Твердины Мрор, Ку'барра, Талентские Равнины, Трейн, Валенаар и Зиларго. Образовавшиеся во время войны, но не признанные суверенными государствами, регионы включают в себя Дроаам, Теневое Пограничье, Демонические Пустоши и Земли Скорби. Несмотря на то, что из Пяти Народов осталось только четыре, сохранилась одна общая традиция — основной клятвой (или проклятием) продолжает быть фраза «именем Пяти Народов».

КОВАННЫЕ В КХОРВАЙРЕ

Кованные — самая молодая раса на континенте. В своем современном облике эта раса живых механизмов появилась в 965 ГК. В течение последних десятилетий Последней Войны живые механизмы стали все чаще ассоциироваться с этим затянувшимся конфликтом. Сначала их считали собственностью, но прошло время, и стало очевидно, что кованные столь же разумны, как и любая другая из известных рас Кхорвайра.

В период проведения мирных переговоров первые шаги по изменению статуса кованных были сделаны Бреландией. Тронхолдским Договором кованные были признаны и получили статус свободных, живых существ. Каждая нация трактует этот статус немного по-разному, но участь кованных после окончания войны значительно улучшилась.

АЗОВСКИЕ КНЯЖЕСТВА



4000

0000

КУЛОНОВ

АУНДАИР

Столица: Файрхэвен

Население: 2.000.000 (51% люди, 16% полуэльфы, 11% эльфы, 11% гномы, 5% халфлинги, 3% шифтеры, 2% первертыши, 1% прочие)

Экспорт: Вино, сыр, злаковые, земледелие, книги

Языки: Общий, Драконий, Эльфийский, Халфлингов

Один из Пяти Народов, изначально основанный людскими колонистами Кхорвайра. Аундаир славен традицией городов, посвященных знаниям и образованию, в тоже время территории вне городов известны сельским хозяйством. Повсюду изобилуют плодородные поля, пасторальные леса и превосходные виноградники. Несмотря на то, что в течение столетий границы множество раз изменялись, государство называется Аундаиром с 32 ГК.

Когда Галифар ир'Винарн объединил Пять Народов, создав собственное королевство, воцарились мир и процветание. Он ввел обычай, по которому каждый старший его отпрыск управлял одним из Пяти Народов. Его старшая дочь, Аундаир, получила управление над народом, который спустя поколение стал называть себя ее именем (первоначальное «царство Аундаир» вскоре сократилось до «Аундаир»).

В период правления последнего короля Галифара, народом управлял Рогар. Четвертый сын короля Джарота, Рогар, был огромным, как медведь, и наслаждался суровой жизнью сельской местности Аундаира также сильно, как любил поразмышлять в библиотеках и других хранилищах книг по истории и религии. Когда Джарот умер, Рогар вначале поддержал претензию его сестры Мишанн на трон (Мишанн в то время управляла Сайром), но этого было недостаточно для того, чтобы вместе сохранить королевство. Вскоре, Последняя Война затронула даже далекий Аундаир.

До Последней Войны Аундаир простирался на северо-западном побережье континента, от берегов могучего Залива Наследников до основания Сумрачных Утесов, отмечавших границы королевства. Сейчас королевство представлено рядом земель, граничащих с Элдиинским заливом на севере, Рекой Винарн на западе, Трейном на востоке и Бреландией на юге.

Современный правитель Аундаира, королева Аураля ир'Винарн (НД женщина человек аристократ 8), ведет свое происхождение от Рогара ир'Винарна, первого короля независимого Аундаира и одного из потомков королевства Галифар. Управляя Аундаиром с 980 ГК, она была среди тех, кто подписывал Тронхолдский Договор. Она вышла замуж за молодого дворянина Дома Вадалис по имени Сэсик, который отказался от своего положения в семье ради того, чтобы стать частью королевской аристократии Аундаира. Тем не менее, он поддерживает контакт со своей семьей (в том числе и со своим братом Далином, патриархом Дома), что иногда воспринимается другими отмеченными драконом домами как фаворитизм в отношении Вадалис, даже если он фактически не существует. На самом деле, Аураля не заботит, получает ли Дом Вадалис особое обращение со стороны Аундаирской короны и ее вассалов.

В наши дни, Аундаир поддерживает шаткий мир со своими соседями. До сих пор трясаясь из-за утраты двух третей своих западных земель (и почти одной пятой граждан), ставших независимыми Элдиинскими Владениями, Аураля неохотно ищет точки соприкосновения с различными группами, живущими западнее реки Винарн и озера Галифар. Из-за событий Последней Войны напряженными остаются отношения между Аундаиром и Трейном, хотя оба королевства прилагают усилия по подписанию

дополнительных договоров и соглашений, которые сокрушат эту враждебность. Бреландия и Аундаир вместе прошли Последнюю Войну. Не считая горстки стычек и одной крупной конфронтации с Бреландией на протяжении столетнего конфликта, два народа были в основном нейтральны или дружелюбны друг к другу. Карнат, расположенный с другой стороны Залива Потомков от северо-восточной границы Аундаира наиболее агрессивен за время мира после окончания войны. Аураля не доверяет Карнату и его лидерам, у нее свои тайные амбиции относительно судьбы Пяти Народов.

ПРОМЫШЛЕННОСТЬ

Аундаир производит большое количество сельскохозяйственных продуктов, и для себя и на экспорт. Зерно, крупа, овощи и вина деревень Аундаира считаются лучшими во всем Кхорвайре. Крупные образовательные учреждения городов Аундаира не уступают колледжам и университетам Зиларго, а уровень обучения в магических институтах – самый высокий на континенте. Поэтому маги-техники, изобретатели и волшебники, получившие образование в Аундаире, требуют самую высокую оплату по сравнению с остальными в этой отрасли.

В Аундаире есть представительства и торговые центры всех Отмеченных Драконом домов. Два дома, Лирандар и Ориен, создали в стране свои штаб-квартиры. Матриарх Дома Лирандар живет в городе на севере острова Дом Бурь, а патриарх Дома Ориен управляет семейным конгломератом из города Проход, который возвышается на восточном побережье озера Галифар.

ЖИЗНЬ И ОБЩЕСТВО

Гражданами Аундаира в основном являются фермеры, ученые и маги-техники. Большую часть загородной местности укрывают обычные фермерские угодья. Изредка много людей собираются в одном месте, чтобы создать город или деревню, но лишь несколько городов нарушают нарушают спокойствие жизни народа.

Жизнь Аундаирских фермеров не изменилась за столетия. Они продолжают взращивать свою пшеницу и магию для вспашки земли, собирая большие урожаи с плодородной земли. Центральный Аундаир от Галта на юге до Вира на севере – территория виноградников. Виноградники повсюду, производя массу разнообразных сортов винограда они дают возможность создавать замечательные Аундаирские вина, многие из которых немало стоят на далеких рынках Шарна или Ведиара.

Большинство Аундаира расположено в умеренном климате, где долгие, жаркие лета, с относительно мягкими зимами. Верхние районы Аундаира, севернее Звездных пиков, обычно имеют более длинные, штормовые зимы и короткие, прохладные лета. С Элдиинского Залива регулярно приходят бури, поливая северный Аундаир, проходя через Залив Потомков и идут далее в восточный Кхорвайр.

Внутри Аундаира расположено два крупных центра обучения регулируют уважение и администрирование. Столица Файрхэвен похвастается Университетом Винарна, первым учебным заведением образованным внутри Пяти Народов. Сегодня Университет Винарна не столь известен как Университет Моргрейва, но более высоко ценим, предлагающая великолепное образование в обычных и магических учениях. По всему Файрхэвену раскиданы библиотеки и книжные лавки, привлекая в город коллекционеров и ученых всех сортов. Хотя и не настолько внушительная как Библиотека Корранберга, Королевское Собрание Аундаира занимает второе место по размеру собрания томов и свитков в Кхорвайре.

Через Аундаир Дом Ориен проложил несколько крупных торговых дорог, а также проложил молниевую дорогу, которая соединяет Файерхэвен и Проход с Трейном и Бреландией. В добавок несколько маленьких дорог и трактов проходят через сельскохозяйственные земли, делая путешествие через Аундаир относительно легким и приятным.

За королевской семьёй следует состоятельная фракция знати, которая следит за наделами земли, выделенными им короной. Некоторые из этих знатных семей восходят к временам объединённого Галифара и продолжают управлять землями, которыми их наделил король Галифар. Остальные получили титул и привилегии, благодаря своим действиям, предпринятым в период Последней Войны. Аураля настойчиво старается обеспечить себе доверие и поддержку знати, так как та обеспечивает Ауандаир войсками и податями, необходимыми для поддержания его безопасности и процветания в новом веке мира. Кроме того, в распоряжении королевы Аураля мудрость Магического Конгресса, ведущего свою историю от того самого совета магов, что был создан королём Галифаром в противовес Двенадцати, созданных домами, отмеченными драконом (смотрите стр. 229). В настоящее время Конгресс находится в Арканиксе, поддерживая связь с королевским двором в Файрхэвене.



ВЛИЯТЕЛЬНЫЕ ГРУППЫ

В Аундаире есть представительства и торговые центры всех отмеченных Драконом Домов. Начиная со свадьбы королевы Ауралы и Сэсика (ХД мужчина человек аристократ 3/рейнджер 2) из Дома Вадалис, в отношениях между домами и короной существует некоторая напряженность. Традиционно, с целью разграничения управления и торговли, дома Дракона и королевские семьи избегают смешивания. И хотя Сэсик состоит в королевской семье, и отдалился от своих притязаний внутри Дома Вадалис, остальные дома все равно нервничают из-за возможных преимуществ Вадалис внутри заключаемых сделок в Аундаире.

Дом Лирандар: Полуэльфы дома Лирандар превратили суровый, разрываемый штормами остров в резиденцию матриарха, Исраваш д'Лирандар (НД женщина полуэльф эксперт 7/ наследник отмеченный драконом 2). Остров Бурь, расположенный возле северного побережья Аундаира, показан на картах как часть страны Ауралы, но не вызывает никаких сомнений, что он принадлежит Лирандар. В полной мере, используя свои способности контроля погоды, Дом Лирандар превратил остров в рай. Днем никогда не бывает слишком жарко, ночью – слишком холодно, и постоянно дует теплый бриз. Отсюда матриарх наблюдает за деятельностью, которую ведет ее дом по всему Хкорвайру. Она поддерживает вежливые отношения с королевой Ауралой и часто посещает ее, чтобы обсудить события, происходящие на континенте, и поделиться сведениями, которые сильно волнуют как Королевские Глаза Аундаира (шпионы Ауралы и разведчики), так и старейшин Дома Лирандар.

Дом Ориен: Патриарх Дома Ориен, Квенти д'Ориен (ХН мужчина человек, чародей 7/ наследник, отмеченный драконом 3), содержит богатый анклав в городе Проход. Несмотря на то, что городом управляет королевский мэр, Дом Ориен обладает большим влиянием в регионе. На дом работает большинство населения, а лидеры дома постоянно лоббируют законы, поддерживающие торговлю и перевозки. Несмотря на то, что Проход – наследственный дом Ориен, теперь, это одна из множества резиденций, так как патриарх постоянно путешествует по стране, отслеживая деятельность своего дома.

Дом Каннит: Обладатели Метки Создания не признают единоличного главу семьи. Несмотря на то, что ситуация не настолько плоха как раскол, который привел к появлению двух домов с Меткой Тени, тем не менее, это ослабляет влияние и мощь Дома Каннит. Вместо патриарха или матриарха, управляющего семейным конгломератом, существуют три лидера, которые контролируют деятельность в разных частях Хкорвайра и лишь иногда совещаются и ведут дела друг с другом. Один из этих ли-

деров, Йорланна д'Каннит (ЗН женщина человек, маг 8), обосновалась в Файрхэвене и контролирует работу дома в Аундаире, Трейне и Элдиинских Владениях, расположившись в скромном анклав в промышленном центре города.

Королевская семья: Королевская семья Аундаира состоит из королевы Ауралы, ее супруга Сэсика, троих детей и обширных семей ее четырех родных братьев и сестер. Брат Ауралы, Адал (ЗН мужчина человек, воин 3/ маг 3), является военачальником и министром магии и разделяет ее желание видеть корону Галифара на голове лорда Аундаира. Тем не менее, на этом месте он видит свою голову, а не голову его сестры. Другой брат, Аурад (ЗД мужчина человек, аристократ 6), является главным советником Ауралы и губернатором Файрхэвена. Самые младшие сестры, близнецы Рэль и Рэй, в настоящее время обучаются у магов Арканикса. Из королевского двора в Файрхолде, возведенного в самом сердце Файрхэвена, Аураала правит над всем что в её полномочиях. Она надеется поддерживать полученный в результате Тронхолдского Договора мир, по крайней мере пока не усилит королевство, но у неё есть взгляды на некоторые только определившиеся новые народы. На данный момент, Королевские Глаза Аундаира отслеживают все действия других народов, так как Аураала публично исполняет роль дипломата, а подальше от посторонних глаз – роль заговорщика.

Магический Конгресс: Последние остатки некогда большого магического исследовательского проекта, принятого королем Галифаром 1. Магический Конгресс состоит из совета магов и чародеев, продолжающих исследовать пределы магического искусства. Военачальник и министр магии, Адал, является посредником между короной и конгрессом, но, из-за его страсти к войне и оружию магического уничтожения, некоторые фракции в конгрессе ему не доверяют. Помимо консультирования королевы Ауралы в магических вопросах, конгресс следит в Арканиксе за парящими башнями волшебства и помогает наставникам следующего поколения магов и магов-техников.

Дворяне и вассальные лорды: В Аундаире сильная группа землевладельцев, дворян, получивших от короны свои земли и титул. Из своих поместий и крепостей сеньоры защищают вассальных фермеров, платят подати и поставляют войска в армию Ауралы, что способствует более сильной защите короны и народа. Одними из самых могущественных и влиятельных дворян являются лорд Дарро ир'Лайн, чьи Рыцари Таинства традиционно составляли основную ударную силу армии Аундаира, леди Селини ир'Торн, лорд Кент ир'Кенти.

ФАМИЛИИ

Большинство простых людей носит обычные фамилии, а также родовые имена или имена, имеющие отношение к месту происхождения или роду деятельности. Сорн Свирепый Рог, Кара из Виндшира и Теллан Маготехник – все это примеры фамилий, традиционных среди простолюдинов Пяти Народов. Рожденные вне Пяти Народов могут следовать этой традиции или, может быть, носят только имя.

Королевские семьи, восходящие своими корнями к королям и дворянам Пяти Народов, как и те, кому титул и земли были дарованы в наше время, добавляют перед своей фамилией ир'. Так, королева Аундаира, Аураала, но-

сит родовое имя королей Галифара, ир'Винарн, тогда как вассальный лорд опознает себя как лорд Дарро ир'Лайн. Этот обычай распространяется на Твердыни Мрор и Зиларго, где некоторые семьи дварфов и гномов получили титулы от владык Галифара.

Согласно традиции, которая возникла после Войны Меток и предшествовала Галифару, рожденных по крови домов, отмеченных драконом, добавляют перед своей фамилией д'Меррикс д'Каннит, Орум д'Кундарак и Элсен д'Медани – все это представители крови домов, отмеченных драконом.

РЕЛИГИЯ

Большая часть населения Аундаира или следует учению Серебряного Пламени, или поклоняется Высшим Владыкам, точнее богам Арравае, Ауреону и Олладре. Иногда мелкие культы в течение короткого времени достигают популярности в Файрхэвене, поэтому там могут быть найдены храмы и других богов.

ГЛАВНЫЕ ПОСЕЛЕНИЯ

Фермы и поместья вассалов разбросаны по всему Аундаиру, большая часть населения живет вне городов и поселков. Три крупных поселения содержат значительную популяцию, и одна деревня, которая обладает известностью не благодаря своим размерам, а благодаря связи с Магическому Конгрессу и магическому сообществу.

Файрхэвен (столица, 92500): Город Файрхэвен относится к временам, предшествовавшим созданию Галифара. Он основан во времена, когда Пять Народов были молоды, и люди были новы в этой земле. Сейчас над впечатляющим горизонтом столицы возвышается Королевский Двор Файрхолда. В огромном комплексе, башни которого возвышаются в небо приблизительно на восемнадцать этажей, находятся помещения действующего правительства, общие дворы и залы, огромный зал учета записей, личная охрана Ауралы и жилые помещения королевской семьи. С момента подписания Тронхолдского Договора вновь были открыты посольства Пяти Народов; также в городе можно найти представительства большинства из известных народов. В Файрхэвене расположены анклавов всех домов, отмеченных драконом, что существенно облегчает ведение бизнеса в городе.

Рынки Файрхэвена шумят с раннего утра до позднего вечера. В дополнение к свежим овощам и товарам магов-техников идущих на обмен продукции из сельской местности Аундаира, на великом Далеком Обменнике представлены товары со всего континента. В этой стране сложно найти черный рынок и нелегальные товары, из-за чего стоимость таких вещей высока.

Основной корпус Университета Винарна проходит через Район Знаний города. Несмотря на то, что университет оставался открытым даже в течение Последней Войны, были времена, когда профессора превосходили своим количеством студентов. Недавно университет дано объявление о свободном наборе со всех народов, зазывая студентов. Это приглашение вылилось во внезапный наплыв студентов из рас гоблиноидов, а также других необычных рас, которые привнесли некоторые корректировки в административную часть университета. В случае длительного мира университет надеется полностью заполнить свои залы в течение трех лет.

Аундаир придерживается Кодекса Правосудия Галифара, сложной системы законов и предписаний, которые ранее помогли поддержать порядок во всем объединенном королевстве. Законы признают невиновность, основываясь на приговоре пэров и установленной сложной юридической системе. Если возникают неприятности с законом, то чрезвычайно рекомендуется использовать услуги защитника или консультанта, знающего Кодекс Правосудия. Несмотря на все законы и предписания, Кодекс оставляет достаточное количество пробелов и лазеек в системе, которые используются опытными преступниками. Поэтому в тених Файрхэвена, также как и во всех Пяти Народов, процветает преступный мир.

Дом Бурь (крупный город, 14280): Большой остров у северного побережья Аундаира, который когда-то был незащищенной, разрываемой штормами заставой на входе в Залив Наследников. В 375 ГК дом Лирандар подал прошение на преобразование острова в анклав дома, и коро-

на уступила – с условием, что дом будет поддерживать защитные силы, контролирующие передвижения в море. Три года спустя погодные маги Лирандара изменили климат острова. Дом Бурь стал раем с умеренным климатом, в то время как вокруг него стоял холод и бушевали штормы.

В наши дни Дом Бурь остается величайшим достижением Дома Лирандар, его навыков и способностей. Город, носящий название острова, является штаб-квартирой дома и резиденцией его матриарха. Аундаир считает остров частью своей территории, и Дом Лирандар все еще позволяет аундаиранским силам использовать часть острова в качестве своей базы. Аундаирский военный флот патрулирует у северных берегов, останавливаясь в Доме Бурь чтобы пополнить запасы, или же укрыться от злых ветров, дующих через залив.

Помимо присутствия в городе многих ведущих представителей Дома Лирандар и их слуг, город регулярно посещает большое количество богатых дворян. Он стал чем-то вроде места отдыха, и Дом Лирандар разрешил Дому Галланда основать искусную резиденцию внутри города, чтобы зазывать сюда гостей. Во время Последней Войны это место было нетронутым, так как Дом Лирандар поддерживал нейтральную дипломатическую позицию. Он стал местом встреч для шпионов и очагом нелегальной деятельности, и эта репутация сохранилась у него и по сей день.

Проход (крупный город, 16300): Проход расположен на берегу озера Галифар и служит перекрестком торговых путей западного Аундаира. Помимо рыболовецкого сообщества и центра торговли, в Проходе находится огромный анклав Дома Ориен. Анклав служит одним из центров управления деятельностью дома и делает его представителей самыми видными членами городской элиты. Одна из основных особенностей города - станция молниевой дороги (вокзал), включающая в себя сооружения технического обслуживания и ремонта.

Арканикс (Деревня, 800): Расположенная на юго-восточном берегу озера Галифар, деревня Арканикс знаменита окружающими ее парящими башнями волшебства. Эти башни служат местом изучения тайн магии, здесь наставники обучают следующее поколение магов и магов-техников. Также деревня является резиденцией Магического Конгресса, основного центра магов и чародеев, работающих над улучшением жизни посредством использования магии. Члены конгресса следят за башнями волшебства, дают советы королеве по всем вопросам, касающимся магии, и, несмотря на конкуренцию магов Двенадцати, ведут переговоры с коллегами из других государств.

Чтобы под покровительством наставников стать магом-техником, ученики приезжают со всего света, поэтому вся экономика деревни вращается вокруг их обеспечения. Для обучения магии отбираются только единицы, так как наставники применяют максимально возможные требования к кандидатам на обучение. Несмотря на то, что торговцы и случайные спутники пересекают Арканикс, большинство народа избегает магически независимой деревни и области вокруг нее.

ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА

В Аундаире, который был частью легендарного Галифара, находится несколько самых древних и внушительных сооружений построенных в Кхорвайре. Во время Последней Войны части Аундаира страдали от постоянных сражений, но другие участки за все столетие конфликта видели лишь малую толику войны. Например, области севернее и восточнее Звездных Пиков видели в период войны много сражений, также как и земли между Башнями Доблестная



Подлетая к парящим башням Арканикса

и Бдительная. Несколько стычек произошло на реке Винарн, но большинство столкновений с Элдиинскими войсками произошло в глубине территории, которая стала теперь Элдиинскими Владениями.

Файрхолд: Королевская резиденция власти, Файрхолд занимает значительную часть застроек в городе Файрхэвен. Зал Короля, где королева Аурала дает публичные аудиенции, внушительная палата, которая способна разместить перед лицом короны Аундаира полторы тысячи человек. Королевская Коллекция Аундаира, расположенная в южном крыле резиденции, является одной из лучших библиотек в северном Кхорвайре. Коллекция содержит архивы, относящиеся ко времени основания Галифара, а также несколько старейших документов, относящихся к дням происхождения Пяти Народов. Некоторые части коллекции общедоступны, но большая часть доступна только тем, у кого есть специальное разрешение. Дворы Правосудия, расположенное в восточном крыле особняка, содержит ряд судов и адвокатских контор, где происходят все юридические процессы закона. В Файрхолде поддерживается музей, посвященный короне, в котором выставлены реликвии национальной истории Аундаира – как независимого государства и как части королевства Галифар.

Скала Шепота: Темные очертания и странные звуки наполняют лес, который находится на северной границе Аундаира и известен как Шепчущий. По этому холодному, заброшенному лесу все еще бродят чудовища, и немногие рискуют достаточно далеко заходить в его древние глубины. Где-то в глубине леса, среди бесформенных деревьев и заросшего кустарника, стоит разрушенное сооружение называемое Скалой Шепота. Эти руины относятся к первым дням королевства Галифара и остаются предметом горячих дебатов между учеными: кто-то утверждает, что они относятся к еще более ранним временам. Кто-то говорит, что это был храм, другие – что это была крепость,

предназначенная для защиты от ужасов севера. Одна легенда говорит, что она была построена в лесу и впоследствии забыта. Другая утверждает, что лес вырос уже после того, как камни стен и башен начали рассыпаться от возраста. Чтобы не было правдой, все верят что Скала источник странных бормотаний, изредка доносимых вместе с ветром.

Поля Стенаний: Протяженные земли к востоку от города Гхалт, Поля Стенаний, видели множество кровопролитных битв, когда Трейн и Аундаир сражались за территорию, известные теперь как Южный Аундаир. Сейчас никто не обрабатывает эти земли, не кормит скот травой с кровавым оттенком. Это место безжизненно и печально, так как над ним повис плотный, густой туман. Ночами, в полнолуние, можно услышать, отдающиеся эхом в пустом пространстве, звуки сражения; некоторые утверждают, что погибшие солдаты продолжают свою бесконечную борьбу за землю.

Название полей происходит от звука, который издает ветер, дующий с озера Галифар в направлении Трейна. Это звуки мучения и отчаяния боевых действий на полях. Слабые и приглушенные днем, ночью стенания становятся громче и отчетливее.

Обсерватория в Звездных Пиках: Расположенная высоко в Звездных Пиках, горной цепи в северном Аундаире, Обсерватория была построена в 512 ГК королем Даруном. Дарун был очарован составлением карт и нанесением на них лун и звезд, а особенно идеей того, что при помощи этих карт можно увидеть знаки и знамения будущего. Обсерватория строилась для него, но он умер прежде, чем строительство было закончено. Теперь Магический Конгресс использует ее для изучения лун и звезд.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В АУНДАИРЕ

Путешествовать по Аундаиру относительно легко и быстро. Помимо караванных путей, торговых дорог и натоптанных троп, Аундаир с Бреландией и Трейном соединяет молниевая дорога, а также постоянно движутся к Дому Бурь или от него воздушные суда Дома Лирандар, по пути останавливаясь в Файрхэвене. Также Дом Лирандар управляет морскими перевозками из озера Галифар в Элдиинский Залив и по Заливу Наследников и ответвляющимся от него рекам.

Также можно сказать, что путешествовать по Аундаиру безопасно. Бандиты и чудовища периодически нападают из Черноголовых Гор на юге, мятежники и мародеры постоянно появляются из Элдиинских Владений и скрываются в них. К другим опасным местам можно отнести Шепчущий Лес, отдельные районы Звездных Пиков и Поля Стенаний между Аундаиром и Трейном.

Аундаир и его люди верят и следуют Кодексу Правосудия Галифара. Это означает, что нет ничего удивительного, что фермер защищает себя сам, если ни лорд, ни рыцарь не в состоянии его защитить. Однако в городах и крупных селениях местные офицеры не позволяют горожанам и посетителям самим нести свои законы в городах.

Как правило – аундарианцы дружелюбны и общительны. Они немного более расположены к путешественникам из Бреландии, чем к путешественникам из других государств, и все еще испытывают враждебные чувства к выходцам из Каррната и Трейна. Несмотря на то, что они сочувствуют выжившим в Сайре, у них нет никакого желания, чтобы сайрийцы поселились среди них, поэтому они фактически остановили волну беженцев из разрушенного государства.

В настоящее время народ Аундаира не очень любит поселенцев Элдиинских Владений, так как все еще держит горькие воспоминания о партизанской войне, которая воспрепятствовала Аундаиру вернуть свои западные земли.

В Файрхэвене и Доме Бурь можно встретить авантюристов, которые работают на нескольких клиентов или ищут снаряжение и работу. Кто-то прибывает в Файрхэвен, чтобы заняться исследованиями, кто-то – чтобы взять случайное задание от Королевских Глаз Аундаира. Группы авантюристов, в составе которых есть маги или чародеи, могут искать Арканикс и Магический Конгресс, надеясь расширить свое могущество и способности.

Хотя он не настолько известен наемом авантюристов как Университет Моргрейва, Университет Винарна время от времени разыскивает исследователей, чтобы те помогли с возвращением реликвии или в исследовании научного или исторического характера. Так как они сильно соревнуются с Моргревом, руководители Винарна часто дают щедры предложения, дабы завлечь к себе на службу авантюристов.

ИДЕИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

- Глава Королевских Глаз Аундаира нанимает отряд героев, чтобы собрать сведения об истинных замыслах Кайуса, короля Каррната.
- Мародеры, известные как Элдиинские Волки, время от времени нападают на деревни и фермы на реке Винарн после чего скрываются в лесах к западу от реки; власти Прохода ищут помощи героев, которые положат конец этим нападениям.
- Дворянин из Дома Ориен найден мертвым в своем имении в Проходе. Что это на самом деле: предумышленное убийство или все вино из урожая Голубой Лозы оказалось отравленным?
- Магический Конгресс нанимает эскорт для сопровождения одного из своих магов на встречу с Советом Магов из Зиларго. Маг напуган тем, что встреча является частью сложного заговора, цель которого – похищение лучших в Кхорвайре ученых таинства.
- Деревня к северу от Шепчущего Леса – покинута. Жители исчезли, оставив пищу, драгоценности и животных. Чтобы узнать судьбу вассалов, Леди Кале ир'Тран требуется помощь опытных героев.
- Дом Лирандар нуждается в наемных охранниках для защиты очередного летающего судна, направляющегося из Файрхэвена в Шарн. Воздушные налетчики совершают атаки в разных местах вдоль маршрута, будто у них есть методы контроля продвижения маршрута воздушного корабля.
- Перевертыш Кристо, глава банды Темных Кинжалов, которая контролирует часть преступного мира Файрхэвена, он бросил зов для авантюристов, которые хотя неплохо подзаработать. Кристо хочет слегка надавить на нового игрока, появившегося в городе, полуорка из Теневого Пограничья, у которого достаточно амбиций и денег, чтобы бросить вызов Кристо и некоторым более мелким боссам преступного мира.
- Военачальник Адал ищет авантюристов, желающих шпионить за королевой Ауралой и доставлять ему полученную информацию.
- В Звездных Пиках, недалеко от Обсерватории, появился медный дракон. Пока он держится сам по себе и не причиняет больших проблем, хотя открыто ест скот, пасущийся возле гор. Маг Лархат, хранитель обсерватории, беспокоится по поводу того, что у дракона могут быть свои планы в отношении его оборудования. Поэтому он наводит справки в поисках каких-нибудь авантюристов, которые захотели бы приблизиться к дракону и спросить его о том, какие дела привели его в Звездные Пики.

БРЕЛАНДИЯ

Столица: Роат

Население: 3 700 000 (44% люди, 14% гномы, 10% полу-эльфы, 8% эльфы, 7% дварфы, 4% халфлинги, 4% первертыши, 4% гоблиноиды, 3% орки, 2% прочие)

Экспорт: Оружие, доспехи, инструменты, переработанная руда, изделия из металла, промышленные товары, тяжёлая промышленность.

Языки: Общий, Гномов, Эльфов, Дварфов, Халфлингов, Орков, Гоблинов, Сахуагинов.

Бреландия, один из Пяти Народов, изначально основанных людскими колонистами Кхорвайра, смешивает в себе добротную земледельческую традицию с городским, промышленным мировоззрением, особенно характерным для ее крупных городов. Также как и у остальных Пяти Народов, в течение продолжительного времени у Бреландии изменялись границы. В 32 ГК государство было названо в честь Брей, дочери короля Галифара I.

В период правления последнего короля Галифара государством управляла Роанн ир'Винарн. Младшая дочь короля Джарота, Роанн, была полной противоположностью своего брата-близнеца, Рогара из Аундаира. Она была худощава и проворна, отличалась глубокомыслием и любовью ко всему изящному. Больше всего на свете она любила свободу и обещала сделать Бреландию местом, где о людях будут судить по их поступкам, а не по социальному статусу.

Когда Джарот умер, Роанн порвала со своим братом-близнецом, уважавшим порядок преемственности. Вместо того чтобы поддержать претензию на трон Мишанн из Сайра, она собрала своих вассалов и заявила о своем намерении править королевством. Как ни странно, свободолюбивый народ Бреландии был одним из основных зачинщиков Последней Войны, так как их предводитель желал распространить идеи свободы и огнем и мечом возвращал демократию.

До Последней Войны к государству относились все земли современной Бреландии, а также те, что теперь являются Зиларго, Дроаамом и Теневым Пограничьем. В настоящее время королевство расположено в землях между Серой Стеной и Воющими Пиками, протянувшись на север до самых Черных Вершин и Озера Галифар, а на юг — до южного побережья материка. Современный правитель Бреландии — король Боранел ир'Винарн (ХД мужчина человек, аристократ 3/ воин 8) — ведет свое происхождение от Роанн. Боранел правит Бреландией с 961 ГК, он гордо подписал Тронхолдский Договор, тем самым, помогая окончить Последнюю Войну. В свое время, Боранел вел свою армию в атаку в шести важных схватках с вражескими войсками, участвовал в двух путешествиях в Ксен'дрик и лично сражался с чемпионом Дроаама, чтобы закончить чрезвычайно долгий и кровавый период противостояния между этими двумя государствами.

Сегодня, Бреландия — одно из сильнейших государств Кхорвайра. Обладая своим огромным населением и мощным промышленным центром, Бреландия смогла бы продолжать Последнюю Войну в течение многих лет. Более того, некоторые считают, что, в конечном счете, она бы выиграла войну. Однако король Боранел устал от постоянных сражений. Он жаждал мира времен объединенного Галифара, мира, неизвестного его жизни. Когда появилась возможность сковать новый мир, Боранел вложил весь свой энтузиазм и все силы в её осуществление. Он заключил сепаратный договор с Зиларго и тем самым сделал государство гномов своим самым надёжным союзником в поствоенном пространстве. Он питает к Кайусу, ко-

ролю Каррната, уважение, граничащее с неприязнью; это уважение подогревается чувством неловкости, которое он испытывает в его присутствии. Сколь сильно Боранел уважает жителей Аундаира, столь же сильно он не доверяет сладкоречивой и амбициозной королеве Аурале. Напряжение также существует между Бреландией и Трейном: теократия севера может и преклоняет колено перед законным добром, но ей мешает репутация агрессора, распространяющего свою веру при помощи меча и магии.

Бреландия продолжает участвовать в стычках с военными отрядами Дроаама. Кланов чудовищ проверяют границы и совершают набеги на западную Бреландию; разведка Бреландии считает, что Серая Стена наполнена значительными силами. На юге, Бреландский флот защищает морские пути от пиратов. Хотя флот подозревает, что пираты связаны с Лазаарскими князьями, но серьезных доказательств этого — по крайней мере, с момента вступления в силу Тронхолдского Договора — нет.

ПРОМЫШЛЕННОСТЬ

Сельскохозяйственная продукция Бреландии оценивается наравне с лучшими товарами стран, производящих такую продукцию. Однако многие из этих товаров не идут на экспорт — большая часть выращенного уходит на то, чтобы прокормить растущую популяцию. Северная часть страны полна плодородными фермерскими угодьями, в то время как южный климат прекрасно подходит для выращивания разнообразнейших тропических культур.

В остальной части Кхорвайра Бреландия известна своими промышленными товарами и тяжелой промышленностью. К примеру, плавильни и кузницы Шарна производят относительно недорогое оружие и доспехи. Несмотря на то, что они не так искусно изготовлены и украшены как произведенные в Твердых Мрора или в Каррнате, они действительно сделаны на совесть и значительно ниже в цене. Также Шарн перерабатывает руду и прочее сырье и производит готовые товары; большую часть продукции Шарна скупают Дом Каннит и судостроители Зиларго и в дальнейшем используют ее для строительства кораблей и транспортных средств. Прочие промышленные центры можно обнаружить в Роате, Галетспайре и Стариласкуре.

На территории Бреландии находятся представительства и торговые центры всех домов, отмеченных драконом, и все они ведут серьезные дела на территории Шарна, Города Башен. На территории Бреландии находятся штаб-квартиры Домов Медани, Фиарлан и одного из отделений Дома Каннит, здесь также находится важный анклав Дома Вадалис.

ЖИЗНЬ И ОБЩЕСТВО

Население практически в равной мере делится на сельское и городское сообщество. В Северной Бреландии — от Серой Стены на западе до Морской Стены на востоке — раскинулись фермы и пастбища. Благодаря плодородной почве и умеренным осадкам жизнь фермеров сравнительно проста, фермы, не считая тех, что расположены неподалеку от Земель Скорби, продолжали процветать как во времена мира, так и во времена войны. В южной части государства преобладают тропические леса, в том числе и великий Королевский Лес, фермерские плантации и охотничьи угодья.

Деревенская жизнь мало, чем отличается от жизни крестьян других государств, разве что немного более сильным акцентом на личную свободу и постоянным движением в плане улучшения своего места в этой жизни. Большая часть сельского населения не столкнулась с ужасами Последней Войны. В настоящих столкновениях уча-

ствовали только отдаленные северо-восточные регионы и общины, живущие на границе с Дроаамом, вражеские силы никогда не заходили вглубь территории государства. Несмотря на это, каждый город, каждая деревня отправляли на войну своих солдат, и в каждой семье есть кто-то, кто так и не вернулся с войны. В каждой деревушке можно обнаружить мемориальную доску, а в городе – величественные монументы, посвященные тем, кто погиб, защищая Бреландию от врага.

Количество городов, основанных на ее территории – это то, что отличает Бреландию от большинства других государств. Космополитическая, мирская атмосфера царит не только в Шарне, величайшей столице во всем Кхорвайре, но даже в небольших городках и поселках. Бреландская позиция принятия и терпимости естественным образом притягивает к своим границам существ всех рас. Поэтому в государстве присутствуют большие популяции большинства обычных рас, также как гоблиноидов, орков, и всевозможных разумных чудовищных народов. Такое смешение различных народов наиболее проявляется в городских центрах Бреландии, особенно, в Шарне.

Северная Бреландия наслаждается мягким климатом. Дожливая весна уступает место теплоте лета, которое незаметно сменяет тихая осень и, затем, сравнительно теплая зима. Температура даже глубокой зимой редко опускается ниже нуля, не считая горных территорий Черных Вершин. На юге, от Роата до Пролива Шаргона, погода варьируется от жаркой и душной до теплой и дождливой, со случайными промежутками теплой и сухой погоды.

Дороги во всей Бреландии ухожены и постоянно патрулируются. Помимо торговых путей Дома Ориен корона поддерживает старые королевские дороги, которые относятся еще к временам древнего Галифара. Для тех, кто нуждается в быстром перемещении, существует молниеносная дорога, которая соединяет Шарн и Роат с Аундаиром, Трейном и Зиларго.

После разрушения Сайра и возникновения Земель Скорби Бреландия радушно приняла и предоставила

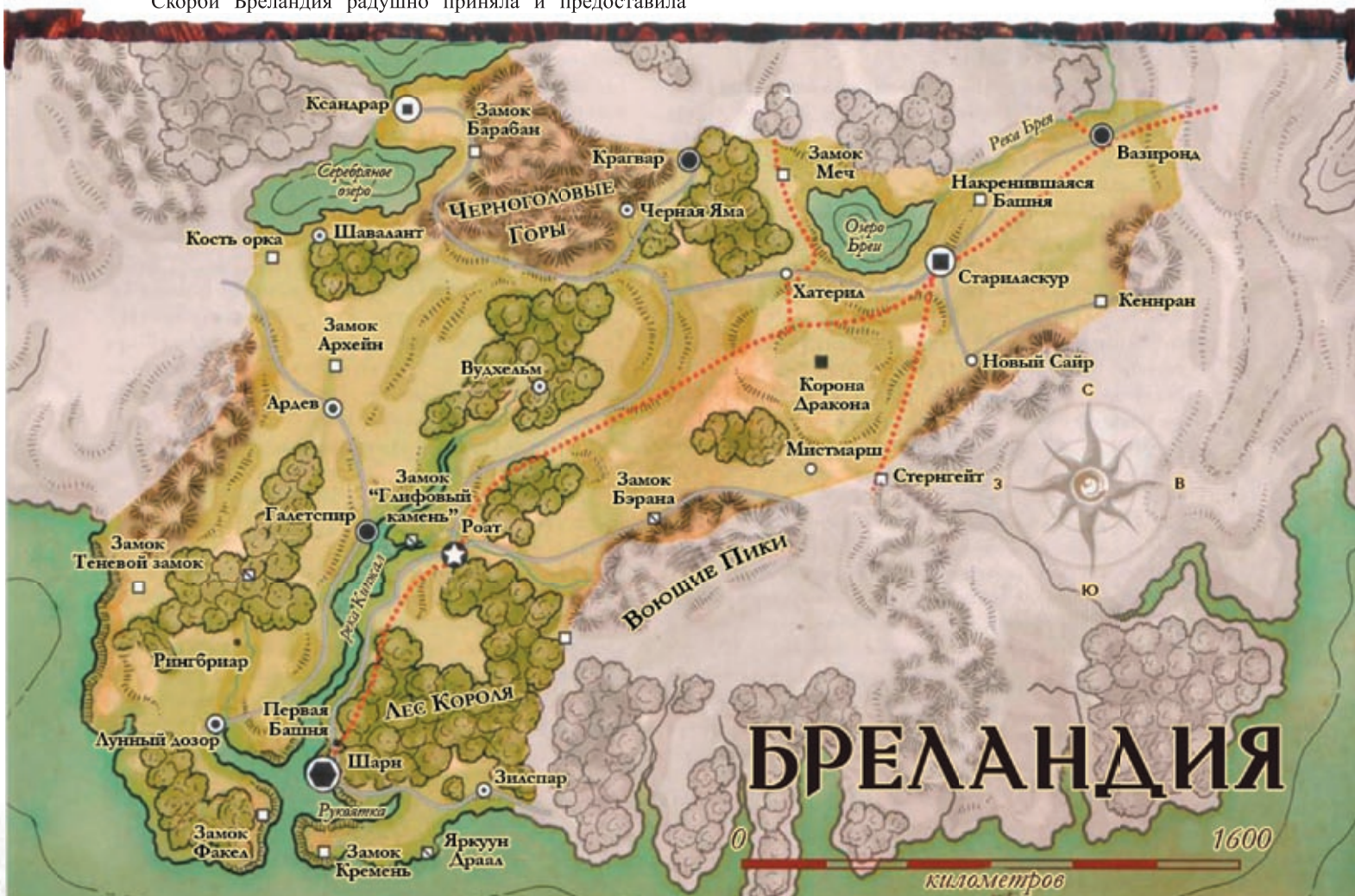
кров огромному количеству беженцев из Сайра. Южнее Старилааскура сайрийцы основали свой собственный город – Новый Сайр, где они надеются, в конечном счете, собрать, по возможности, всех оставшихся в живых представителей своего народа. Другие общины сайрийцев можно встретить в Роате, Шарне, Шаваланте и Ардеве.

Большинство бреландцев считает, что они обязаны помочь беженцам, но в Бреландии также существуют группы, члены которых держать в памяти ожесточенные сражения между народами в период войны. Гибель Сайра для них – это наказание за все совершенное в период этой долгой войны зло. В их сердцах нет ни любви, ни жалости в отношении беженцев – лишь только жгучая ненависть и желание изгнать их из государства, а, в некоторых случаях, – закончить начатое самим Сайром и окончательно стереть сайрийцев с лица Эберрона.

ПРАВИТЕЛЬСТВО И ПОЛИТИКА

Бреландией правит король Боранел (ХД мужчина человек, аристократ 3/ воин 8). Являясь прямым потомком первого лидера независимого государства, Роан, дочери Джарота, Боранел продолжает традиции Галифара и бреландской короны. Несмотря на то, что Бреландия является монархией, в ней также существует избранный парламент, который участвует в управлении страной наряду с королем и королевским судом. В Бреландии парламент создает законы, а корона дает им законную силу. Также корона занимается всем, что касается вопросов иностранных дел и государственной безопасности, иногда информируя парламент о ходе дел, но чаще – нет.

Люди Бреландии любят своего короля, вассалы чтят его и даже преклоняются перед ним, а парламент видит его как честного и справедливого правителя. Говорят, что народ Бреландии готов последовать за Боранелом куда-угодно, что за 38 лет его правления неоднократно подтверждалось. Поскольку Боранел стареет, начинает проявляться интерес вокруг наследования. Одни строят планы, об-



суждая их в тайне, без лишнего шума, и предполагают, что после смерти Боранела народ откажется от монархии и даст больше власти и полномочий парламенту. Другие надеются, что кто-нибудь из детей Боранела заполнит вакуум и станет лидером, похожим на отца. Пока ни один из наследников не продемонстрировал способностей к управлению государством.

В целях дальнейшего распространения принципов демократии, по всей Бреландии регулярно проходят городские собрания. На этих собраниях простому люду предоставляется возможность быть услышанным и высказать свое мнение короне и парламенту.

ВЛИЯТЕЛЬНЫЕ ГРУППИРОВКИ

У Бреландии хорошие отношения со всеми Домами Отмеченными Драконом, что также верно для каждого государства, ведущего свое происхождение от некогда великого Галифара. В стране существуют торговые центры и представительства каждого из Домов, а некоторые из них даже используют Бреландию в качестве фундамента своей экономической империи. Очевидно, что наибольшей властью в Бреландии обладает корона, как политической, так и военной. Парламент и знать соперничают из-за своей доли политической власти, и лишь единицы наследных и избранных чиновников имеют существенное влияние в государстве. Силой собственной воли и прямоты, король Боранел удерживает различные группировки вместе. То, что в хаотичной борьбе за власть могло бы сломаться, под управлением Боранела функционирует как хорошо смазанный механизм. Когда стареющий Боранел оставит корону, появится ли кто-то, кто сможет сохранить Бреландию единой?

Дом Каннит: В настоящее время у людей метки Созидания небольшой кризис управления. За операциями Дома Каннит следят три разных лидера, и ни один из них не хочет уступать своих полномочий другому. Несмотря на то, что это разделение власти пока еще не привело к фактическому расколу Дома, оно сделало сложным единое объединение могущества дома и его влияния, под одним человеком. Один из этих трех лидеров создал свою резиденцию в Шарне, откуда он наблюдает за успехами Дома в Бреландии и Зиларго, также как и за первыми шагами Дома в Даргууне. У барона Меррикса д'Каннит (33 мужчина человек, изобретатель 9/ наследник, отмеченный драконом 3), патриарха южного отделения семьи, есть любимый проект, который выходит далеко за рамки ежедневной деятельности Дома. В глубинах Шарна он тайно запустил Кузню Созидания. В этом тайном месте Меррикс возобновил эксперименты своего отца и деда, продолжая выпускать новых кованых, медленно, но регулярно. Также его притягивают Земли Скорби, он часто нанимает авантюристов для исследования разрушенных земель и возвращения реликвий, принадлежащих его семье.

Дом Медани: Патриарх Дома Медани поддерживает анклав в столице, Роате, неподалеку от королевского двора и зала парламента. Лидер Дома – старый друг короля Боранела, и даже раз или два присоединялся к нему в его приключениях, до того как Боранел вззошел на трон. Дом обеспечивает некоторое количество услуг в помощь королю, предоставляя ему свои способности обнаружения и сохраняя его безопасность. Барон Трелиб д'Медани (НД мужчина полуэльф, вор 7/ мастер расследований 2), полуэльф огромной силы и влияния, который всю свою жизнь прожил в Бреландии и любит этот народ и короля, что иногда мешает его делам с другими государствами.

Дом Фиарлан: Исконный эльфийский род, носящий Метку Тени, поддерживает свой анклав в Шарне и мно-

жество представительств по всей Бреландии. Баронесса Элвинор Элорренти д'Фиарлан (ЗН женщина эльф, бард 7/ теневой танцор 4) управляет Домом с первых дней правления короля Джарота. Она – великолепный лидер для общительных и артистичных представителей Гильдии Актеров и Артистов, с любезной непринужденностью перемещающихся в кругах правящего класса. Большинство видит в ее эльфах актеров и артистов, а не глаза и уши ее шпионской сети. Она постоянно обедает с наиболее видными представителями Бреландии, Аундаира и Трейна и проводит большинство шпионских операций своего Дома от их имени.

Дом Вадалис: Несмотря на то, что род, хранящий Метку Обхождения, управляет делами из Элдинских Владений, один из сыновей патриарха присматривает за важным анклавом Дома в Бреландии. Этот анклав дает Дому немного больший доступ к центральным государствам, чем Элдинские дикие места. Расположенный рядом с деревней Шавалант анклав выращивает как порожденных магией, так и обычных животных. Также предметом его гордости является великолепный ветеринарный центр, который помогает множеству ферм и ранчо, разбросанным по всему северу Бреландии. У Дома Вадалис множество связанных с анклавом отделений по всей Бреландии, в том числе крупный центр в Шарне и небольшая усадьба в предместьях Роата.

Бреландская корона: Во главе королевского рода стоит король Боранел. Его семья состоит из шести сыновей, пяти дочерей, а также выживших родственников – трех младших братьев, четырех младших сестер – и их жен, мужей и детей. Брат Боранела Кор (НД мужчина человек, аристократ 3/ воин 3) служит королевским советником и командиром Цитадели, в то время как его сын Бортан (ЗД мужчина человек, эксперт 5) служит королевским управляющим и заведует большинством финансов короны. Дети Боранела, младший сын Халикс и дочь Борина, были отправлены для обучения ко двору Кайуса в Каррнат, а также в качестве обмена ради укрепления текущего мира; со своей стороны к Бреландскому двору прибыла сестра Кайуса, Хэйдит, будучи вначале слегка застенчивой, она набирает популярность среди дворян.

Король правит государством из своего наследственного дома в Роате, залов величественного Замка Сломанного Клинка. Он был назван так в честь событий, относящихся еще ко времени завоевания государства легендарным Галифаром I, когда (как гласит легенда) он смог победить, несмотря на то, что его меч был сломан в сражении. Замок Сломанного Клинка возвышается над Ревущей Рекой там, где она впадает в Реку Кинжал. Зал Парламента, место собраний и ведомства избранных законодателей, находится на расстоянии короткой прогулки от крепостной стены Замка Сломанного Клинка. Также у Боранела есть действующие резиденции в Шарне и Стариласкуре, а в западной части страны, на случай отступлений – замок Арахейн.

Бреландский парламент: Парламент состоит из избранных и наследных благородных членов. Народ избирает членов парламента каждые два года. Члены, избранные голосами избирателей (по одному от каждой деревни и маленького города, по два от каждого города и по три от каждой столицы, Шарна и Роата), посылаются в столицу для участия во всех парламентских слушаниях. Благородные члены получают свои места в парламенте на основании социального положения их семей: каждая дворянская семья имеет одно место в парламенте. Каждый год, признанный глава семьи назначает члена семьи на службу в парламенты. В большинстве случаев, ежегодное назначение является символическим, у каждой семьи

есть представитель, который находится на государственной службе из года в год. Короне Бреландии служат двадцать семь благородных семей.

Обычно парламент Бреландии работает совместно с короной, но иногда эти две ветви власти расходятся во мнениях и даже сталкиваются. В частности один дворянин, лорд Руken ир'Кларн (33 мужчина человек аристократ 2), не желает видеть продолжения правления монархии после смерти Боранела. Он и несколько доверенных заговорщиков стремятся устранить власть короны с уходом из жизни Боранела, тем самым, передав всю власть парламенту. Парламент, в свою очередь, изберет тогда премьер-министра, который и будет осуществлять контроль над советом и государством. В этой роли Руken видит себя.

Дворяне и вассалы: Дворяне, получившие свои земли и титул от Бреландской короны, выполняют в государстве множество функций. Помимо защиты фермеров и управления своими поместьями, дворяне, так же как и дворяне других государств, поставляют войска и платят подати. В большинстве своем вассалы чтят своего короля и преклоняются перед ним, а также испытывают великое чувство гордости достижениями своего народа. Если бы Боранел, вместо одобрения Тронхолдского Договора, потребовал продолжения борьбы, то большинство дворян охотно продолжило бы войну. Горстка дворян, уважая лидерство Боранела, считает, что его дети – лишь тень его навыков и обаяния.

По этой причине они изредка встречаются, составляя планы по смещению монархии – или, по крайней мере, королевских наследников – тогда, когда Боранел скончается.

Цитадель Короля: Элитные агенты Цитадели действуют по воле и в интересах короны Бреландии. Созданная в период Последней Войны как элитный отряд шпионов и разведчиков, Цитадель стала глазами, ушами и мечом Бреландии. Цитадель действует по всей Бреландии в качестве основной организации, осуществляющей правосудие Короля. Когда преступление или ситуация грозит выйти за рамки полномочий караульных и стражи, они могут вызвать агентов Цитадели. Агенты, в свою очередь, могут вклиниться в любую ситуацию, которую они считают соответствующей, поскольку имеют на то полномочия короны. Также Цитадель проводит операции за пределами Бреландии: собирает сведения, выполняет тайные миссии и бдительно работает, оберегая Бреландию от ее врагов.

Отчасти шпионы, отчасти следователи, отчасти солдаты – агенты Цитадели всем сердцем и душой служат короне и своей стране. У агентов есть своя клятва, и они ведомы своим долгом. Все всегда ожидают что они действуют на благо Бреландии.

На сегодняшний момент штаб-квартира Цитадели располагается в Роате, неподалеку от Замка Сломанного Клинка. Агентство имеет еще одну базу операций в Шарне, а также многочисленных «подвижных» агентов, действующих по всей Бреландии и, аккуратно, за ее пределами. Управляет Цитаделью лорд Кор ир'Винарн, ему помогают капитаны, возглавляющие отделения агентства. Капитан Элланар (3Д женщина полуэльф, паладин 6), к примеру, руководит Мечами Короля, отрядом элитных воинов, выполняющих специальные миссии. Остальные отделения: Щиты Короля (осуществляют защиту короля и ближайших членов его семьи и сторонников), Скипетры Короля (элитное подразделение магов и чародеев) и Потайные Фонари Короля (служба разведки Цитадели).

РЕЛИГИЯ

Граждане Бреландии главным образом принадлежат или к Церкви Серебряного Пламени или верят в Верховных Владык, хотя народ, в целом, не очень религиозен – бреландцы больше верят в своего короля и самих себя, чем в богов, которые никогда не спускаются на землю. Тем не менее, эклектичный космополитизм Шарна распространяется, в том числе и на религию; в великой столице можно обнаружить представителей и последователей практически любой веры. Одни приверженцы просто пересекают его, направляясь в другую часть континента, другие оседают (хотя многие из них все еще планируют уехать, когда представится такая возможность) в Городе Башен, пытаясь предоставить духовную пищу текущим через город массам.

На территории государства сковали свои убежища некоторые из наиболее сильных и опасных культов. Где-то в глубинах башен Шарна в тайне был основан храм Крови Вол. Множество разрозненных групп, посвященных Дракону Глубин, долгое время сохраняли позиции силы и влияния в государстве, хотя они довольно редко проявляют свой истинный характер и намерения.

ГЛАВНЫЕ ПОСЕЛЕНИЯ

Сельская местность Бреландии усеяна фермами, пастбищами и крупными поместьями, которые покрывают равнины на севере и возвышаются над реками на юге. В то время как приблизительно половина населения страны является фермерами, скотоводами и крестьянами, трудящихся в поместьях Бреландской аристократии, другая половина живет и трудится в и около растущих центров торговли и промышленности – городах и поселках, которые возникли в различных областях страны. Государство имеет две столицы, Шарн и Роат, а также множество поселков, деревень и городов. Шарн – самый большой город на континенте, не по своему размеру, а по количеству людей, называющих Город Башен своим домом.

Шарн (Столица, 200000): Поселение на Рукоятке Реки Кинжал было еще прежде, чем началась вестись история. Современная столица, Шарн, появилась еще во времена образования Пяти Народов, приблизительно через семьсот лет после возвышения на континенте людей. Более двух тысячелетий росла башня Шарна, возвышаясь в небо на сотни метров. Благодаря такому вертикальному развитию столица и получила свое название: Город Башен.

Впечатляющий горизонт города переливается изобилием архитектурных стилей. От глубочайших оснований до высочайших шпилей Шарна на всеобщее обозрение выставлена история всего континента. Тяжелая, гнетущая архитектура гоблиноидов является фундаментом большей части города, эта каменная кладка уходит в прошлое, во времена, когда на континенте еще не появился человек. Поверх этого древнего фундамента периоды человеческой цивилизации наслаивались один на другом до тех пор, пока город не дорос до небес.

Город Башен может быть также как впечатляющим, так и гнетущим. Одни и те же каменные небоскребы у одного могут вызвать радость возбуждения, а у другого – горечь из-за размера, веса и непостижимых высот. Вне зависимости от тех эмоций, которые вызывает город, он остается местом безудержной активности в любое время дня и ночи. Огромным множеством культурных, кулинарных и торговых изюминок для

дегустации, а также местами вроде ворот в Ксен'дрик Шарн привлекает гостей и путешественников со всего света. Это – очаг деятельности, в равной мере известный своими чудесами, уровнем преступности, поражающей порочностью и неподдельно восхитительной атмосферой.

Шарн стоит на утесах Рукояти, широкого залива в устье Реки Кинжал. Эти недружелюбные голые скалы позволили расти городу лишь в одном направлении, вверх. В портах у основания скал загружают и выгружают грузы и пассажиров с морских судов. На управляемых канатами и блоками массивных подъемниках поднимают и опускают товары и путешественников, которые путешествуют по окрестностям Скалистого Берега. Это – район рабочего класса, который построен внутри и на поверхности возвышающихся над рекой и заливом скал. На вершинах утесов скальная стена плавно переходит в самую раннюю, заложенную в древнейшие времена, кладку. Именно здесь берут свое начало город и его удивительные башни.

Как известно, по слухам, Город Башен расположен над озером расплавленной лавы. Те, кто работает в недрах города, в подземном районе, известном как Зубья, утверждают, что ощущали, как из-за лавовых потоков поднимается температура, но немногие когда-либо спускались ниже огромных печей и литейных Зубьев в поисках самого огненного озера. Взаимодействие жары и магии позволяют рабочим обрабатывать руды и другое сырье необходимые для поддержания индустриальной машины Шарна.

В этих глубинах древние руины, лабиринтообразные коллекторы, вертикальные шахты и заброшенные комнаты уровень за уровнем громоздятся друг на друга и поднимаются все выше и выше, пока не достигают населенных районов. В более высоких уровнях, состоящих из башен, которые возвышаются как деревья в лесу камня и кирпича, и проживает большая часть гостей и жителей города. Более бедные члены общества живут в более глубоких частях башен, в то время как те, чье благосостояние и положение в обществе выше, живут в более высоких. Верхние уровни характеризуются открыто-арочными башнями, балконами, мостами и платформами, которые создают странную, напоминающую кружево, «твердую» землю высоко в небе. Над всем этим парит район, известный как Небесный Путь, где живут самые богатые горожане.

Шарн расположен в зоне проявления, связанной с планом Сирания, Лазурное Небо. Зона проявления усиливает заклинания и магические предметы, позволяющие левитировать и по-настоящему летать. Вне зоны большинство этих предметов либо слабеет, либо вообще перестают работать. Без зоны рассыпались бы

великие башни города и шпили, разрушились системы транспортировки, и рухнул на землю район Небесный Путь.

Перевоза людей, неспеша передвигаются от башни к башне небесные экипажи. По городу можно перемещаться пешком (практически в любую башню можно попасть посредством множества мостов, соединяющих платформы и переходы на разных уровнях), посредством подъемников, перемещающихся вверх-вниз и из стороны в сторону по магическим прядям света, а также на выведенных магией животных, которые обучены перевозить пассажиров по городу.

Относительно навесных улиц Шарна есть знаменитое высказывание: «Если что-то может быть куплено – это можно купить здесь». Магазины и торговые лавки, которые обычно сосредоточены в торговых районах, открытые рынки (называемые «обменниками») и торговые залы (называемые «башнями торговли», зачастую многоуровневые) могут быть найдены во многих комплексах башен и зданий. Некоторые магазины выступают из стен и мостов, ветхие деревянные строения, поспешно сбитые вместе, или построенные вокруг трещины в камне. Другие занимают места, первоначально предназначенные для этих целей и арендованные у владельцев башен. Башни торговли представляют собой тщательно продуманные обменные рынки, где магазины, продающие различные изделия, расположены рядом и друг над другом в открытой полости башни или многоэтажного блока. Помимо этих более или менее законных деловых предприятий, в Шарне процветает черный рынок, где может быть продано все: от экзотических фруктов и животных до незаконных компонентов заклинаний и краденного. Власти Шарна прилагают все усилия, чтобы прекратить подобные вещи, хотя бы из соображений увеличения налоговых сборов, однако закон спроса и предложения диктует свои условия, сводя на нет все попытки. Это привело к появлению другого известного высказывания: «Если кто-то хочет что-то купить, он может приобрести это в Шарне».

Университет Моргрейва, со своими стеклянными стенами и беспорядочным подходом к обучению, был основан в Шарне и по сей день, поддерживает главный университетский городок в Городе Башен. Институт «обучения, охоты за реликвиями и разграбления гробниц», как его называют управляющие более уважаемого Университета Винарна, обеспечивает немало возможностей для авантюристов, плохо знакомых с ремеслом и вакансиями, и не так трудно заполучить свидетельство от Моргрейва для исследования древних мест. Особенно способная группа также может получить от университета спонсорскую помощь или патронаж.

Городская Стража в Шарне приводит в жизнь Кодекс Правосудия Галифара, но на практике жители с большей вероятностью встретят представителя закона среди верхних шпилей, чем в недрах города. Патрульные проводят регулярные обходы по мостам, платформам и проходам на более высоких уровнях, рискуя спускаться ниже лишь тогда, когда это оправдано необходимостью и здравым смыслом. Сторожевые башни могут быть



найжены в любом административном районе города, однако, в действительности, для того, чтобы должным образом нести службу и защищать все народные массы Шарна, патрульных не хватает. Когда инцидент, оказывается серьезней, чем возможности патрульных, они, неохотно, обращаются к агентам Цитадели Короля (которые поддерживают в городе свое присутствие). Но чаще, когда на короткое время требуются дополнительные представители, Стражи обращаются к авантюристам.

Многие, живущие или работающие в Шарне, моряки и торговцы, из-за близости поселений сахуагинов за Шаргоном, понемногу изучают их язык. Несмотря на то, что многие из этих племен все также враждебны к путешественникам, некоторые поселения сахуагинов торгуют и предоставляют свои услуги в качестве проводников тем, кто направляется в Ксен'дрик через Зубы Шаргона. Знание языка поможет вам вести с ними торговлю, говорит ли или нет ваш проводник на Общем.

В Шарне процветает преступность. Она повсюду, в каждом месте, а сам город служит как перекресток, как для легальной, так и нелегальной торговли. На самом деле, некоторые воротилы преступного мира ведут внушительный и респектабельный легальный бизнес для прикрытия своих незаконных действий. Некоторые из них обладают высоким положением в обществе и даже жертвуют часть своего богатства различным благотворительным учреждениям и организациям. Если Городская Стража и знает об этом (а многие полагают, что должна), то она делает вид, что добро, которое они делают, перевешивает зло.

Не считая одной достойной сожаления атаки с моря, которая лишь оцарапала стены возвышающегося над заливом утеса, Последняя Война никогда не достигала Шарна, по крайней мере, не в значении марширующих армий и захватнических сил. Поскольку тянулись годы кровавого конфликта, Городу Башен пришлось бороться со шпионами, диверсантами, террористами и волнами беженцев. Пожалуй, самый худший эпизод того времени произошел в 918 ГК, когда неизвестные диверсанты (никто так и не взял на себя ответственность за это событие) стали причиной падения Стеклобанной Башни и смерти нескольких тысяч жителей.

Первая Башня (поселение, 64): На первый взгляд может показаться, что Первая Башня не заслуживает упоминания рядом с такими крупными населенными пунктами как Шарн и Роат. Если оценить это поселение лишь по количеству живущих в нем жителей, то оно могло бы не появиться даже на карте Бреландии. Являясь вратами в Шарн со стороны перевалов север-

ных земель, Первая Башня заслужила выдающееся положение и славу, соответствующую количеству путешественников регулярно проходящих через его скромные окрестности. Поселение выросло вокруг единственной каменной башни, метров девять высотой, легенды утверждают, что это была первая, построенная в обширном регионе Шарна, башня. Жители Первой Башни верят, что каменная кладка их древней башни была сложена раньше, чем поднялась в небо любая из великих башен Шарна. Историки ставят эту легенду под сомнение, поскольку башня и построенная вокруг нее ветхая гостиница, несомненно, моложе древнего гоблиноидского фундамента, на котором вырос Шарн. Жители Первой Башни кивнут головой, вежливо улыбнутся и оставят ученых вместе с их заблуждениями, поскольку в своем сердце знают, что они живут в историческом и значительном месте.

Вне зависимости от того, насколько точна история этого места, Первая Башня играет важную роль в цикле жизни около Шарна. Те, кто движется в или из Шарна по земле – пешком, верхом, в качестве пассажира молниевой дороги или каравана – могут воспользоваться только одним маршрутом. Этот путь прорезает скалы и утёсы, на которых расположен Шарн, резко поворачивает на север и проходит через Первую Башню. Едете ли вы из Шарна или в Шарн, если вы передвигаетесь по земле, вам придется пересечь Первую Башню.

Все жители Первой Башни зарабатывают себе на жизнь обслуживанием проезжающих через селение путешественников. Большинство из них принимает на себя гостиница, поскольку путешественникам нужно перекусить, выпить, расслабиться и найти место, где остановиться в ожидании очередного каравана за границу или проверки документов, чтобы войти в Город Башен.

Станция молниевой дороги, конюшни караванов, основной магазин и контрольно-пропускной пункт короны составляют остальную часть поселения, также как и разбросанные дома местных жителей. Находящиеся на контрольно-пропускном пункте королевские клерки проверяют идентификационные и проездные документы каждого, кто хочет попасть в Шарн легально. Контрольно-пропускной пункт поддерживает небольшой гарнизон, который обеспечивает порядок в Первой Башне и защищают ее от бандитов и мародеров, которые иногда выскальзывают из Королевского Леса.

Роат (столица, 80870): Второй по величине город в Бреландии. Роат является истинной столицей Бреландии и центром торговли и коммерции. Не так плотно населенный и не такой огромный, как Шарн, Роат, одна-

Начиная Игровую Кампанию в Шарне

По причине космополитического мировоззрения и характера Бреландии, он является прекрасным местом для проведения вашей первой кампании в Эберроне. На его территории происходят самые разные события. Здесь есть реальный шанс встретить представителя любой расы и национальности. Авантюристы наслаждаются свободами и привилегиями, свойственными Бреландской системе законодательства и власти.

В особенности, Шарн является для авантюристов великолепной стартовой площадкой и базой операций. Если приключение не находит их само (все дороги ведут в Шарн), то для его поиска у них есть доступ к транспортным средствам (все дороги также ведут и из Шарна). В Городе Башен авантюристы могут найти работу, покровителя, припасы и всевозможные намеки и слухи. Кроме того, это классное место для создания историй и приключений.

ко, представляет собой один из выдающихся городов Хорвайра. Роат, раскинувшийся вдоль обоих берегов Воющей Реки, расположен на слиянии Воющей Реки и Реки Кинжал. Над Улицей Почитания возвышаются два храма – один, посвященный Верховным Владыкам, другой – Серебряному Пламени. К другим внушительным строениям относятся Замок Сломанного Меча, Зал Парламента, Цитадель, университетский городок Университета Моргрейва и Музей Галифара.

Так как Роат – столица государства, он является очагом политической деятельности. Аристократия и избранные члены парламента проводят здесь много времени, обсуждая насущные проблемы и поддерживая работу механизма правления. В Иностранном Квартале находятся дома и посольства дипломатов всего мира. Корона правит из Замка Сломанного Меча, где большую часть года живет и работает король Боранел и его семья. Главы всех королевских ведомств также работают в Роате, где они ближе и к королю и к лидерам парламента.

Королевский двор Боранела путешествует вместе с королем, но лишь здесь, в столице, он предстает во всем своем великолепии и величии. Придерживаясь большинства традиций древнего Галифара, двор ведет торговые дела, планирует празднества, проводит приемы и исполняет другие обязанности перед короной и королем. Бреландский двор, широко известен щедрыми пирами, а также честным и благородным отношением к своим подданным.

Ватиронд (Крупный город, 3100): Находящийся на южных берегах реки Бреи, город Ватиронд является торговым центром и сторожевым постом. Он находится на границе с Трейном и неподалеку от границы Бреландии и Сайра. Если искать место в Бреландии, которое более других пострадало в период Последней Войны, скорее всего, это будет Ватиронд. На протяжении войны он беспрестанно отбивался и от Трейна, и от Сайра, за столетие сражений он даже несколько раз противостоял Карнатским речным налетчикам. Сейчас, город старается отбросить свою ненависть к Трейну, так как работает над соблюдением Тронхолдского Договора. Одним глазом он держит в поле зрения север, а другим обращен на Земли Скорби. С тревожного востока начал выползать безымянный ужас, и приграничные патрули Ватиронда стремятся не допустить этого, либо поднять тревогу, когда из мертвенно-бледного тумана, отмечающего конец Бреландии и начало Земель Скорби, появляется нечто, с чем они не могут справиться.

Несмотря на то, что торговый путь Дом Ориен связан с находящимся на западе Стариласкуром, главной транспортной артерией Ватиронда является река Брея. Восточная дорога тянется в Земли Скорби, исчезает в тумане, будто маня путешественников посетить руины и обломки Сайра. Несмотря на то, что с момента появления Земель Скорби туман не приближался, соседство с мертвым государством разъедает жителей Ватиронда. Из-за болезней, неистовствующих ужасов и потому, что люди бегут в более безопасные и менее заброшенные районы королевства, город потерял более четверти своих жителей. С момента гибели Сайра и появления на его месте Земель Скорби население Ватиронда уменьшилось с более чем четырех тысяч до своего нынешнего уровня – чуть более трех тысяч. Король Боранел видит в таком развитии событий тен-

денцию, которую ему необходимо найти способ изменить прежде, чем это стратегическое место превратится в призрачный город.

Новый Сайр (Крупный город, 4200): Был создан как деревня для беженцев из уничтоженного Сайра, которая быстро превратилась в крупный город с более чем четырьмя тысячами жителей. Несмотря на то, что катастрофа, уничтожившая государство на востоке от Бреландии, истребила большую часть населения Сайра, у тех, кто жил на западной границе, было достаточно времени для того, чтобы переехать в Бреландию перед наступающей странной стеной мертвенно-бледного тумана, который в итоге остановился лишь в нескольких милях Ватиронда и Кеннруна. Король Боранел сжалился над беженцами и установил для них лагерь, которые развились в деревню, а затем в город.

На сегодняшний день, Новый Сайр расположен на торговом пути юго-восточнее Стариласкура, в центре восточных Бреландских земель. Правитель города, Орджев ир'Винарн (ЗН мужчина человек, аристократ 3/ воин 1), является последним сыном королевского рода Сайра. Когда его государство постигла загадочная катастрофа, он служил послом в Бреландии, с тех пор он стал неофициальным лидером рассеянных по разным районам беженцев Сайра. Он надеется, что однажды соберет всех бездомных детей Сайра в этом Бреландском убежище. Другое его желание вертится вокруг выяснения правды об уничтожении его семьи и страны и суровой мести над виновными. До этого времени он любезно принимает Бреландское гостеприимство (даже если Бреландцы дадут ему нежелательную землю в центре неизвестного) и трудится над восстановлением доверия к его подданным и их чести. Он служит мэром Нового Сайра, играя в то же время роль короля в изгнании.

Жители Нового Сайра трудятся в качестве фермеров, в то время как их принц строит планы будущей славы короны Сайра. Принц Орджев методично разыскивает вести и информацию от тех, кто достаточно глуп или храбр, чтобы отважиться на путешествие в Земли Скорби. Он, как известно, финансировал экспедиции в разорванные, опустошенные земли некогда великого государства, в надежде обнаружить намек или ключ, указывающий на причину гибели Сайра. В это время, Орджев работает над улучшении тяжелого положения его людей и мечтает о восстановлении Сайра – или в возрожденных Землях Скорби или где-нибудь еще.

Аргонт (Небольшой город, 1600): Когда-то могущественные кузни Шарна в большом количестве производили новые и поразительные орудия войны. При помощи Дома Каннит и других магических мастеров великие кузни производили разнообразные типы кованых, мощные транспортные средства и удивительные подвижные города. Из этих последних творений, лишь два функционируют по сей день. Самое известное из них – Аргонт, передвижная крепость.

Аргонт, массивная конструкция, которая предстает частично крепостью, частично крутым утесом и частично городом, парящая и медленно перемещающаяся над землей. Когда это потребуется, он за день может прибыть к берегам Серебряного Озера и продвигаться вдоль границы Дроаама. Парящий город был разработан в качестве мобильной крепости, чтобы помочь в защите Бреландии во время Последней Войны. Сейчас он служит приграничным патрулем, который плавает

вдоль границ Бреландии, так он движется на север, затем на восток, затем на юг и обратно, медленно, но верно следуя по границе, отделяющей Бреландию от Дроаама, Элдиинских Владений, Аундаира, Трейна, Земель Скорби и Даргууна.

Капитан Аргонта – Ален ир’Ранек (ЗД мужчина человек, паладин 4). Он управляет войсками и, составляющим население Аргонта, персоналом поддержки. Следуя по маршруту патрулирования, мобильная крепость неизменно движется со скоростью 3,2 км в час, но, если возникнет такая потребность, она может развивать до скорости до 16 километров в час. Повышенная скорость требует большого количества энергии и заметно сказывается на ресурсах крепости, поэтому такая скорость используется лишь в крайних случаях.

Все жители Аргонта – Бреландские военные, и город функционирует по военным протоколам. В прошлом он служил базой для операций на вражеской территории, и как центр поддержки обычных замков, и как платформа нападения, когда Бреландские войска пересекали вражескую территорию. Теперь его роль заключается в патрулировании и защите Бреландии от налетчиков, мародеров и потенциальной угрозы, исходящей от армий неприятеля из соседних государств. Также он проводит много времени на границе с Землями Скорби, где использует свои наступательные и оборонительные возможности, чтобы бороться с появляющимися из тумана существами.

Каждые несколько недель Аргонт останавливается, чтобы пополнить припасы. Когда это происходит, вокруг города вырастает рынок, куда могут прибыть жители близлежащей местности, чтобы поторговать и поделиться новостями с живущими в мобильной крепости солдатами. Редко кто получает разрешение подняться в Аргонт, поэтому самое лучшее для персонала замка

– это общение с сослуживцами, или поддерживающим персоналом на образовавшемся рынке.

Аргонт стал домом множеству кованых-ветеранов, которые отдали свои клинки Бреландской короне. Двое из наиболее влиятельных кованых – это Биг Бара (ЗН кованный с личностью женщины, рейнджер 3), которая командует отрядом разведчиков, известных как Разрушители Бары, и Финиас Вондхенд (ХД кованный с личностью мужчины, маг 2), который никогда не сражался в Последней Войне, а вместо этого занимался магическими искусствами. В настоящее время Финиас находится под опекой Ээры ир’Джалон (ЗН женщина человек, маг 9), аргонтского мастера магии.

ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА

Бреландия, один из Пяти Народов, изначально основанных людскими колонистами Кхорвайра, стал частью королевства Галифар, когда легендарный предводитель решил создать объединенную империю. Помимо легендарных башен Шарна и удивительных достижений Галифара и его наследников, в Бреландии находится множество мест, которые относятся к временам гоблиноидской империи и даже более ранним. О некоторых природных чудесах, которые могут быть найдены на территории Бреландии, также стоит упомянуть.

Корона Дракона: В сердце фермерских угодий Бреландии возвышается кольцо из выступающих камней. Кольцо состоит из множества каменных монолитов, каждый более 4,5 метров высоты, которые, слегка наклонившись, стоят в круге неровного участка земли около 9 метров в поперечнике. Кольцо камней напоминает массивную корону из зубчатых камней. Известное повсюду как Корона Дракона место долгое время было объектом теорий, диковинных легенд и,

Передвижная крепость Аргонт



изредка, темных ритуалов. Некоторые считают, что Корона Дракона была построена в давнем прошлом руками великанов.

Внутри Короны и около нее ни произрастает никакая растительность. Иногда ночью, в особенности, когда одна или более лун полны и яркие, монолиты светятся сверхъестественным внутренним светом. Считается, что в такие ночи монолиты поют, но мало у кого находится желание посетить это место после наступления темноты, чтобы, так или иначе, подтвердить эту историю. Также считается, что для проведения темных ритуалов это место используют культисты, а особенно члены различных сект, поклоняющихся Дракону Глубин; не считая найденной туши, которая лежала в центре Короны, никаких свидетельств такой деятельности когда-либо собрано не было.

Лес Короля: Огромный влажный тропический лес, который занимает юго-восточную часть Бреландии, от Реки Кинжал на западе до Реки Тролан (теперь территория Зиларго) на востоке, от Воющей Реки на севере до южного побережья континента. Лес Короля – охотничьи угодья, некогда принадлежавшие королю Галифару, а теперь попали под охрану Бреландской короной. Тропический лес патрулируют Рыцари-Рейнджеры, которые выслеживают браконьеров и пытаются взять под контроль скрывающихся в глубинах леса бандитов и разбойников. С момента подписания Тронхолдского Договора восточная часть леса отошла Зиларго: помня об этом, Бреландские рейнджеры редко пересекают границу во время преследования. Поэтому вполне обычное явление, когда банды разбойников в попытке ускользнуть от рейнджеров спасаются бегством через границу.

Когда-то Лес Короля полностью занимал южную половину Бреландии и делился пополам могучей Рекой Кинжал. За столетия лесозаготовка и культивация почв уменьшили размер леса настолько, что для сохранения оставшейся территории встала необходимость королевского указа. Лес Короля заполняют все виды тропических растений, насекомых, зверей и птиц. Охота строго запрещена, кроме наличия разрешения или королевского приглашения. Осенью король и его придворные, а также удостоенные гости, входят в Лес Короля для участия в Великой Охоте. Предметом Великой Охоты становятся все виды экзотических животных, королю Боранелу нравится пускать перед охотничьей группой своих охотничьих тигров. Иногда на охотников набрасывается жуткое или ужасное животное (зал в Замке Сломанного Клинка украшает чучело ужасной гориллы, убитой королем Боранелом во время Великой Охоты в 966), но чаще они возвращаются с охоты с различными экзотическими птицами, рептилиями и млекопитающими.

В Лесу Короля скрывается банда кровожадных разбойников, Дети Джунглей. По различным оценкам, в банде от дюжины до целой сотни разбойников и инсценированный двор из нищих, проституток и других прихлебателей. Руководит Детями Джунглей отъявленный преступник, известный как Древесная Гадюка (ХЗ мужчина полуорк, рейнджер 1/вор 2). Банда периодически совершает набеги на поселения, деревни и плантации на окраине леса и заманивает в засады проходящих через лес путешественников и караваны. Рыцари-Рейнджеры не раз сталкивались с Детями Джунглей, но не смогли захватить их главаря или положить конец их разбою.

Черная Яма: Ужасающая трещина в земле. Кажется, что Черная Яма ведет к самым темным глубинам Хайбера. Эту гигантскую пропасть можно обнаружить в изолированной долине Черных Вершин, где из глубины зияющей пропасти поднимаются ядовитые испарения. Грязные испарения сопровождаются всеяющими ужас звуками, как если бы сами глубины корчились от боли и мучений. Некоторые пытались спуститься в Хайбер, используя Черную Яму, но отвесные стены пропасти предательски ненадежны, и, как поговаривают, смертельные существа наполняют пещеры, которые как соты испещряют стены ямы.

На краю Черной Ямы расположена небольшая деревушка. Это тоскливое пустынное место, где отчаяние висит в воздухе столь же плотно, как и поднимающиеся из пропасти ядовитые испарения. Здесь ищут укрытия и живут воры, убийцы и дезертиры всех мастей. В деревне Черная Яма (названной так из-за близлежащей пропасти) процветает черный рынок, где похитившие могущественные великие предметы частенько отсиживаются, до тех пор, пока те, кто на них охотятся, не потеряют к ним интерес.

Суровые Врата: Крепость Суровые Врата защищает Бреландию от Даргуунских захватчиков. Она расположена в конце Маргуульского ущелья, и в течение шестисот лет защищает государство от мародерства гоблиноидов и других угроз, исходящих от гор Морской Стены. Сейчас, ополчение Суровых Врат наблюдает за военными отрядами Даргууна и изгоняет их в те горы, из которых они появляются. Частота таких налетов, несмотря на Тронхолдский Договор, демонстрирует ненадежный характер современного правительства Даргууна. Капитан Торис (ЗН женщина перевертыш, воин 3), ветеран Последней Войны, прославилась на поприще борьбы с гоблинами. Ее ненависть к гоблиноидам иногда затмевает ее рассудок, однако король Боранел спит спокойней, пока Суровые Врата находятся под ее командованием. Также ополчение следит за границей с Зиларго, но отношения с государством гномов настолько хороши, что полная бдительность здесь излишня.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В БРЕЛАНДИИ

Жизнь в Бреландии сравнительно спокойна и безопасна. Сельская местность пересечена торговыми дорогами, караванными путями и королевскими дорогами, что активизирует путешествия. Плывущие по рекам судам соединяют Бреландские порты с портами по всему Кхорвайру. Обширная система силовых камней молниевой дороги соединяет государство с Аундаиром, Трейном и Зиларго, а оттуда – с еще более дальними царствами. В большинстве важных городов-метрополий Бреландии, включая Роат и Шарн, можно найти доки воздушных судов, поэтому также доступен и такой способ путешествия.

Несмотря на то, что фермы и города, в большинстве случаев, спокойны и безопасны, есть места, где жизнь и отдельные ее участки представляют опасность. К примеру, окрестности Черных Вершин зачастую привлекают внимание скрывающихся в горах монстров и зловещих банд, которые при появлении возможности наносят удар. Без предупреждения могут появиться военные отряды монстров Дроаама, если где и продолжается Последняя Война, так это на границе Дроаама и Бреландии. Мертвенно-серые туманы Земель Скорби

периодически выплевывают ужас или нечто подобное, а из южных морей постоянно наносят свои удары пираты.

Многие авантюристы начинают свою карьеру в Шарне, Городе Башен. Это место изобилует опасностями, перспективами и потенциалом для приключений, что делает его естественным магнитом для тех, кто зарабатывает на жизнь мечом, заклинанием и своими врожденными способностями. В то время как верхний город испытывает проблемы характерные для любой другой столицы, нижний город быстро преобразуется от обители преступности до полных монстрами подземелий. Поэтому некоторые авантюристы никогда не испытывают необходимости покинуть Шарн, для того чтобы сделать карьеру и пополнить свои карманы. Также Шарн представляет собой множество ворот в другие части мира. Из его портов, доков воздушных кораблей, станций молниевой дороги можно достигнуть в любую точку в Кхорвайре и вне его. Действительно, если и существует беспрепятственный путь в загадочный Ксен'дрик, то он берет свое начало в Шарне.

В Бреландии установлен Кодекс Правосудия Галифара, представителей закона можно встретить в каждом поселении, деревне и городе. Помимо этого, Цитадель и странствующие судьи производят правосудие на месте, также как и военные трибуналы мобильных крепостей Бреландии. В Шарне авантюристам предоставлена некоторая свобода, пока она не преступает грань закона, но те, кто злоупотребляет этой системой, могут угодить в одну из местных или королевских тюрем.

Народ Бреландии влюблен в свободу и независимость. Они - терпимый, гостеприимный народ, обычно дружелюбны и готовы помочь. Они симпатизируют тем, кто родом из Аундаира и Зиларго, и ощущают свой долг в отношении беженцев из Сайра. При довольно неоднозначном отношении к народу Трейна, многие бреландцы таят чувство гнева и страха по отношению к каррнатцам. В отношении тех, кто приходит из Дроаама, бреландцы имеют склонность сначала нанести удар, а потом уже задавать вопросы. Но даже в этом случае, одинокий ужасный гуманоид может найти прием в Шарне, до тех пор, пока он не доставляет неприятностей.

ИДЕИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

- Умирая, агент Цитадели просит закончить его миссию ради короля.
- Констебль в Шарне назначает группу авантюристов и поручает им раскрытие убийства известного гражданина Города Башен.
- Во время строительства нового возвышения Четырнадцатой Башни рабочие обнаружили в глубине строения ряд древних комнат. Авантюристы наняты, чтобы исследовать комнаты и доложить о том, что они там найдут.
- Представитель Университета Моргрейва ищет крепких авантюристов, чтобы предпринять путешествие в Ксен'дрик. Он предоставляет им рекомендательное письмо, которое поможет авантюристам добиться аудиенции с его доверенным лицом в Штормриче, которое может дать им карту для поиска древних реликвий.
- Принц Нового Сайра призывает отважных

авантюристов, желающих войти в Земли Скорби с очень важной для сайрийских беженцев миссией. Тянущиеся с востока слухи говорят о том, что Сайрийский королевский дворец пережил катастрофу, уничтожившую государство, и, чтобы проверить обоснованность этих слухов, принцу нужны заслуживающие доверия авантюристы. Если хоть частично дворец уцелел, принц хочет, чтобы авантюристы вошли в королевскую сокровищницу и принесли ему корону Сайра.

- Действующие в Рукояти пираты мешают торговле и путешествиям в районе Шарна. Чтобы найти и положить конец их набегам, Королевскому Флоту нужна помощь авантюристов, которые ищут краткосрочную, но прибыльную комиссию.
- Дом Вадалис хочет получить семена фрукта грифона, редкого тропического фрукта, растущего в небольшой роще глубоко в Лесу Короля. Итого этого, кажущегося заурядным, задания могут оказаться проблематичными: Рыцари-Рейнджеры никому не позволят войти в лес без пропуска; в настоящее время, из-за увеличения угрозы со стороны Детей Джунглей, пропуска не выдаются; рощу защищает безумный друид; фрукт созревает раз в десятилетие, в Ночь Трех Лун.
- Дом Ориен нуждается в небольшом отряде авантюристов для сопровождения одного из своих курьеров. Курьер должен забрать пакет у халфлинга, одного из действующих в Шарне лордов преступного мира, и отдать его агенту халфлинга в Галетспайре. Авантюристам необходимо защитить курьера и его пакет, так многие конкуренты халфлинга не хотят, чтобы это произошло.
- Наемный убийца Дома Тарашк ищет наемников, которые помогут ему определить местонахождение и захватить Бреландского дезертира, следы коего ведут в Черную Яму. Капитан Десро, бывший паладин, который стал темным стражем и четыре года был в бегах, после того как во время Сражения в Ущелье Корри завел своих людей в засаду. Не так давно Дом Тарашк взял его след, но агент отказывается бросить вызов могущественному темному стражу без чьей-либо помощи.



ВАЛЕНАР

Столица: Таер Валаестас

Население: 70, 000 (43% эльфы, 28% люди, 15% полуэльфы, 5% халфлинги, 5% хобгоблины, 4% другие расы)

Экспорт: Кони, услуги наемников.

Языки: Общий, Эльфийский.

Десять тысяч лет назад эльфы Аеренала основали поселение на южном побережье Кхорвайра. Изначально правитель хобгоблинов обрадовался новому центру торговли с эльфами, но по прошествии следующего столетия их отношения испортились, и началась война. Эльфы не смогли совладать с большим количеством хобгоблинов и отступили обратно в Аеренал. Война между этими империями продолжалась с небольшими временными промежутками несколько следующих веков. В конечном счете, хобгоблины и эльфы договорились придерживаться установленных границ – эльфы остаются на своем острове, а хобгоблины продолжают главенствовать на континенте.

Прошло тысячелетие, и хобгоблинская Империя Дхакаан канула в небытие. Ко времени правления Короля Джарота Галифарского земли, когда-то оспариваемые хобгоблинами и эльфами, были частью королевства Сайр. Большая часть региона была мало заселена случайными человеческими деревушками, кочующими халфлинскими племенами и горсткой хобгоблинских кланов, тщательно скрывающихся в тени. Когда началась Последняя Война, Сайр попал под атаки со всех сторон и срочно искал каких-либо союзников. В то время как Бессмертный Совет Аеренала не был заинтересован в возвращении в Кхорвайр, Сайрийцы привлекли интерес Валаес Тайрн. Эти воинствующие эльфы долго ждали возможности испытать свои мечи в эпической битве, и они были только рады вступить в бой.

Десятилетия эльфы сражались на стороне Сайра против воинов Таленты, хобгоблинских наемников и сил Бреландии с Каррнатом. Они сражались из-за любви к битве и золоту, а не из-за верности Сайру. Затем в 956 ГК эльфы сделали то, что удивило Сайрийцев и другие Пять Народов. Военный Лидер Шаерас Вадаллиа объявил, что его народ имели связь с этой землей со времен, когда нога человека еще не коснулась поверхности Кхорвайра, и что его солдаты восстановили эту связь кровопролитием. Вадаллиа объявил себя верховным королем новой нации Валенар, а его воины укрепили свои позиции и медленно, но верно расширяли свои границы во все стороны.

Эльфов Валенара не интересовал мир, но они участвовали в обсуждении Тронхолдского Договора, чтобы определить своих врагов и получить признание в человеческих кругах. Сегодня военные отряды Валенара продолжают сражаться с силами Каррната, и постоянно происходят их набеги в Талентские Равнины и Ку'барру. Теперь, когда Последняя Война подошла к концу, остается лишь увидеть, положит ли Тронхолдский Договор конец этой эльфийской агрессии.

ПРОМЫШЛЕННОСТЬ

Валенарские эльфы демонстрируют уникальную сноровку в искусстве войны и разведении лошадей. Линию породы Валенарских лошадей можно проследить вплоть до военных скакунов древнего Ксен'дрика, и эти создания не имеют себе равных среди исконных лошадей Кхорвайра. Кузнецы Валенара создают превосходные луки и отличное оружие из плотного дерева. Кроме того, Валенар в первую очередь предоставляет услуги своих воинов через Дом Денеит. Немногие доверяют Валенарским эльфам или без задней мысли нанимают большое их количество.

Однако, Валенарские эльфы – наиболее талантливые наездники в Кхорвайре, и небольшие отряды часто нанимают для специфических задач.

ЖИЗНЬ И ОБЩЕСТВО

Эльфы Валенара склоняются перед памятью своих воинственных предков, убийц великанов древнего Ксен'дрика. Тогда как эльфы Аеренала чтят своих предков преданностью и молитвой, Валаес Тайрн верит, что повторение их жизни – вот подлинная форма восхваления. Героические поступки и боевая слава – две цели Валаеса Тайрн, и их сообщество построено на этих принципах. Первостепенной социальной ячейкой эльфов является военный клан, группа из 200-500 эльфов, подразделенная на более мелкие тактические отряды, называемые военными отрядами, которые состоят из 8-12 воинов. Кроме назначенных для патрулирования территории, военные кланы находятся в постоянном движении. Валенарские эльфы медленно стремятся расширять свою территорию, но им больше нужны сражения, чем земли. Ку'барра и Каррнат остаются частыми целями их нападений, и в Каррнате установили форты в Талентских Равнинах, чтобы задерживать эльфов до того, как те достигнут их границ.

Члены Валаес Тайрн ценят превыше всего свой дом и его главного старейшину. Определяемый при рождении жрецами Валаес Тайрна, дух старейшины-предка следит за остальными воинами, и эльфы делают все возможное для прославления своего главного. Мужчины и женщины занимают равное положение среди эльфов Валенара, и те, и другие сражаются верхом. Валенарские эльфы имеют способности в искусствах, музыке и танце, но все это вращается вокруг войны. Их отличное оружие и тонкие доспехи представляют собой произведения искусства, а их песни перечисляют великие свершения эльфийских воинов Ксен'дрика.

Люди все еще живут в Валенаре. Когда-то они были гражданами Сайра, а теперь эти крестьяне просто сменили повелителей. Эльфы не интересуются сельским хозяйством, поэтому люди производят еду для эльфийских воинов взамен на их защиту, и жизнь их проходит как в любом крестьянском сообществе.

ПРАВИТЕЛЬСТВО И ПОЛИТИКА

Валаес Тайрн состоит из лиги отдельных военных кланов, не организованных в легион. Все Валенарские эльфы обязаны подчиняться верховному королю. Сорок пять военных кланов бродят по Валенару. В любое время двадцать из этих кланов – Владыки Валенара – находятся под прямым командованием верховного короля. Десять из них исполняют приказы по всему королевству, а остальные выполняют военные операции в интересах короны. Любой военный клан служит в роли Владык Валенара десять лет, после этого его место занимает другой клан.

Другие кланы могут свободно проводить военные операции и нападения, как они считают нужным, хотя верховный король может призвать их в случае необходимости. Многие молодые эльфы покидают Валенар на десятки и более дней в поисках личной славы и приключений.

Воины, которые исполняют службу для верховного короля, могут получить титул и земельный удел. Однако, эльфы предпочитают оставаться в постоянном движении, и только некоторые лорды владеют поместьем или замком.

ВЛИЯТЕЛЬНЫЕ ГРУППЫ

Согласно текущей структуре Валенара, несколько групп имеют большое влияние в этих землях. Каждый военный клан является военной силой, с которой необходимо счи-

таться, но большинство из них больше озабочены победоносной славой в битвах, чем политическими интригами. В Валаес Тайрне действуют Дома, отмеченные драконом, но только Дом Лирандар имеет значительное влияние в королевстве. Дом Вадалис был запрещен из-за кражи лошадей, Дома Туранни и Фиарлан тоже не жалуют.

Дом Лирандар: Полуэльфы Дома Лирандар были наделены значительными земельными уделами внутри Валенара взамен на услуги по призыву дождей и помощи в сельском хозяйстве. Лирандар также помогает со многими административными задачами в Таер Валаестас. Пока полуэльфы занимают нейтральную позицию, и без сомнения пользуются влиянием в Валенаре.

Хранители Прошлого: Эта каста священников Валенарских эльфов – Хранители Прошлого – поддерживают память о великих эльфийских героях Ксен’дрика. Члены этого ордена путешествуют с военными кланами, убеждаясь, что воины с честью продолжают деяния своих предков. Хранители обладают огромной властью; если они обернутся против верховного короля, многие эльфы перейдут на их сторону.

РЕЛИГИЯ

Валенарские эльфы разделяют религиозные верования эльфов Аеренала, но немного в другом фокусе. Они чтят членов Бессмертного Двора, но отдают большое почтение эльфийским героям Ксен'дрика. Каждый воин имеет главного предка и стремится превзойти его своими подвигами, что, согласно обычаю, позволит предку жить снова.

Духовные лидеры Валаес Тайрна, Хранители Прошлого, состоят как из жрецов Бессмертного Двора, так и из бардов. Военные лидеры обучаются традициям бардов, чтобы вдохновлять свои войска и воспевать деяния своих предков.

ГЛАВНЫЕ ПОСЕЛЕНИЯ

Большинство сообществ в Валенаре - это крестьянские деревни или поселки, населенные людьми и полульвами. Шесть крепостей на границах королевства, каждая размером с маленький город, служат придорожными станциями для путешествующих военных кланов.

Таер Валаестас (Большой Город, 19060): Валаес Тайрн не особенно любит города. Но каждому королевству нужен трон, и Верховный Король Вадаллия (ИН мужчина, эльф, бард 3/воин 10) восседает в Таер Валаестасе. Расположенный в центре королевства, Таер Валаестас – это город, построенный для войны. Башни и стены сделаны из камня и плотного дерева для того, чтобы сопротивляться огню и грубой силе. В дополнение к королевскому дворцу, форпостам домов, отмеченных драконом, и рыночной площади, куда съезжаются чужестранцы продавать свои товары, Таер Валаестас вмещает первичный храм Хранителей Прошлого и обширную арену, используемую для тренировок, скачек и других демонстраций конных навыков.

ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА

В дополнение к Сайрийским городам, которые пали во время Последней Войны, Валенар содержит древние хобгоблинские и эльфийские руины, относящиеся к Империи Дхакаанцев.

Таер Садаен: Эта крепость, построенная во время Эпохи Чадовиц, была местом ужасной финальной битвы между эльфами и хобгоблинами. Эти руины так никогда и не нашли. Могущественное эльфий-

ское проклятие наложено на эту крепость на неопределенное время, и когда звезды и кольца Сиберис сходятся, Таер Садаен снова возникает на одну ночь, и там все еще кипит битва.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ВАЛЕНАРЕ

Природа Валенара очень разнообразна, она включает леса, бескрайние степи, плодородные равнины и бесплодные пустыни. Главное при путешествии через Валенар – это не натолкнуться на Балаес Тайрн. Эта нация находится на тропе войны, и молодые войны всегда ищут возможность показать свои умения. Военные отряды не нападут на мирный караван в пределах их границ, но хорошо вооруженные солдаты или авантюристы попросят вас атаку, особенно если их поведение смелое и вызывающее.

Дом Ориен управляет торговыми дорогами между Таер Валаестас, Пилас Марадалом и двумя самыми большими крепостями в королевстве. Дом Лирандар использует поля Валенара как проверочную площадку для своих воздушных кораблей, и Валенар служит как ядро для этой формы транспорта.

ИДЕИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

По всему Валенару расположены ранчо, где выводят и дрессируют эльфийских лошадей. Эти отличные кони стоят целое состояние, и амбициозный наследник Дома Вадалис планирует напасть на какое-то ранчо и увести табун лошадей за границу.

Военный отряд Валенара напал на караваны, пересекающие Талентские Равнины. Среди пленников, захваченных эльфами, есть сын Карриатского дворянина. Авантюристы нанимаются для того, чтобы выследить военный отряд и спасти молодого наследника, пока эльфы не отступили вглубь Валенара и не объединились со своим военным кланом.



ДАРГУУН

Столица: Рхукаан Драл

Население: 800 000 (39% гоблины, 29% хобгоблины, 13% медвежатники, 6% кобольды, 6% люди, 4% гномы, 3% прочие)

Экспорт: Услуги наемников

Языки: Гоблинов, Драконов, Общий

В минувшие века хобгоблины и прочие гоблиноиды контролировали Кхорвайр. На протяжении тысячелетий тьма гоблиноидских наций расцветала и пропадала. Величайшая цивилизация этого века империя хобгоблинов Дхакаан порождает гоблинов и медвежатников как рабов и воинов. Древняя империя возвратилась в более слабой и менее влиятельной форме – в виде нового народа Даргуун.

Даргуун образовалась из того, что некогда было самыми юго-западными пограничными землями Сайра, и состоит из самых различных сред. На востоке расположены Горы Морская Стена, а на севере Даргууна расположены плодородные луга, густой тропический лес разместился на западе, а на юге обширное болото. Крупная река Чаал впадает залив Кракена, и буквально разделяет две части народа пополам, отделяя поля битвы Последней Войны от неисследованных просторов южного берега.

Тысячи лет гоблиноиды скрывались в тени, прячась глубоко в горах Морская Стена, выходя из них только для совершения набега на поселения Бреландии или Сайра. Человеческая жадность вывела их окончательно на свет. Лорд Кайл из Дома Денеит повел экспедицию в Морскую Стену сто двадцать лет назад (878 ГК) чтобы найти среди гоблиноидов наемников для своих армий. Он обнаружил более десятка племен и кланов раскиданных по всем горам. Проведя переговоры, и при помощи золота, Кайл завоевал доверие у нескольких вождей. Масса хобгоблинских воинов и их рабы гоблины вошли вместе с Кайлом в Бреландию. Эти дикие хобгоблины принимались как новшество, они стали знаком престижа у большинства богатых аристократов, которые нанимали хобгоблинов как стражей. Затем началась Последняя Война.

И Бреландия и Сайр обратились к Дому Денеит в поддержке за армией, и Денеит вывел все возрастающие числа гоблиноидов из гор. Прибыль для Дома Денеит была невиданных масштабов, но в конце концов их уверенность в солдатах-гоблиноидах повлекла за собой катастрофический результат. После семидесяти лет войны, десятки тысяч хорошо вооруженных гоблинов и хобгоблинов заперли всю границу между Сайром и Бреландией. С появлением и ростом известности амбициозного молодого хобгоблина Харуука, появились все предпосылки для создания в этом месте нации Даргуун.

Хитрый тактик и харизматичный лидер, Харуук осознал, что люди и их рядом расположенные военные силы не в состоянии совладать с объединенной мощью гоблиноидов. Он организовал тайные встречи с другими вождями, и через обещания, угрозы и призывы о единой расе он взял под свое командование большинство племен. В 969 ГК хобгоблины обернулись против людей, которых они должны были защищать. Сотни погибли, в то время как остальные люди бежали в соседние земли или были взяты как рабы. Харуук провозгласил эту территорию своей, назвав её Даргуун, и взял себе титул Лхеш Харуук Шаарат'кор – Высший Военачальник Харуук Алого Клинка.

Бреландия и Сайр были абсолютно неготовы к такому повороту событий, и ни один из народов не смог собрать достаточное количество сил, чтобы вернуть эту землю назад. Король Бреландии быстро заключил договор с

Харууком, официально признавая его в обмен на защищенность своих восточных границ, а война между гоблиноидами и Сайром продолжалась до Дня Скорби (для деталей смотрите Земли Скорби). Стремящиеся положить конец войне, Карнат, Аундаир и Бреландия формально признали суверенитет Даргууна по Тронхолдскому Договору. С четко определенными границами, указывающими на появление нации, Лхеш Харуук поклялся ограничить своих подданных от их проявления агрессии в будущем против этих трех народов. Однако Трейн продемонстрировал неприязнь к договору Даргууна, и рыцари-храмовники Серебряного Пламени могут все также искать мести за тех, кто был убит в момент первого мятежа.

В целом, большинство народов смотрят на присутствие Даргууна как на необходимое зло. Все больше гоблиноидов скрывавшихся от большинства людей стекаются со всех частей Кхорвайра в появившееся новое владение хобгоблинов. Ослабленные Последней Войной, Пять Народов не имеют ни сил, ни намерений сражаться с гоблинами. Со своей же стороны, гоблиноиды ограничены условиями договора. Дом Денеит восстановил свои отношения с Харууком, и несколькими другими племенами, которые обитают на территории нации, поклявшись в вассальной верности Харууку. Остаются три вопроса: Сможет ли Харуук удержать полученную территорию через Тронхолдский Договор? Сможет ли он удержать под контролем столь огромное количество племен гоблиноидов стекающиеся под его знамя? Захочет ли он восстановить былую славу древнего Дхакаана?

ПРОМЫШЛЕННОСТЬ

Между шахтами Морской Стены и лугами некогда принадлежавшими Сайру, Даргуун производит достаточное количество руды и зерна, которое необходимо для его населения. Он также связан небольшой торговлей со своими соседями, в основном через экспорт воинов с помощью договора с домом Денеит. Отмеченный драконом дом действует как посредник для гоблиноидов наемников, продавая их услуги по всему Хорвайру. Наемники в свою очередь доставляют обратные отчеты в Даргуун, с последними новостями и землями позади его границ.

ЖИЗНЬ И ОБЩЕСТВО

Даргуун состоит из трех регионов: гор Морская Стена, северных лугов, и южных диких просторов. Большинство населения нации проживает в горах и вдоль двух основных рек, Гхаал и Торлаак.

Народ является домом для трех основных гоблиноидных племен, и всевозможных кланов связанных с ними. Эти племена являются: кланы Гхаал'дар из низин, Дхакаанские кланы, правящие в глубинах гор, и высокогорные кланы Маргуул.

В Морской Стене племена и кланы гоблиноидов живут также, как они жили на протяжении последних столетий. Они проводят большую часть своего времени в битвах между друг другом, следуя закону – выживает сильнейший. Могущественное племя состоящее из кланов Дхакаан скрывается глубоко в горах, и говорит о том, что его вожди являются прямыми потомками правителей древней империи, и строят планы на возвращение былой славы гоблиноидов.

Путешествие через горы тяжелое, существует несколько установленных путей, но горные гоблины в основном настроены враждебно к представителям общих рас. Путешественники, чьи дела связаны с дорогой через горы, могут приобрести знамя безопасного прохода у лидеров племени, но большинство племен не признает авторитет других племен. Символ Лхеша Харуука, чьим замком яв-

ляется столица Рхукаан Драал, обеспечивает кое-какую защиту, но даже не гарантирует абсолютной безопасности при путешествии через высокогорную местность кланов Дхакаан. Большинство племен удерживают рабов из общих рас, включая гномов и людей. Эти рабы являются племенными, которые были взяты в период Последней Войны, и вожди все также продолжают источники нового поступления рабов.

Северные луга Даргууна были некогда частью Сайра. Здесь гоблины и хобгоблины захватили в свои руки города и селения, ранее принадлежавшие общим расам Галифара. Большинство зданий было уничтожено во время Последней Войны, или были переделаны воедино в соответствии со вкусами гоблинов. Эффект сетки придает обществу оттенок дряхлости, загнивания и ничтожности. Лхеш Харуук командует племенами низин, используя рабов кобольдов для обработки земель и уборки урожая для поддержания его подчиненных. Конфликты между племенами все также часты, но путешественники держащие символ безопасного прохода от Лхеша Харуука обычно защищены от агрессии.

Южные владения, включая болото Торлаак и тропический лес Кхраал дикие, и менее заселенные, чем северная часть народа. Большинство селений гоблиноидов можно встретить вдоль реки Торлаак, с несколькими форпостами расположенными глубоко в дикой местности.

ПРАВИТЕЛЬСТВО И ПОЛИТИКА

Даргуун изменчивая нация. Племя Гхаал'дар составляет большую часть населения, а большинство кланов этого племени уважают авторитет Лхеша Харуука. Они следуют за ним, потому что уважают лидерство Харуука, и его военную мощь. Если какой-то из этих факторов изменится, Даргуун быстро погрузится в хаос и анархию. Именно из-за этого Харуук имеет ограниченный контроль над горными племенами. Клану Маргуул и Дхакаан обычно игнорируют королевские вердикты, и даже кланы Гхаал'дар

часто сражаются между собой вопреки приказам Харуука о совместном сотрудничестве.

Со своей стороны, Харуук ищет способы придать новую форму обществу гоблиноидов, чтобы создать подобие модели древнего Галифара. Харуук хочет создать стабильное королевство для своих потомков, но он опасается, что с его смертью народ станет жертвой распри и амбиций лордов кланов. Он основал большой двор в Рхукаан Драале, и представителей всех кланов и племен можно встретить здесь. Но вопреки самым лучшим попыткам Харуука, военная сила все также остается самым уважаемым аспектом уважения гоблиноидов, и он часто использует этот фактор для разрешения споров, или внедрения своих вердиктов.

ВЛИЯТЕЛЬНЫЕ ГРУППЫ

С этой точки гоблиноиды мало чего могут предложить для других наций помимо своих солдат. Большинство лидеров отмеченных драконами домов не доверяют Харууку, и поэтому не намерены передавать слишком много ресурсов в Даргуун. И хотя все дома обладают аванпостами Рхукаан Драале, и представители редко когда появляются в этом царстве.

Дом Денеит: Восстание наемников гоблиноидов в 969 ГК было чудовищным ударом для Дома Денеит. Тем не менее, лидеры дома после этого установили сильные взаимоотношения с Харууком. Военачальник хобгоблинов приветствует легальность, которую он получил через это сотрудничество, а Дом Денеит необходимость в наемниках Харуука. В дополнение к своему аванпосту в самом Рхукаан Драале, Дом Денеит располагает замком неподалеку от столицы. Известная как Камень Собраний, эта крепость служит как центр места сбора и тренировок наемников, которые согласились служить дому.

Дом Тарашк: Золотоискатели Дома Тарашк изъявляют огромный интерес к потенциальным богатствам

ДАРГУУН



минералов в горах Морская Стена с момента окончания Последней Войны. Не имея возможности заключить соглашение доступа к шахтам с западной стороны у Зиларго, агенты дома ведут переговоры с племенами гоблиноидов расположенных с востока. Однако наследие орков Тарашк действует против плана, множество лидеров хобгоблинов испытывают сильные предрасудки против орков. Дом Тарашк обладает аванпостом в Рхукаан Драале, в надежде усилить свою позицию в царстве, и достигнуть соглашения удовлетворяющего обе стороны.

Гоблиноиды (в общем): Каждое из трех гоблиноидных племен состоит из множества рас: гоблинов, хобгоблинов и медвежатников. Не сложно встретить представителей и других рас среди племен. Некоторые из них приняли традиции гоблиноидов, и сражаются за место уважения среди кланов. Другие, в качестве рабов работают для прибыли и развлечения своих гоблиноидных повелителей.

Рхукаан Тааш (Корона Лезвий): Рхукаан Тааш самый крупный и могущественный клан среди кланов Гхаал'дар, который правит низинами. Хотя клан обладает множеством опытных воинов, его главная сила заключается в количестве. Отдельно воины Рхукаан Тааш не идут в сравнение солдатам кланов Дхакаан, но вместе они представляют весьма грозную силу. Этот клан предан Лхешу Харууку, хобгоблину возглавившему революцию гоблиноидов двадцать девять лет назад, но не каждый член клан столь верен. Хотя Харуук ищет возможность укрепить свою силу и придать законность Даргууну, множество младших вождей считают, что гоблиноидам необходимо продолжать расширять государство. Некоторые пытались нанести упреждающие удары по Бреландии и Зиларго, аргументируя, что в один день люди и гномы сами нанесут удар, если Рхукаан не сделает это первым. Такие взгляды, безусловно, вызывают опасение за будущее, особенно при окончании правления Харуука, если он будет смещен от власти, или умрет от старости. Сейчас это одна из проблем, с которой должен справиться военачальник.

Лхеш Харуук (ЗН мужчина хобгоблин, воин 10/вор 2) все также является контролирующей силой, но он стареет. Как только его сила исчезнет, его боевая мощь потеряет эффективность, его поразительная способность оказывать влияние слова станет чрезвычайно существенной при поддержании контроля над племенами. В последние годы он начал подыскивать талантливому приемника, которому он может передать свое наследие, столкнувшись с проблемой нахождения равноценно талантливого приемника, а не короля пытающегося сохранить свою родословную.

Большинство гоблиноидов находящихся за пределами Даргууна принадлежат к Рхукаан Таашу, или одному из кланов Гхаал'дар. Отличительный обод из шрамов как раз над глазами покрывает лоб каждого воина Рхукаан Тааш. Эта отличительная метка – результат болезненного ритуала посвящения каждого воина, который этим доказывает свою ценность и готовность к службе при достижении зрелости.

Кех Шаарат (Обладатели Клинка): Обладатели клинка самый крупный из кланов Дхакаан, назван так из-за могущественного артефакта, которым они обладают. Тысячи лет кланы Дхакаан были изолированы от остального мира, на с появлением Даргууна, они видят первые знаки возрождения Империи Дхакаан. Теперь кланы вышли из своих пещер-замков, и участвуют жестокой битве за право истинного наследия

имперского трона. Так как эти сражения происходят в глубинах Морской Стены и не вмешивают в себя посторонних, Лхеш Харуук не обращает особого внимания на конфликт. Но если одному лидеру удастся завоевать приверженность в кланах Дхакаан, он может бросить вызов Лхешу Харууку относительно контроля Даргууном.

Вождь Руус Дхакаан (ЗН мужчина хобгоблин, воин 13) в поиске упрочнения своего права через завоевания. Кех Шаарат уже поглотил в себя два мелких клана, и, кажется, только время стоит на пути у Руса, когда он полностью возьмет под контроль силы Дхакаана. Он открыто преклоняется перед авторитетом Лхеша Харуука, но в своем горном логове считает, что его слово гораздо важнее, чем претендента из низин. Его солдаты редко когда покидают Морскую Стену; их можно легко опознать по клейму в виде меча на одной или обеих руках.

Кех Волаар (Носители Слова): Носители слова могут ходить на очень дальние расстояния, что проповедовать знание об Империи Дхакаан. Хотя Кех Волаар самый маленький из Дхакаанских кланов, его доспешники и обработчики камня непревзойденные мастера во всем Даргууне. Эти умения позволяют им поддерживать укрепления против Кех Шаарата и прочих агрессивных кланов. Управляемый Турой Дхакаан (ИН женщина хобгоблин, бард 9), самой лучшей певицей погребальных песен за последние тысячу лет, Носители Слова хранят память о древней империи гоблиноидов. Вместо поиска завоеваний через военную силу, Тура пытается доказать свое право на управления через сбор утерянных артефактов древней империи, которые послужат как символ, и обеспечат её необходимой магической силой. Курак Таар (ЗН мужчина хобгоблин, воин 8) – является военачальником клана, а также фанатично предан Туре и её представлению о возрождении империи, как и остальной Кех Волаар.

Очень часто гоблиноиды Кех Волаара в поисках руин Дхакаана покидают Даргуун, но они не работают как наемники. Они редко когда вступают в контакт с другими расами, разве что в целях миссии. Символы, обозначающие важные события, часто наносятся в виде татуировки на членов клана; те, кто могут читать на языке Гоблинов, могут многое узнать, изучая эти надписи.

Калкор: Племя Маргуул состоит в альянсе с управляемыми медвежатниками кланами, которые живут в высокогорье Морской Стены. Большая часть кланов Маргуул является вассалами двора в Рхукаан Драале, получая преимущества от связей Даргууна с внешним миром. Однако лидер одного из кланов Маргуул Калкор, отказывается преклоняться перед хобгоблином Харууком. Управляемый Мограатом (НЗ мужчина медвежатник, воин 7/вор 3), Калкор не является самым крупным из кланов Маргуул, но его члены самые злые. Верные последователи Насмешника, Мограат и его воины представляют угрозу любому, кто путешествует через горы Морская Стена, а особенно кто несет с собой символ безопасного передвижения Харуука. Отвратительные шрамы на лице образуют клякстый узор, он является отличительной меткой членов Калкора.

РЕЛИГИЯ

Традиционно гоблиноиды поклоняются или Тени или Насмешнику. В последнее столетие они познакомились с другими богами Верховных Владык. Лхеш Харуук следует учениям Дол Дорна, и делает все, чтобы расширить по-

читание Верховных Владык среди племен низин. Храмы посвященные Дол Дорну, Дол Арра и Балинору, можно найти в Рхукаан Драале.

ГЛАВНЫЕ ПОСЕЛЕНИЯ

Гоблиноиды низин проживают в отстроенных руинах старых городов Сайра, в то время как высокогорные и горные племена проживают в пещерах или простых барачных общинах. У самых крупных кланов Гхаал'дар и Дхакаан есть свои столицы, но один главный город возвышается над остальными: Рхукаан Драл, столица Даргууна и штаб-квартира Лхеша Харуука.

Рхукаан Драал (Столица, 82460): Сердцем Рхукаан Драала является некогда передовой Сайранский город, но за два десятилетия он разросся в кишашую гоблиноидную столицу. Хотя и грубоватая, но практичная, архитектура Гхаал'дара создает из города разнообразие из стилей и материалов. Самое внушительное место – королевский дворец, неудовлетворенный работами своих собратьев Лхеш Харуук нанял каменщиков из Дома Каннит, чтобы они возвели его дом и замок, названный Хаар Мбар'ост, или Красный Дом (дословно, «укрепленное здание кровавого цвета»). Эта десятиэтажная башня из красного гранита доминирует на небосводе Рхукаан Драала. В сущности все кланы хобгоблинов имеют свои представительства при дворе Харуука, хотя кланы Дхакаани в самом низком почете, их агенты отслеживают происходящие события для их повелителей, но сами стараются не привлекать внимания к деятельности их кланов.

Гоблиноиды Гхаал'дара известны за свое боевое умение, а не за свою в ремеслах. В результате, на рынке Рхукаан Драала в основном торгуют импортным товаром.

Законы города просты, а самим хобгоблинам мало интереса к историям их гостей. Из-за этого в Рхукаан Драале множество сбежавших преступников и жуликов, которые свободно продают товары на рынке, запрещенные законом в Бреландии и Трейне.

Волаар Драл (Маленький Городок, 8360): Тысячи лет назад Дхакаанские кланы вырезали свои крепости из недр Гор Морская Стена. Волаар Драал – цитадель клана Кех Волаар, скрытая глубоко под пиками и утесами. Её обширные подземные залы содержат грибные поля для обеспечения города продовольствием, кузниц для доспешников, библиотеки и хранилища для домашних реликвий империи, и великая пещера, где подразделения Кех Волаар производят свои военные муштры. Обработка камня очень схожа с работой dwarфов из Твердынь Мрор. Лишь нескольким посетителям извне позволили посетить эти необычные хранилища.

Череп Виверны (Маленький Городок, 1100): Порттовый городок Череп Виверны расположенный у устья Реки Торлаак выстроен как раз у кромки тропического леса Кхраал. Этот рай посреди дикой земли обеспечивает важное место входа в королевство для нескольких торговцев, которые добираются до Даргууна через южные моря. Если торговля будет развиваться и дальше, то этот город просто расцветет. Но до этого, его обитатели влекли свое существование в ожидании не частых, но очень нужных посещений торговцев.

Рог Горгоны (Укрепленная Деревня, 700): Рог Горгоны занимает последний участок обитаемой зем-

ли в Даргууне, прежде чем нечестивость Земель Скорби поглощает весь свет и жизнь в округе. Гоблиноиды живущие в этой укрепленной деревне патрулируют границу для пресечения возможных нарушений. Раньше, вторжения происходили с Бреландии и Сайра. Теперь, защитники Рога Горгоны зорко следят за чудовищами и еще более страшными вещами, которые могут вынырнуть из Земель Скорби, и угроз с северных равнин Даргууна.

ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА

Земля Даргууна ране была частью Сайра. Во время Последней Войны большинство городов, храмов и замков этого региона были разрушены и покинуты. Остались лишь десятки руин, часть из которых заселили гоблиноиды, другие же заполнили проклятия, призраки и прочие ужасы.

Лирентон: Одна из избегаемых локаций, разрушенный Сайрский город на границе с Землями Скорби, и как поговаривают проклятый. Любой, кто посетит это место попадает под эффект ужасной изнуряющей болезни (вдыхаемое; КС 18; 1 день; 1d3 Сила и 1d3 Тело). Но даже если посетивший это место может противостоять странной болезни, как кажется, само место привлекает к себе кошмары Земель Скорби, как *вечноплавающий факел* мотыльков. По ночам здесь слышны ужасные стоны, которые разносятся на десятки километров по близлежащим равнинам.

Тюремный Замок: Эта тюрьма Дома Денейт активно им использовалась во время расцвета королевства Галифар, где содержались самые отъявленные преступники, и надсмотр за которыми осуществляла Гильдия Защитников. Во время Последней Войны её превратили в замок, и она использовалась Сайрийской армией вплоть до



Лхеш Харуук

Даргуунского переворота. Замок все еще мало поврежденный, стал могилой для Сайрийской армии во время осады Харуука и его военных сил. Сайрийцы отказались сдаться или бежать, и тогда их окружили и отрезали от подачи продовольствия и боеприпасов. Две тысячи бойцов умерли от голодной смерти и бессилия, так как Харуук приказал своим бойцам стоять и не идти в атаку на замок. Сегодня гоблиноиды стараются избегать замка, так как верят, что он населен призраками павших Сайрийских солдат, которые все также стоят на местах своих боевых последних позиций.

Топь Торлаак: Эта огромная протяженность проклятой земли и камня, расположилась вдоль восточных оснований Гор Стена Моря. Как говорят, по топи разбросаны то тут, то там руины времен Империи Дхакаан, а под трясинной лежат подземелья. Члены клана Кех Волар немало времени потратили для изучения этой местности, но топи огромны, и и умеют хорошо скрывать свои секреты.

Краальский Тропический Лес: Краальский лес занимает восточный выступ Даргууна. Внутри его густых зарослей бродит множество странных и опасных созданий. По слухам, в самом сердце джунглей расположена масса огромных руин времен Дхакаана. На окраине этих джунглей расположено несколько городков и поселков, но даже самые могущественные медвежатники и хобгоблины не помышляют о том, чтобы основать поселение внутри этой опасной местности.

Семь Пещер: Одним из самых высоких пиков северных Гор Морская Стена – является Пик Паргона, в котором, расположена сеть огромных пещер, где, как поговаривают, хранится одна из частей драконьего Пророчества. Семь Пещер, как их называют кланы Дхакаанцев и Маргуульцев, состоят из семи огромных сводов, которые, как кажется, были магическим образом вырыты из основной породы камня скалы. От Первых Покоев, в которые можно попасть из пещеры на самой вершине скалы, до Седьмых Покоев, расположенных в самой внутренности мира, Семь Пещер представляют собой чудо и внушают благоговение. Внутри каждой пещеры странной формы, мерцает поражающая метка дракона, которая кружится по стенам, полу и потолку. В теории, каждая из пещер раскрывает различные серии пророчеств и предзнаменований, но лишь единицы из гоблиноидов были столь отважны, чтобы проникнуть в священные хранилища, и изучить их. Любой, кто попытается проникнуть в Семь Пещер, сталкивается с колониями виверн, которые их используют для своего гнездовья и выращивания молодежи.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ДАРГУУНЕ

Дом Ориен провел торговые пути, соединяющие Рхукаан Драал с Трейном и Бреландией. Дороги относительно безопасны для караванов Ориен и их Денеитских охранников, но остальные путники использующие эти дороги для передвижения, путешествуют по ним на свой страх и риск. Любой, кто отправляется в путь за пределы столицы, желательно чтобы имел знамя безопасного прохода от двора Лхеша Харуука. Путешественникам необходимо объяснить причину просьбы и для чего нужно знамя, а также плату основывающуюся на цели визита. Обычно это в пределах 100 зм, но рудоискательные экспедиции или поиск реликвий могут затребовать и повыше сумму. Схема изменений в знаменах базируется на месячном календаре, поэтому авантюристы не могут носить одно и тоже знамя для безопасного постоянного прохода. По факту,

демонстрация устаревшего знамени обычно провоцирует атаку со стороны разбойников медвежатников и хобгоблинов. Однако в целом правильное знамя от Лхеша Харуука предотвращает случайное нападение, и позволяет путешественникам вести свои дела с племенами.

Но даже и те, кто находятся под защитой знамени, могут стать жертвой непредсказуемого нападения, Даргуун опасная земля. Скандалы и кровавые конфликты часть жизни кланов Гхаал'дар из низин. Знамя защищает авантюриста от постоянных нападений, но не защитит его, если он спровоцирует конфликт или доставит беспокойство.

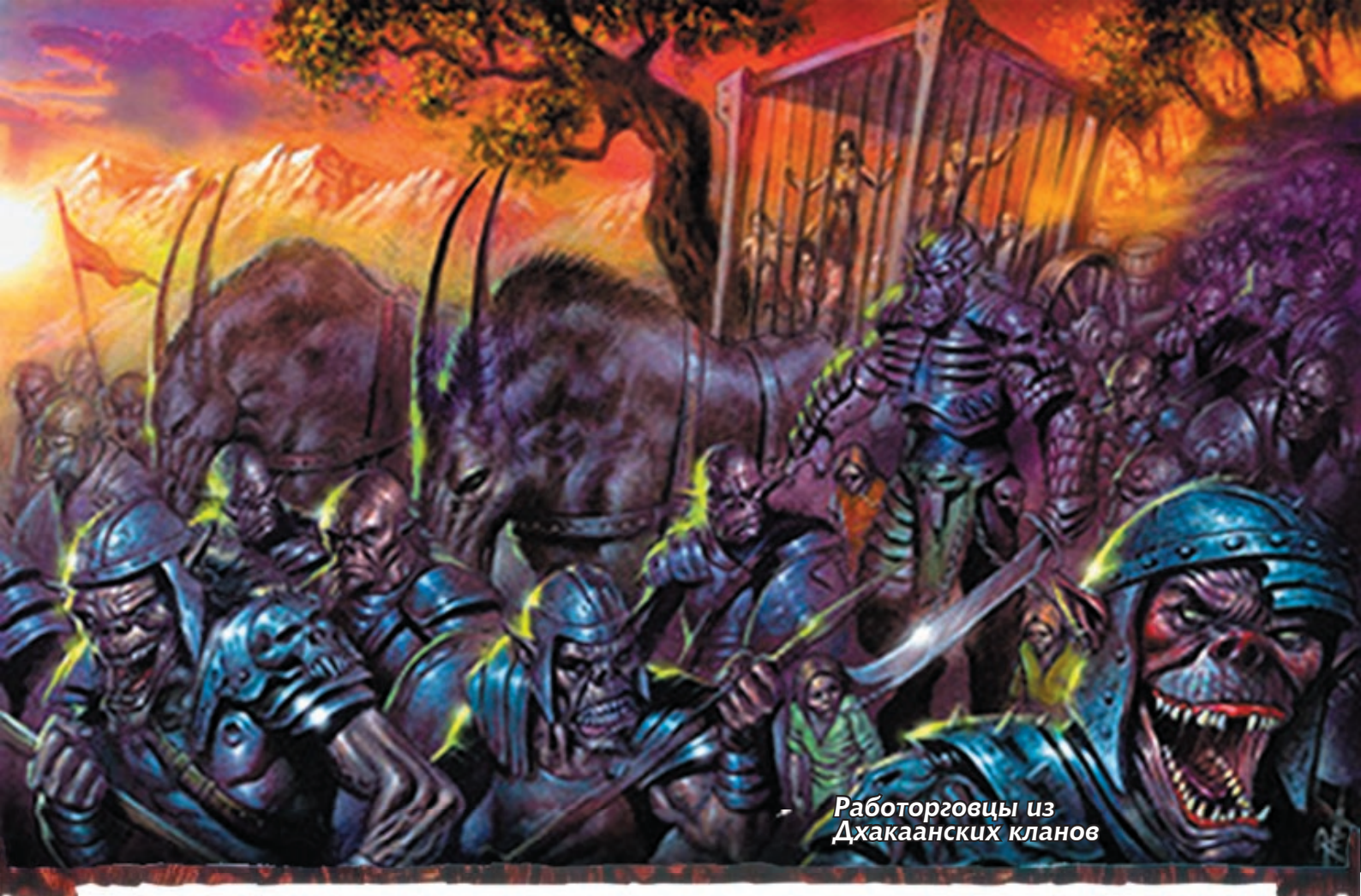
Даргуун двоякая нация. С одной стороны, жители небольших деревень знают, что есть правительство, и уважают и идею закона, но если странник оскорбил тебя, то тогда "держите меня всемером".

В целом, кланы Гхаал'дар недружелюбны к посторонним, и особенно враждебны к полуоркам и эльфам. Долгое время существует вражда между гоблиноидами и орками, а теперь и эльфы из Валенара досаждают Даргуун своими разбойничьими нападениями с моря. Обладание правильным знаменем безопасного прохода повышает отношение местных к вам на одну степень.

На северных равнинах немного блуждающих чудовищ, за исключения границы с Землями Скорби. Однако сами гоблиноиды подозрительны и недолюбливают незнакомцев, поэтому они сами являются потенциальной опасностью для путешественников. Помимо географического расположения, сами горы и южные равнины очень различны по себе. В дополнение к высокогорным племенам, горы являются домом для всевозможных чудовищ. Топи на юге тоже содержат немало опасных существ, но природные опасности в этом месте гораздо более смертельны. Краальские джунгли кишат смертельными тварями, и даже самые отважные хобгоблины и медвежатники не решаются зайти слишком глубоко в их темные глубины.

Приключения всех сортов можно встретить в Даргууне. Исследователи могут пробираться через множество руин, которые усеивают эту землю. Останки древнего Дхакаана можно найти в Горах Стена Моря, и среди низинных топей и джунглей. Здесь также расположены руины недавнего Сайра, а также более старые здания, датируемые расцветом Галифара. Завораживающие приключения может сделать участие в конфликтах и интригах между различными кланами гоблиноидов; возможное объединение кланов Дхакаан может затрагивать интересы короля Бреландии, а Библиотека Корранберга всегда заинтересована в исторических знаниях, которые могут пополнить её полки. Нетронутые залежи минералов ожидают своего обнаружения в Горах Морская Стена, и всегда есть те, кто хорошо заплатит тому, кто убьет или уберет Лхеша Харуука и его желание объединить Даргуун.

И напоследок, закон имеет мало власти в Даргууне, поэтому недостаток в законах и ограничениях может сам создать приключения. Рхукаан Драал служит как убежище для преступников и беглецов всех видов, поэтому не будет ничего необычного, если выполняющую работу искатели приключений попадут в столицу Даргууна при поимке того, кто сбежал от справедливости у Пяти Народов. Кроме того, если группе понадобятся незаконные или запрещенные товары, предметы с черного рынка, или наемники, которых не страшит нарушение закона, эта торговля процветает на рынках и тавернах столицы.



Работорговцы из
Дхакаанских кланов

ИДЕИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

- Некромант из Ордена Изумрудного Когтя установил форпост в Топях Торлаак, и выискивает останки древних битв, дабы создать майнд флаеров-нежить.
- Опасный беглец разыскивается Цитаделью Бреландии. Рыцари Трейна и Аурум где-то скрытно передвигаются по Рхукаан Драалу. Если Аурум обнаружит его первым, до того как найдут силы закона, последствия могут быть кошмарными.
- На рынках Рхукаан Драала появилось странное и опасное алхимическое вещество.
- Лхеш Харуук желает нанять группу шпионов из негоблиноидов, чтобы те изучали деятельность Дхакаанских кланов.
- Райдеры стали угрожать поселениям людей возле приграничного города Кеннран, поселка у границы Бреландии с Землями Скорби, неподалеку от Даргуунского поселка Рог Горгоны. Эти райдеры действительно из Даргууна, или нацию гоблиноидов просто хотят подставить?

- Дому Ориен нужны наемники-охранники для защиты их следующего торгового каравана, который будет следовать из Бреландии в Рхукаан Драал. Недавно, высокогорные племена начали чаще нападать на проходящие караваны через Маргуульский Перевал, и поэтому Дом Ориен хочет усилить свои караваны для отражения будущих атак.
- Туура Дхакаан, лидер клана Кех Волаар бросила зов для авантюристов, чтобы самые бесстрашные из них отправились в дикие просторы Краала, и вернули древнюю реликвию времен империи гоблиноидов. Туура обладает древней картой, которая показывает место, но она больше не желает посылать своих соплеменников в опасный лес.
- Эмиссары Лхеша Харуука ищут авантюристов, которые достаточно сильны и отважны, чтобы справиться с тварью, появившейся из Земли Скорби. Она уже уничтожила три патруля из Рога Горгоны, и угрожает поселениям фермеров в северных равнинах.

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ПУСТОШИ

Столица: Нет

Население: 600,000 (45% люди, 28% орки, 2% полуорки, 25% демоны (ракшасы, закайи и прочие))

Экспорт: Нет

Языки: Общий, Орочий, Адский

Севернее Элдиинских Владений жизнь постепенно исчезает с поверхности земли. Обильные леса становятся широкими плато высушенной почвы и потрескавшегося камня. Ещё севернее, возвышение утыкается в горную цепь, ещё известную как Теневые Скалы, а затем полностью пропадает. Земля за этим высокогорным плато абсолютно бесплодна, а сеть из каньонов и столовых гор образуют природный лабиринт, ведущий к равнине из почерневшего песка и вулканического стекла. Это – Демонические Пустоши, последнее наследие цивилизации ракшас, которые правили Кхорвайром миллионы лет назад до расцвета гоблиноидов или людей. Среди руин, останки которых едва напоминают строения, рыщут злодейские создания в поисках свежей крови, а древние тени наблюдают из своих теней. В этом королевстве смерти и опустошения скрыты в проклятых пустошах давно забытые сокровища и древние секреты.

Разрушенная история этой земли была по крупицам собрана в Университете Винарн и в прочих местах, и хотя она далеко не полная и полна противоречий, она открывает картину, которая может помочь осознать по-сторонним те силы, которые до сих пор правят в этих землях. За все существование Эберрона выделяются пять отчетливых эпох. Эпоха Драконов – самая ранняя эпоха из тех, что помнят в современное время, было периодом необыкновенных чудес, на фоне которых самые великие магические достижения современных рас кажутся незначительными. Это было время, когда весь мир был единым целым и не был разделен на верхний, глубинный и срединный. Некоторые легенды говорят, что планы в то время были притянуты к миру со своих дальних расстояний, и удерживались некоей могущественной магией. Это была эпоха вирмов прародителей – первых и самых великих из драконов. Из всех этих великих существ выделялись Сиберис, Эберрон и Хайбер. Легенды спорят между собой о том, на самом ли деле эти трое драконов создали Пророчество или просто именно они его нашли и запустили, но все сходится в одном – в какой-то момент Сиберис и Хайбер вступили в свое смертельное противостояние. Могущество вирмов-прародителей обрушило в войну всю сущность, и в конечном счете мир обернулся в руины и смерть. Только тогда вмешалась Эберрон, последняя из вирмов-прародителей, расколов Пророчество и выпустив хранящуюся в нем энергию она разделила соперников и восстановила мир. В конечном счете, как говорят легенды, великий Сиберис, искалеченный и умирающий превратился в сияющий круг, который стал окружать мир. Хайбер, находящаяся на пике победы, была заключена в глубинах мира. Эберрон, вмешавшаяся в конфликт, слилась с миром излечивая его от полученных ран. Последним сознательным действием совершенным и Хайбером и Сиберисом было создание их потомков, наполнивших мир драконами и другими разновидностями драконов.

Но это созидательное закливание не остановилось на разновидностях драконов. Эберрон произвела самые

разнообразные виды живых существ. Хайбер не желала стоять в стороне, породила из своих тюремных глубин разные формы темной жизни. Так появились изверги, медленно расселявшиеся из земных трещин, вылезая из извержений лавы и выплывая из темных глубин морей.

Когда вновь созданный мир только остыл, потомки вирмов-прародителей были примитивными, бездумными созданиями. Но изверги, ведомые ракшасами, закайями и ночными ведьмами уже были хитрыми и коварными. Прошло немного времени, прежде чем на Эберроне наступила Эпоха Демонов.

В этот адский период Эберрона им правили изверги. Однако, как говорят легенды, драконам удалось вновь обнаружить Пророчество, и они осознали свое могущество и наследие. Они восстали против своих повелителей извергов. После длительной и упорной борьбы драконом удалось дорогой ценой одержать победу. Коатли – союзники и дети от союза Эберрон и Сибериса принесли себя практически полностью в жертву, остались единицы этих существ, но им удалось отправить назад в глубины Хайбера этих извергов и заточить их внутри Дракона Глубин.

Когда великая война между драконами и извергами завершилась, мелкие изверги, которым удалось избежать пленения или уничтожения скрылись. Многие вернулись в то место, где когда-то правили их лорды, земля именуемая на Адском *Фа'лрге*, теперь именуемая Демонические Пустоши. Здесь, среди руин их разрушенных замков и открытых ям в Хайбер, откуда пришли их лорды (и где теперь они лежали заточенные), ракшасы сформировали тайное общество, именуемое Лорды Пыли, посвятившее себя дню, когда лорды тьмы освободятся и вновь вернут адскую славу Эпохи Демонов.

Сегодня здесь слишком мало цивилизации. Горные утесы окруженные смертоносными рифами создают прибрежный район, вулканы постоянно извергаются на землю, а по просторам бродят изверги и смертоносные призраки. Среди лавовых рек и пузырящихся смертоносными газами ям, бесплодных пустошей, можно встретить несколько варварских племен орков и людей, которые борются за свое выживание. Эти дикие воины избегают городов ракшас, страшась могущества древних сил, которые затаились в разрушенных руинах.

ПРОМЫШЛЕННОСТЬ

Варварские племена людей, которые живут в бесплодных равнинах недоступных Демонических Пустошей и в извивающихся туннелях Лабиринта не заинтересованы в контакте с стальным Кхорвайром. Вместо этого они стараются удержать отмеченные драконом дома и прочие чужеземные силы от разработки ресурсов этой земли. Варвары активно защищают камень нар и депозиты с осколками Эберрон, которые усеивают ландшафт, а также и реликвии древних цивилизаций ракшас, который раскиданы по всем Демоническим Пустошам.

Если что и экспортируется из этой земли, так это ложь и обман. Лорды Пыли распространяют свои злодейские схемы по всему Кхорвайру, действуя в тени, иногда на протяжении столетий, но только для продвижения хаоса, разрушений и их личных целей по достижению могущества и завоевания.

ЖИЗНЬ И ОБЩЕСТВО

Две полностью различных группировки варваров обитают в Демонических Пустошах. Клан Гааш'кала, населяющие Лабиринт, и Племена Падальщиков, странствующих по равнине западнее каньонов.

Представители Падальщиков более многочисленные, и формируют целые орды. Племена Падальщиков потомки Сарлонийских беженцев попавшие в Пустоши более тысячи лет назад, состоят из диких и грубых людей, которые поклоняются злобным духам, наполняющим Пустоши. За столетия образовалось множество новых племен, и каждое подчиняется своему радже ракшасе. Но не важно какому из демонов они поклоняются, Падальщики кровожадные кочевники, известные своей жестокостью к любому чужестранцу, встретившемуся на их пути, включая и варваров из других Племен Падальщиков. Хотя они и поклоняются древним извергам, Падальщики тоже боятся ракшас руин и стараются избегать этих мест. Иногда племена пытаются прорваться в Элдиинские Владения, что выливается в кровопролитные сражения с кланами Гааш'кала. Племена Падальщиков чрезвычайно примитивны и в основном пользуются доспехами из шкуры и деревянным или каменным оружием, хотя у некоторых встречается хорошее оружие, отобранное ранее у их жертв. Падальщики практикуют ритуальное нанесение шрамов и увечье; у каждого из племен есть собственные техники отображения их воинов под извергов.

Гааш'кала в переводе с языка Орков означает «стражи призраков». Варвары из Гааш'калы свято верят, что их долг не допустить распространения зла из Демонических Пустошей. Эти племена состоят в основном из орков, вместе с которыми живут немного людей и полу-орков. Варвары этих кланов яростны, но не кровожадны по своей природе. Они делают все так, что не допустить путешественников на территорию Демонических Пустошей, предпочитая это сделать с помощью слов, и используя оружие уже как последнее предупреждение. С другой стороны, они считают, что все, что появилось из Демонических Пустошей, будь то дикие звери, варвары или путешественники возвращающиеся из экспедиции, уже бесповоротно опорочены, и они уничтожают эти создания без предупреждения и сожаления.

Гааш'кальцы более простые чем их соплеменники из Племен Падальщиков. Они не используют металлические доспехи и превосходное снаряжение, но имеют в наличии доспехи из выдубленной кожи, металлические щиты и луки. Воины племени носят с собой факелы связывающего пламени, они верят в то, что это пламя поможет им противостоять против одержимости демонами. Четыре клана Гааш'кал рассеяны по всему Лабиринту, где у них находится общие священники. У них хорошо развиты тесные дипломатические отношения, которые помогают им выполнять их священную миссию.

ПРАВИТЕЛЬСТВО И ПОЛИТИКА

Племена Падальщиков поклоняются темным духам Пустошей. Полу-Изверги, чьи предки смешали свою кровь с ракшасами правят большинством племен, где им помогают в правлении небольшое количество жрецов и воителей. Лидерство в племени часто непрочно: любой воитель, способный бросить вызов вождю в

битве может заполучить поддержку духов. Племена постоянно в стычках друг с другом, а жестокость и кровопролития наполняют каждый прожитый день.

Среди племен Гааш'кала жрецы определяют лидеров каждого из кланов. Вождь обычно правит до тех пор, пока он не умрет, но у жрецов есть сила сменить лидера в любой из моментов. Каждый клан охраняет свою секцию Лабиринта, но четыре раза в год, они собираются на церемониальные мероприятия, показывая свои навыки и обмениваясь суждениями и информацией.

ВЛИЯТЕЛЬНЫЕ ГРУППЫ

Несколько явно выраженных правящих групп действуют в этой бесплодной земле. Единственные гуманоиды встречаемые в Пустошах, это племена варваров (хотя, как было замечено, дом Тарашк выискивает способы использования минеральных ресурсов этого региона). Действующие племена варваров и фракции демонов описаны ниже.

Лорды Пыли: Эта тайная группа заговорщиков из ракшас и прочих извергов ведет свои корни из Демонических Пустошей, откуда они стараются секретно распространить свое влияние по всему Ххорвайру. Однако в Демонических Пустошах Изверги не скрывают своих истинных намерений. По этой причине, как бы далеко они не забирались для манипулирования и взращивания своих сложных заговоров, на некоторое время они возвращаются домой, чтобы показать свою славу. Лорды Пыли малочисленны, но их фактическая бессмертность делает их как могущественными, так и непостижимыми. Эти изверги служат целям хаоса и разрушения, неспешно выискивая возможности воплощения в жизнь их планов, которые в конечном счете приведут к падению порядка и добродетели.

Некоторые из членов Лордов Пыли никогда не покидают Демонические Пустоши, продолжая вести жестокие игры с племенами варваров, которые им поклоняются. Когда им надоедает это развлечение, эти ракшасы и другие изверги, ищут способы высвободить их древних демонических повелителей, которые давным давно были заточены под землю. Другие же из Лордов Пыли ищут могущественных извергов как источник своей власти, продолжая удерживать своих повелителей заточенными, а сами извлекают из них энергию, становясь еще более опасными.

Фракция внутри этого древнего ордена состоит из Лордов Пыли, которые отправляются во внешний мир, создавая сопротивление драконам Палаты (смотрите стр. 244), и действуя по продвижению хаоса среди народов обычных рас.

Марук Гааш'кала: Лабиринт состоит из перекрученных серий каньонов и впадин на плоской высокогорной долине, напоминающей здоровенные когти. Ни одна из частей Хайбера, Дракона Глубин не расположена столь близко к поверхности Эберрона, как Лабиринт. За прошедшие века орки ставшие известными как Гааш'кала вошли в Лабиринт, чтобы стать на пути ужасов Пустошей, и отрезать их от остального мира. Одним из наиболее старых кланов, является клан Марук, с долгой и кровавой историей поддержания своей миссии.

Этот клан охраняет центральные проходы через Лабиринт, которыми наиболее чаще пользуются Лорды Пыли и их агенты. Умным и коварным ракшасам приходится идти на всевозможные ухищрения, но опыт-

ных стражей Марука не так-то легко обмануть. Они способны видеть сквозь маскировки извергов, и когда изверга раскрывают, в глубинах каньонов происходят кровопролитные сражения. Из-за этого клан Марук несет ужасные потери, и лишь благодаря постоянному притоку свежей крови в виде новых бойцов, клан дожил до сегодняшнего дня. Варвары орков из Теневого Пограничья и люди из Элдиинских Владений, и даже молодежь из Племен Падальщиков, слышат зов Калок Шаша, божественного маяка, влекущего их к Марук Гааш'кала. По этой причине в клане Марук больше всего людей и полу-орков чем в остальных кланах Гааш'кала, и у него лучше экипировка. Также в Маруке заметно больше паладинов, чем в остальных трех кланах.

Члены Марук Гааш'кала мрачны и серьезны, готовы пасть в любой момент в сражении с извергами из Демонических Пустошей, а также другими ужасами, выползающими из глубин Хайбера. Торгаан Шашаарат (ЗД, орк, мужчина, воин 3/паладин 6) правит кланом, а старший жрец Ларк Сауша (ЗД орк, женщина, жрец 9 Калок Шаш) помогает ему.

Лунные Похитители: Данный клан отличается от остальных племен Падальщиков, так как в отличие от тех, они поклоняются ночным ведьмам, а не раکشасам, существам, несущим страх в ночи. Этот клан в основном состоит из варваров, но благодаря специализации тактики террора и партизанского ведения битв, среди них нередко можно встретить воров. При возможности Похитители стараются запугать свою жертву, а потом убить, они продлевают её агонию страх как можно дольше, подпитываясь этим страхом. Представители клана изготавливают боевые маски из костей и кожи своих жертв. Для устрашения они затачивают свои зубы и отращивают ногти, подражая почитаемым ими извергам.

Карка Даркбейн (НЗ человек, женщина, варвар 4/вор 2) правит Лунными Похитителями. Она жестокая женщина с извращенным разумом и телом ночной ведьмы, когда она еще была зачатой во чреве своей матери. В сражениях Карка держит *булаву террора*, дар её ужасной покровительницы, ночной ведьмы пометившей её еще до появления в этом мире.

Ночные Ведьмы: Помимо раکشас в Демонических Пустошах обитают ночные ведьмы. Их совсем немного, в Пустошах живет лишь девять ночных ведьм. Они больше заинтересованы в мистических изучениях того, что лежит вне познаний обычных смертных, исследуя древние руины в поисках тайных томов их Эпохи Демонов. Большинство ночных ведьм враждебно реагируют на появление незнакомцев, но несколько могут заключить сделки, принимается, что посетитель может предложить нечто интересное и имеет схожие цели с ведьмой. Очень много народа уважает ведьму Кирали (НЗ ночная ведьма, женщина, 16 КХП), которая служит послом и переговорщиком между извергами в Демонических Пустошах и смертными, которые желают пообщаться с Лордами Пыли или другими извергами, ища этого посредника.

Несущие Чуму: Племя Падальщиков, которое почитают силу мерзости и эпидемий. Они ищут, как обратить это на своих врагов. Обычно представители этого клана покрывают свое оружие фекальной массой (тот по кому успешно прошел удар, должен пройти проверку Стойкости против КС 12, или стать жертвой мерзкой лихорадки (период инкубации 1d3 дня, поврежд.

1d3 Ловк и 1d3 Тело). Обычно Несущие Чумы покрыты гноящимися язвами и рубцами от всевозможных инфекций, но чрезвычайно устойчивы ко всяким болезням и ядам.

В сражениях Несущие Чуму впадают в неистовство; они как можно быстрее вступают в ближний бой, и сражаются до смерти, моля о том, что инфекция заберет жизнь любого из врагов, который выживет в бою. Правит кланом Фалгран Бурлящая Кровь (ХЗ человек полу-изверг, мужчина, варвар 11), омерзительная личность, которая окружена ужасным зловонием гноя и разложения.

РЕЛИГИЯ

Племена Падальщиков поклоняются силам извергов, которые обитают в Пустошах: заключенным раджам раکشас, ночным ведьмам и прочим мелким духам, которые живут в тенях. Варвары принимают священными воинами, которые принимают разновидность одержимости при впадении в ярость в бою. У каждого племени свои отличающиеся верования, в зависимости от духа, которому они поклоняются. Но все племена Пустошей стараются напоить землю кровью своих врагов, это развлечение наиболее забавляет раکشас.

Гааш'кала поклоняются силе, которую они называют Калок Шаш – сковывающее пламя. Священники говорят, что пламя содержит души погибших благородных воинов, и эта сила удерживает силы тьмы на месте. Калок Шаш та же сила, которой поклоняется Церковь Серебряного Пламени, хотя очень тяжело будет убедить рыцаря Пламени, что заклеянный варвар орков является чемпионом его веры. Когда варвары Гааш'кала впадают в ярость, они стремятся погрузить свою сущность в пламя, извлекая из него силы воинов прошлого, и полностью отрицая страх перед гибелью. Очень часто знатные воители становятся на путь паладинов – хотя паладин Гааш'кала выглядит несколько по иному от облаченного в серебряные доспехи паладина Пламени.

Правильше всего кланы Гааш'кала посвящают себя священному долгу охраны Лабиринта от побегов извергов, разъяренных кошмаров и прочего зла, которое пытается просочиться в Элдиинские Владения и далее. Через свет Калок Шаша постоянно привлекаются новые члены кланов, которые сохраняют силу стражей призраков от превосходящих темных сил.

ГЛАВНЫЕ ПОСЕЛЕНИЯ

В Демонических Пустошах нет выдающихся гуманоидных поселений. Странствующие Племена Падальщиков свободно бродят по бесплодным равнинам в поисках жертв, избегая врагов и выискивая средства пропитания. Клан Гааш'кала создали несколько маленьких городв и сел, в основном в природных пещерах или среди хорошо скрывающихся утесов, высоко над кровопролитной линией фронта в Лабиринте.

Аштакала (Столица, Особое): Один из наиболее выдающихся и настоящих городов в Демонических Пустошах, последняя цитадель Лордов Пыли. Он окружен постоянной бурей из пыли и вулканического стекла, а также окутан щитом от всевозможной магии ворожбы. Аштакала редко когда раскрывает себя перед глазами человека, но очевидцы рассказывают о странном, но красивом городе-цитадели из базальта и латуни. По сравнению с жалкими руинами по всем

Пустошам, Аштакала кажется невообразимо живой и активной, наполненной тысячами демонов и прочими извергами.

Хотя Аштакала выглядит также как и миллионы лет назад, это город призраков и теней, все лишь иллюзия. В дополнение к иллюзорным обитателям и духам древних вещей, которые все также ходят по разлагающимся улицам, скрытыми под могущественными иллюзиями кульминации города, некоторые из ракшас и закый а также прочие мелкие изверги находятся на службе Лордов Пыли, которые здесь обосновались. Лорды Пыли иногда встречаются в тени древнего города, а ракшасы возвращаются в Аштакалу чтобы спланировать новые схемы и получить новые знания в убежищах и библиотеках со свитков и книг, которые рассыпаны в прах, если их вынесут за пределы города. Мощь, которая хранит образ Аштакалы преобразовывает любого кто входит в город; посетившие город с удивлением обнаруживают изменения в их одежде и снаряжении, которые принимают древний облик в соответствии с городом, как будто под заклинанием *собственная маскировка*. Город извергов опасное место для смертных, лишь самые удачливые из посетителей пойманные лордами ракшас могут рассчитывать на быструю смерть.

Все изверги из Аштакалы рано или поздно возвращаются назад в город, иногда проводя столетия внутри его холодных стен, вспоминая былую славу прошлого. Иллюзия утешает их образами Эпохи Демонов, а также подпитывает ненавистью к драконам, которые прервали эту эпоху и оставили ракшасам в напоминание только руины.

Гниющее Прибежище (Поселок, 200): Самое ближайшее селение к Аштакале яма-склеп из обветшалых структур и нездоровой энергии. Как эта деревуш-

ка появилась никто не знает, точно также и то, почему изверги не уничтожили её. Знают лишь то, что Гниющее Убежище выполняет роль полустанка в этой пустоши. Оно как раз расположено неподалеку от теней Гор Ледяной Рога, рядом с северными изгибами Лабиринта, и в нескольких днях пути от Аштакалы. Хотя Прибежище не гарантирует обещанного комфорта в названии, путнику оно все же покажется раем в Пустошах. Однако посетитель Прибежища должен быть сильным и искусным, так как обитатели селения взяли в традицию расправляться со слабыми и неподготовленными.

В Прибежище есть конюшня, хотя последний раз, когда в ней были лошади, не может сказать, даже сам владелец. Самым выдающимся местом, являющимся магазином, гостиницей и таверной, является здание Сдохнем Ещё до Утра. Владелец гостиницы медвежатник Карбал (33 медвежатник, мужчина, воин 5) открывает двери гостинцы каждый вечер и начинает застолье одним и тем же тостом: «Давайте-ка хорошо напьемся ребята, так как никто не знает, может завтра с утра мы будем вседохлые!»! Отсюда и пошло название гостиницы.

Гоблиноиды, орки и несколько людей, а также чуть-чуть других представителей из распространенных рас, и немного чудовищных созданий нашли себе приют в Прибежище. Хотя в этом месте витает отчаяние, на самом деле это один из маяков света в этой отрешенной земле. Однако путешественники должны быть осторожны, так как о Прибежище есть еще одна поговорка – «Что Пустоши не убили, то Прибежище съело».

Гниющий Клинок (Деревня, 40): Это поселение скрыто между Теневыми Скалами и Озером Огня, где живет немного кобольдов, людей и орков, которые пришли сюда из Элдиинских Владений и Теневого

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ПУСТОШИ



Приграничья. Единственная цель общины – служение ночной ведьме Врарии, которая себя считает королевой Гниющего Клинка. Ночная ведьма использует свои силы и способности младших извергов, которые стоят у неё на службе, для поддержания покорности и порядка в поселении. Когда её нрав или аппетит становится получше, или один и более из её подчиненных погибли, она или её слуги изверги идут на поиск новой крови для поселения. Истории в западных регионах рассказывающие о Врарии, которая похищает по ночам маленьких мальчиков и девочек, недалеко от истины. Посетители Гниющего Клинка увидят на поверхности лишь маленькую, невзрачную деревушку, в то время как ночная ведьма остается скрытой, а подчиненным запрещено рассказывать про неё до тех пор, пока она сама не примет решение «пригласить» к себе посетителей. Как только Врария почувствует способности гостя, она сразу спланирует приветствие. Если путешественники окажутся слишком сильными (за последние годы здесь проходило несколько групп авантюристов), Врария не появится, и прикажет своим слугам препроводить их как можно дальше и быстрее.

Кровавый Полумесяц (Поселок, 82): Этот форпост дом Тарашк установил незадолго до окончания Последней Войны. Он возведен на берегу Залива Полумесяца, и сюда регулярно доставляют припасы на кораблях из Йирлага, большого города в заливе Теневое Пограничья. Это поселение является первым шагом дома Фарашк, в освоении мечтаемой земли. Отсюда авантюристов могут направить на поиск камней нар (смотрите стр. 92), а также в открытые ямы с залежами осколков дракона Хайбера. Нахождение этих ресурсов нелегкая задача, так как в Пустошах много опасностей. Поэтому командующий форпоста регулярно нанимает группы искателей приключений для сопровождения разведывательных групп дома, или чтобы они сами разведали какую-то опасную местность в Пустошах. Грубый, бесчувственный Барук (ЗН полуорк, мужчина, рейнджер 4) командует форпостом, где с ним находятся восемь элитных стражей из дома (воин 2), плюс разведчики и рабочие для поиска и перевозки добытых ресурсов из Пустошей. Форпост уже пережил три затерянных экспедиции, семь нападений Падальщиков, и четыре атаки со стороны извергов и прочих чудовищ. Из-за этих событий он выглядит военизировано, а многие обитатели из Кровавого Полумесяца чувствуют себя здесь как в осаде.

ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА

Демонические Пустоши скудны и бесплодны. Огненные ямы и действующие вулканы наполняют воздух дымом и пеплом, а кратеры с бурлящей грязью испускают серное зловоние. Руины древних городов извергов разбросаны по равнине, от них остались лишь груды странных камней, истертых времени или полузахороненные под слоем лавы. Иногда встречаются странные, неразрешенные за эти века строения – чуждая архитектура, созданная из металла соединенного с вулканическим стеклом. Ракашсы и варвары разграбили большинство руин за последние сто тысячелетий, лишь охраняемые могущественными духами, все еще хранят древние сокровища.

Лабиринт. Крупные процарапанные шрамы через всю равнину лежат напротив Теневых Утесов. Подобно ранам нанесенные земле жестокими огром-

ными когтями, изгибы и повороты каньонов, а так же впадины формируют барьер, отделяющий Теневые Утесы от западных равнин. Это Лабиринт, место, где Дракон Глубин встречается с Драконом Средины, на землях руин и опустошения.

Эта обширная сеть каньонов и столовых гор формирует природный каменный лабиринт. Ветер в каньонах звучит как пронзительные крики сотен древних баньши, а иногда воздух необъяснимым образом наполняется запахом свежей крови или горьким серным запахом. Камнепады и внезапные наводнения могут погубить неосторожных путешественников, а заблудиться среди извивающихся туннелях этих бесплодных земель совсем несложно. Кроме того, трещины и разломы иногда открывают путь к самому Хайберу и к огненным рекам лавы, текущим в извилистых впадинах. Изверги, и другие грязные существа, бродят по каньонам, занятые таким делами, о которых здравомыслящий путник предпочтет не узнавать поближе.

Каньоны служат домом преданным членам клана Гаашка'кала. Орки, люди, полу-орки бродят по Лабиринту и сражаться до смерти с теми кто входит или пытается пройти к Пустошам. Они живут в маленьких поселениях, которые напоминают крепости выстроенные вокруг и внутри безопасных пещер в стенах каньона. Самые большие и долговечные из них – Гааш Дар в северных каньонах и Марук Дар в южных.

Лабиринт приблизительно двести пятьдесят миль шириной и семьсот миль длинной. Если идти по нему пешком, то расстояние грубо увеличиться в два раза (при условии что путешественник не заблудиться). Несколько коротких маршрутов известно клану Гаашка'кала и Повелителям Праха, но обычно их нельзя убедить поделиться такой информацией.

Логово Хранителя. На севере Демонических Пустошей большая пропасть в земле ведет в глубины Хайбера. Легенды описывают множество опасностей которые можно встретить там – Река Крови и Костей, Чертог Тайных Мыслей, Легион Забытых Мертвых – но самая смертельная из всех, как говорят, это Логово Хранителя. Это место, посвященное одному из Темной Шестерки, Верховному Богу Смерти и Тления, наполнено множество пойманных душ, удерживаемых осколками дракона Хайбер, которые торчат из стен и пола. Легенды гласят, что часто те, кто пытается спасти других, занимают место рядом.

И Логово Хранителя и спуск ведущий к нему являются мощными зонами проявления связи с Доларрхом, Царством Мертвых. Любое заклинание не действует здесь. Те кто входит в пропасть подвергаются нормальному эффекту завлечения плана Доларрх (см. страницу 95), кроме этого, тех кто пал жертвой эффекта завлечения поглощаются и заключаются в тюрьму внутри темного осколка дракона, вместо того чтобы стать тенью. Они сохраняют воспоминания, но не способны освободиться.

Последователи учения Темной Шестерки, верят что сам Хранитель обитает в этом омерзительном месте. Имеют ли заманенные в ловушку души свойства Логова Хранителя, связано ли это с богами или это природное явление связано с осколками Хайбер, а так же свойства зоны связи – все это темы для дебатов ученых и богословов, которые продолжают уже очень давно.

Озеро Огня: Вулканы и огненные ямы заполняют

Демонические Пустоши. Истории рассказывают, что каждый вулкан является темницей для одного из могущественных извергов, плененных в конце Эпохи Демонов. Озеро Огня огромный вулкан с кратером почти 1,5 км. Как говорят, из него выпрыгивали злодейские изверги, а также и то, что в нем хранятся могущественные артефакты и великий лорд извергов. А некоторые говорят, что пришедшие к озеру маги или чародеи могут значительно усилить свои способности в заклятиях. На самом деле, эта достопримечательность привлекает к себя всяких извергов, и опасна для путешественников.

Покинутый: Первоначально назывался Зеленое Прибежище, затем Новое Прибежище и наконец Безумие Кимара. Эта отдаленная застава в разные времена служила то торговым постом Дома Лирандар, то убежищем Трейнцев и даже центром маленькой аундаирской колонии. Теперь, названное Покинутым, это место трижды было заселено и трижды было заброшено. Каждый раз все жители этого места исчезали за одну ночь, оставив все свои вещи. Дальнейшая их судьба неизвестна. Последнее поселение здесь датируется ранними годами правления Короля Джарота (862 ГК). С тех пор застава заброшена и, самое близкое поселение это дом смотрителей маяка на Скале Голый Утес.

Несмотря на то, что город был оставлен столетие назад, он сохранился в замечательном состоянии. Деревья, те немногие сорта, что произрастают в этой низине, разительно отличаются от остальной части Пустошей, а над городом возвышаются неприступные утесы. Большинство строений в городе сделано из того же камня что и городские стены. Теперь, когда Последняя Война наконец-то окончена, планы относительно нового заселения Покинутого начнут осуществляться (смотрите ниже).

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ДЕМОНИЧЕСКИХ ПУСТОШАХ

Демонические Пустоши бесплодны и смертельны, и существует не так много причин, чтобы рискнуть и столкнуться с множеством опасностей этих земель. Одна из таких причин – обыкновенная жадность, в совокупности с минеральными богатствами, древними и могущественными артефактами Эпохи Демонов, скрытых среди древних руин под защитой мощной магии, коатлями, заклятиями и другими смертоносными духами. Авантюристы могут прибыть в Пустоши чтобы помешать попаданию этой силы в руки, например Ордена Изумрудного Когтя или Дремлющей Тьмы. Героям, которые борются против Лордов Пыли и их слуг, возможно, потребуется проникнуть в Пустоши, для того чтобы раскрыть тайны этих коварных извергов или предотвратить освобождение одного из могучих радж.

В Демонических Пустошах можно столкнуться со многими опасностями. В этой области нет торговых дорог, поэтому путешествие может стать длительным и опасным. Гааш'кала охраняют проходы Лабиринта, тогда как Племя Падальщиков расположилось за его пределами, и жаждет крови и битв. Кроме этих смертных противников, эти земли наполняют: жуткие злодейские животные, множества видов полу-изверги, закии и ракшасы. Кроме того, сама земля является угрозой. Путешественники должны делать почасовые сброски Стойкости, чтобы избежать вреда от чрезмерно высокой температуры из-за вулканических ям или от чрезмерного холода, который пронизывает равнины. (смотрите Опасности от Холода и Опасности от Жары в *Руководстве Мастера Подземелий* стр. 302-303). Проверки

Искусства Выживания чтобы найти пропитание и убежище переносят –3 штраф, из-за неприветливой природы Пустошей.

ИДЕИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ.

- Жрецу Церкви Серебряного Пламени было ужасное видение бедствий назревающих в Демонических Пустошах. Работая с Несущими Чуму, один из Лордов Пыли готовит ритуал, который перенесет силу великого духа чумы в живую ракшасу. Ритуал будет совершен во время следующего новолуния. Если он пройдет успешно, то новый раджа будет сеять ужас и упадок по всем Эндиинским Владениям, пока он продвигается к Аундаиру.
- В Логове Хранителя заточены в неволе тысячи душ. Отрывок из драконьего пророчества указывает на то, что душа древнего мудреца должна быть освобождена. Но будет ли она вырвана из глубин Хайбера или потенциальные спасители просто присоединятся к ней в вечном заточении?
- Аундаир предлагает переселиться в Покинутый беженцам с Сайра, предоставляя им собственную автономию. Авантюристы нужны как разведчики, чтобы пройти вперед разузнать о любых скрытых опасностях, сопроводить поселенцев к их новому дому и основать там новую городскую стражу, для защиты этой одинокой заставы. Смогут ли они помешать повторению истории?
- Ученый обнаружил месторасположения мощного артефакта, скрытого в разрушенном убежище и охраняемого могущественным духом (коатль). Но на самом деле этот мудрец один из Лордов Пыли. Ракшаса не может войти в убежище, он должен обмануть смертных, для того чтобы они одолели стража и вынесли артефакт, после чего он намерен захватить мистическое оружие для себя.



ДРОААМ

Столица: Великий Утес

Население: 500.000 (20% гноллы, 19% орки, 18% гоблины, 5% шифтеры, 38% другие расы, включая полурокков, гарпий, холмовых великанов, людей, медуз, минотавров, огров и троллей).

Экспорт: Услуги наемников, бйешк.

Более двух десятилетий назад Дроаам был частью Бреландии. Но, несмотря на то, что карты отражали эту претензию, немногие бреландцы жили в западных пустошах за Горами Серой Стены. Эта территория всегда была опасной, приютом чудовищ всех видов, ни охота, ни работа на этой земле не давались легко. Несколько храбрых поселенцев в течение многих лет пытались приручить эту землю, но никому из них никогда не сопутствовала удача. Пока продолжалась Последняя Война, военные отряды чудовищ стали более агрессивны и все чаще нападали на Бреландию, или по воле враждующих народов или ради военных трофеев. В 987 ГК король Бреландии, Боранел, эвакуировал немногих оставшихся бреландцев и объявил, что земли западнее Серой Стены запечатаны, и вход на них запрещен. В том же году три ведьмы объявили суверенитет нового государства Дроаам.

Помимо хозяйствующих агрессивных племен гоблинов, огров и крупнейшей в Кхорвайре популяции гноллов, регион являлся домом множества опасных чудовищ – как обычных зверей, так и странных существ, созданных темной магией. Не считая нескольких плодородных долин, регион каменист и неприветлив: несмотря на то, что ищущие славы рыцари, ни один правитель Бреландии никогда не считал, что полное завоевание региона заслуживает усилий. Отчасти потому, что среди множества чудовищ в регионе никогда не появлялись организации или лидеры, которые угрожали бы восточным владениям. Напротив, тролль и огр дрались друг с другом, делая передышку лишь затем, чтобы сокрушить случайно подвернувшегося странствующего рыцаря. В истории Бреландии, пустоши всегда были мрачной легендой. Матери запугивали непослушных детей тем, что отправят их в пустоши, где их съедят чудовища, но в иной ситуации о существах, скрывающихся на западе, задумывались немногие.

Последняя Война не осталась незамеченной чудовищными жителями пустошей. Поскольку бреландские силы были истощены и отправлены на линию фронта, чудовища начали спускаться в низины, грабить деревни или атаковать путешественников, после чего отступать назад, в пустоши. Но это были несоординированные атаки, не имевшие долгосрочных задач или последствий, так как над столь различными существами этой земли не было единой власти. Другие враждующие государства отправляли в пустоши своих разведчиков, чтобы растревожить их или нанять военные отряды чудовищ для нападения на Бреландию. Каррнат был особенно хорош в убеждениях военачальников, которые управляли различными областями пустошей, чтобы те спускались и грабили поселения низин.

В 986 ГК, с прибытием трех могущественных ведьм, Дочерей Соры Келл – Катры, Меньи и Теразы, для региона наступил поворотный момент. Эти старухи уже были легендами. Прибежищем зеленой ведьмы Соры Катры в течение столетий было Теневое Пограничье, в то же время аннис Сора Менья терроризировала Элдиинские Владения, а сумеречная ведьма Сора Тераза бродила по Демоническим Пустошам в поисках древних знаний. В течение многих лет ведьмы готовились, чтобы потребовать себе землю, и прибыли в пустоши с армией фанатичных гноллов, огров и троллей. Сестры и их приспешники

расположились в древних руинах у основания Великого Утеса. В течение следующего года, силой оружия, уничтожая или рассеивая племена гуманоидов и владения низших военачальников они взяли власть. После того как примеров было сделано достаточно, сестры призвали оставшиеся силы региона явиться к Великому Утесу. Там ведьмы провозгласили основание государства Дроаам – прибежища всех существ, боящихся и избегающих обычных рас.

Через несколько месяцев Сора Катра установила базовую систему дани в пользу правительства Дроаама. После этого ведьмы восстановили у Великого Утеса двор и медленно устанавливают отношения с внешним миром. (Они подали прошение (неудачно) на участие в переговорах, которые привели к подписанию Тронхолдского Договора, таким образом, государство не признано остальной частью Кхорвайра.) Несмотря на то, что харизма Катры бесспорна, долгосрочные планы зеленой ведьмы и ее сестер остаются загадкой.

ПРОМЫШЛЕННОСТЬ

Дроаам мало развивался в направлении формировании индустрии. Величайший ресурс, которым он обладает – естественная сила его жителей. За прошедшие пять лет Дочери Ссоры Келл установили связи во всем Западным Кхорвайре, прежде всего в Зиларго, Аундаире и Бреландии (несмотря на то, что конфликт между этими двумя регионами продолжается). Теперь в городах Бреландии и Зиларго могут встретить чернорабочих-огров и телохранителей-минотавров – учтивость правительниц Дроаама. Трейн отказывается принимать любых чудовищных наемников, многие сторонники Церкви Серебряного Пламени также находят такую практику несколько тревожной.

Помимо живого ресурса, земля богата минералами. Поля осколков дракона (особенно, осколки Эберрон) рассеяны по всему Дроааму, а в северных горах тянутся жилы редкой руды – бйешка. В прошлом эта область была слишком опасна для проведения разведки ископаемых, но недавно Дом Тарашк получил права на разработку полезных ископаемых в королевстве чудовищ.

ЖИЗНЬ И ОБЩЕСТВО

Дочери Соры Келл принесли великие изменения в, когда-то принадлежавшие Бреландии, западные пустоши. За последние десять лет легион огров-рабочих строил дороги между главными поселениями. Новые города очень разнообразны в расовом отношении, и могут быть вполне достойны внимания путешественников. В небе кружат гарпии и горгульи, в то же время на улицах общаются шифтеры и орки, а огры правят фургонами с запряженными в них жуткими лошадьми. В этих городах могут быть найдены все виды существ: от гноллов и медвежатников до воргов и даже случайной ламии. Некоторые из этих чудовищ жили всегда в регионе, другие появились из Кхайбера или стекались в Дроаам из других стран. В этом месте может появиться практически любое существо, хотя могущественные и умные существа – такие как большинство извергов – вряд ли примут правление ведьм.

Существует лишь несколько таких многонациональных городов, да горстка дорог. Большая часть Дроаама – дикая непокоренная местность. Живущие в этих отдаленных областях сообщества обычно делятся по расовому принципу. Например, предоставленные сами себе медузы редко смешиваются с минотаврами. Известным исключением из этого правила являются военачальники и тираны. Гноллы, гоблины и орки составляют большую часть населения Дроаама, но в государстве все же не существует

деревень, где они бы управляли собственным владением. Сильный правит слабым, без исключений: орки ставят себя выше гоблинов, огры правят орками, огры-маги господствуют над ограми, и так далее по цепочке. Из-за низкого интеллекта этих очень могущественных существ, большинство их сообществ находится в чрезвычайно примитивном состоянии.

На посторонних Дроаам производит впечатление государства беззакония, и практически, так и есть. Ведьмы интересуются лишь важными угрозами: войны между общинами чудовищ, нападения на торговые караваны или драки и другие действия, которые заканчиваются существенным материальным ущербом или множеством смертей. С такими преступлениями, а также с любыми действиями, которые угрожают непосредственно самим ведьмам, разбираются тролли-охранники Соры Меньи. Менее серьезные преступления игнорируются, поэтому применение силы на улице — обычное дело. В небольших сообществах создание и применение законов зависит от прихотей местного диктатора. В большинстве случаев, сильные делают то, что захотят, а слабые абсолютно бесправны. Некоторые из более разумных рас, включая управляемых Королевой Камня медуз, используют немного более сложный подход к общественному порядку.

ПРАВИТЕЛЬСТВО И ПОЛИТИКА

Лишь десятилетие отделяет Дроаам от дикости анархии. В настоящее время Дроаам идет по пути деспотического феодализма. Наисильнейшие военачальники и диктаторы обязаны быть преданными и платить дань Дочерям Соры Келл. Каждый из диктаторов управляет определенным регионом и собирает дань с более мелких и слабых общин. Этой данью может быть золото или товары, но чаще она имеет форму службы: в Большой Утес отправляют солдат и чернорабочих, где их могут отправить на работы или отослать на службу в качестве наемников в других частях Кхорвайра. Эта система основана на применении силы. Ведьмы обладают армией великанов и немалой магической силой, а каждый местный диктатор имеет свои способы властвования в регионе.

Несмотря на то, что ведьм больше боятся, чем уважают, меньшие военачальники признают, что они превратили Дроаам в великую и весьма эффективную силу. Как результат, большинство хоть и неохотно, но принимает правление трех сестер. Однако, внутренняя обстановка в государстве неустойчива. Ведьмы не допустят полномасштабной войны между общинами, но убийства, перевороты и другие, незначительные события происходят постоянно. Различные племена и расы испытывают давнюю вражду, и не могут мирно жить рядом друг с другом, но пока эта вражда не нарушает планы ведьм относительно Дроаама, сестры не вмешиваются в разборки.

МОГУЩЕСТВЕННЫЕ ГРУППЫ

Из-за хаотичной природы Дроаама, каждое сообщество — в некоторой степени, могущественная группа, каждая со своими правами. Несмотря на то, что, на территории государства находятся

ДРОААМ



сотни групп чудовищ, те, что описаны ниже – относятся к самым могущественным из тех, что могут встретиться героям. Однако учтите, что баланс сил может измениться в любой момент.

Дочери Соры Келл: Эти три ведьмы – ведущая сила возвышения Дроаама как государства. Помимо того, что они обладают собственными врожденными способностями, а также общими силами как шабаша, сестры собрали войско сильнейших огров и троллей. Алхимические сыворотки, чарующие и вдохновляющие речи Соры Катры превратили этих ужасных существ в фанатичных убийц, готовых умереть за своих королев. Несмотря на то, что эта армия составляет основу власти ведьм в Дроааме, последнее десятилетие существования всех видов стекались к Великому Утесу, чтобы вступить в войска трех сестер. В настоящий момент ведьмы отправляют большинство из этих волонтеров на службу в другие части Кхорвайра. Эта тактика поставляет золото в казну и наделяет ведьм глазами и ушами за пределами Дроаама. Также она мешает определить, как много чудовищ находится под управлением сестер.

Несмотря на то, что ведьмы вместе укрепляют государство и повышают свое влияние в Дроааме, их индивидуальные черты и побуждения весьма отличаются. Именно, вернувшись после долгих скитаний по Демоническим Пустошам, Сора Тераза собрала шабаш и сформулировала идею создания Дроаама. Сора Катра ухватилась за эту идею, как за интригующий интеллектуальный вызов, в то время как Сора Менья предвкушала возможность сражения и кровопролития. Ниже описаны три сестры.

Сора Катра (НЗ женщина зеленая ведьма, бард 11) является голосом шабаша. Катра произносит речи на всех публичных собраниях и общается с представителями других государств. Ее дипломатические навыки, в купе с армией великанов, помогают поддерживать порядок среди военачальников. Она чрезвычайно умна и преуспевает в интеллектуальных спорах и обмане. В любое время она ведет с полдюжины интриг; для наблюдения она использует *ведьмино око* шабаша, а для связи с сетью припешников, укрывшихся среди наемников-чудовищ по всему Кхорвайру, – *круги звука* (см. стр. 271). Эти интриги – обычно мелкие пакости, которые поддерживают остроумию ее ума, поскольку она работает над великими планами, сосредоточенными на ее новом королевстве. Не так давно она, не привлекая всеобщего внимания, создала в Бреландии преступную гильдию; эта гильдия, известная как Чудовищный Глаз, используя силы своих чудовищных мордovorотов, сокрушила конкурентов. Чтобы не препятствовать дипломатическим попыткам в отношениях с Бреландией и другими государствами, причастности к этому событию Соры Катры и Дроаама держится в тайне. Помимо чудовищ Дроаама, Сора Катра завербовала в Чудовищный Глаз значительное количество перевертышей.

Сора Менья (ХЗ женщина аннис, варвар 10) – железный кулак в бархатной перчатке Катр. Ее легендарная физическая сила играет большую роль, поскольку она дает кровавые примеры тем, кто выступает против сестер (или просто высказывает недовольство). Десятилетиями она наводила ужас на Элдиинские Владения. Теперь она предводитель гигантской армии, который использует страх и силу там, где не срабатывают сладкие речи Катры. Многие считают ее диким животным, но это не так. Она умна, хоть и чрезвычайно импульсивна. Она – сенсуалист во всех смыслах этого слова и жаждет ощутить внутренний опыт сражений. В поисках новых физических ощущений, она часто скрывает свое истинное лицо, используя *собственную маскировку*.

Сора Тераза (ЗН женщина сумеречная ведьма, жрец 13),

старшая из сестер, слепа, но, несмотря на это, обладает прорицательской силой сумеречной ведьмы (см. стр. 279). Катра и Менья полагаются на Теразу управляющую их действиями и разоблачающую врагов. Однако Тераза неизменно таинственна, и даже когда дело касается ее шабаша – сестер, ее совет не всегда приносит пользу. Некоторые говорят, что она безумна, возможно, так и есть – но также возможно и то, что она ведет известную ей одной, тщательно продуманную игру, игровым полем в которой является весь Кхорвайр. Тераза обладает жреческой силой (ее сферы – Знание и Магия), но не демонстрирует преданности ни одному из богов. Она действует в качестве канала знания и с одинаковой вероятностью поможет как собственным сестрам, так и незнакомцу. Она говорит, что нуждается в том, чтобы рассказывать ход происходящих событий – даже если эти события ей лично не приносят пользы.

Дом Денеит: До настоящего времени Сора Катра, пытаясь распространить наемников по Кхорвайру, сотрудничала с Домом Тарашк. Владыки Дома Денеит хотят взять управление этой операцией на себя, или свести её к провалу, и получить собственное, независимое войско наемников-чудовищ. Такое положение дел привело к множеству тайных столкновений между двумя домами, отмеченными драконом.

Дом Тарашк: Полуоркам в Дроааме легче, чем людям, поэтому для ведения дел в государстве Дом Тарашк использует преимущественно орков и полуорков. За прошедшие четыре года Дом Тарашк провернул множество сделок с Дочерьми Соры Келл, последняя из них – приобретение прав на разведку и разработку полезных ископаемых в Дроааме. В городе Серая Стена дом располагает серьезным авторитетом; лорд Хундран д'Торрн (ЗН мужчина полуорк, воин 5/наследник отмеченный драконом 2) вершит правосудие в человеческом квартале Серой Стены. Вне Дроаама, Тарашк помогает управлять распределением наемников-чудовищ (главным образом, гноллов) и зачастую выступает в качестве посредника между Дроаамом и другими государствами, особенно Трейном.

Темная Стая: Темная Стая состоит из вервольфов и воров. Из-за долгой охоты, проводимой Церковью Серебряного Пламени, вервольфы Стаи фактически всегда находятся в облике волков; многие из них всю свою жизнь прожили как волки. В сущности, все вервольфы Стаи – обыкновенные ликантропы, которые выжили после начавшейся сто шестьдесят лет назад чистки. Распространение ликантропии раскрыло бы существование Стаи, поэтому вервольфы изо всех сил стараются после нападений не оставлять в живых потенциальных зараженных.

Стая претендует на южный район Дроаама и мигрирует по нему. Ради спортивного интереса она иногда охотится на живущих в этом районе гоблинов, но предпочитает человеческую добычу, особенно последователей Серебряного Пламени. Лидер Темной Стаи, Зеурл (НЗ женщина, эльф вервольф, варвар 2/вор 3), видела смерть своей семьи, уничтоженной в одной из последних инквизиций, после чего сто тридцать лет преследовала последователей Пламени, потом отступила в Элдиинские Владения и создала Стаю. Когда ведьмы предложили ей защиту от Серебряного Пламени, Зеурл стала одним из самых преданных союзников. Три сестры часто направляют Стаю против своих врагов.

Городан Владыка Пепла: Изгнанный из Ксен'дрика, лорд Городан (ЗН мужчина огненный великан, воин 3) прибыл в Дроаам двадцать четыре года назад и, захватив власть над кланом огров и их рабами-гоблинами, основал феодальное владение. Городан угнетен своим изгнанием и постоянно жалуется на холодный климат. Он принимает

правление ведьм, но по большей части безразличен к происходящему в Кхорвайре. Он очень много знает о великанах Ксен'дрика, и мог бы стать источником информации для исследователей, которые планируют экспедицию в земли огненных великанов. При условии, что они найдут способ убедить его поделиться информацией.

Стаи гарпий: Бйешк был родиной гарпий еще до падения империи хобгоблинов. Стаи Гнилокрылых, Последняя Панихида, Свежая Падаль и Певцы Шторма мигрировали к Великому Утесу и Серой Стене, чтобы служить Дочерям Соры Келл, а еще шесть стай живут в северных горах. Сильнейшей из них, Плакальщица Ветра, управляет Келлейн Кровавое Слово (ХН женщина гарпия, бард 5). Келлейн не испытывает уважения к ведьмам и зачастую стремится вмешаться в их планы. Если она зайдет слишком далеко, ведьмы могут прервать этот зарвавшийся полет. Дикая и непредсказуемая Келлейн может как помочь героям, так и сбить их с толку или уничтожить.

Братство гноллов: В Дроааме находится самая крупная популяция гноллов во всем Кхорвайре, но у них нет своего военачальника. Гнолльские общины охотнее поставляют воинов во все остальные влиятельные группировки, считая, что такой путь позволит им оказаться на стороне победителя вне зависимости от того, какая из группировок преуспеет в бесконечной борьбе за власть. Таким образом, ведьмы, гарпии, иллиитиды и огры-военачальники – все имеют под своим началом лучников гноллов, а гноллы рейнджеры начали служить и Дому Тарашк и Дому Денейт. Гноллы не сражаются с гноллами по чужой воле (хотя сами порой затевают короткие, жестокие распри друг с другом, чаще всего, для определения предводителя отряда), но во всем остальном они преданно служат своим хозяевам, охотно вырезая указанного врага. Нейтралитет гноллов, на фоне обычного для этого царства хаоса, сделал их стабилизирующей силой – ближайшим подобием маршалов-стражей Дома Денейт.

Мордейн Ткач Плоти: Маг Мордейн (НЗ мужчина эльф, преобразователь 18) был изгнан из Двенадцати (см. стр. 2_) боле двух столетий назад, за проводимые им не общепринятые и тревожащие эксперименты. Мордейн стремился достичь совершенства в магии даелькиров, жестоких существ, которые создали иллиитидов и множество других необычных существ, рышущих в глубинах Хайбера. Уродливые големы из плоти и странные, искалеченные существа – результат его ужасающих экспериментов – патрулируют земли вокруг его замка, Зала Мордейна. Будучи мастером преобразований и смертельным противником, Мордейн поглощен своей работой и не интересуется внешним миром. Дочери Ссоры Келл и их последователи избегают земель вокруг башни Мордейна, а он, в свою очередь, не трогает их.

Королева Камня: Медуза Шешка (Н женщина медуза, рейнджер 4) управляет общиной медуз, расположенной в сердце древнего гоблинского города Кажак Драал. Шешка имеет под своим командованием тренированных боевых василисков и кокатрисов, а также небольшой контингент медуз и почетный караул гноллов, который защищает отдаленные подходы к городу. Несмотря на то, что у нее относительно немного подданных (и те довольно независимы), способность превращать в камень делает ее силой, с которой считаются. Королева Камня уважает ведьм как объединяющую силу; медуза по имени Караш (Н мужчина медуза, вор 1) служит ее посланцем при дворе Великого Утеса. Но Шешка горда и сообразительна. Теперь, когда государственная система готова, она планирует собственную претензию власти.

Тзарян Ррак: Порочный и хитрый, Тзарян Ррак (ЗЗ мужчина огр-маг, эксперт 3) был одним из первых военачальников, принявших власть ведьм. В результате столь

ранней преданности, огр-маг теперь контролирует значительную территорию юго-западного Дроаама и властвует над некоторым количеством орочных племен и своими ограми-воинами. Несмотря на то, что Тзаряну нравится тот порядок, который принесли сестры в это хаотичное королевство, его терзает жажда к еще большей власти. Он знает, чего ему не хватает силы, чтобы открыто сразиться с ведьмами, поэтому при удачных обстоятельствах его преданность может очень быстро исчезнуть. Помимо обязанностей военачальника, огра-мага привлекают магические исследования. Он – опытный алхимик и потратил десятилетия на изучение космологии планов, магии и других эзотерических дисциплин в поисках возможности стать сильнее и влиятельнее.

Ксор'кайлик: Почтенный иллиитид Ксор'кайлик (ЗЗ иллиитид, псионик 6) – загадочная фигура. Таверны Серой Стены полны слухами о том, что ведьмы (направляемые видением Соры Теразы) нашли Ксор'кайлика в глубинах под Великим Утесом, где иллиитид был заточен его собственным народом, и теперь он стремится жестоко отомстить Хайберу. Уже четыре года Ксор'кайлик служит губернатором Серой Стены и от имени трех сестер поддерживает там порядок. В этой своей роли иллиитид безжалостно эффективен. Холодный и встревоженный Ксор'кайлик очень стар, его плоть слаба и иссушена. Но разум его все еще остр, а ментальные силы все так же смертельны. Ведьмы купили его преданность обещанием поддержки в кампании против Хайбера. Когда Ксор'кайлик будет готов, он будет ждать, что долг будет выполнен полностью.

РЕЛИГИЯ

У Дроаама нет государственной религии. Во многих общинах можно встретить жрецов Насмешника и Тени, также по территории рассеяны несколько культов, посвященных Дракону Глубин.

Несмотря на то, что религия играет незначительную роль в обычной жизни жителей Дроаама, во всем регионе одинаково ненавидят Церковь Серебряного Пламени. Путешественник, несущий символ Серебряного Пламени, неизменно сталкивается с враждебной реакцией любых существ.

ГЛАВНЫЕ ПОСЕЛЕНИЯ

Большая часть поселений Дроаама – это маленькие деревушки орков или гоблинов, которыми правит одно или несколько более сильных существ. Архитектура в большинстве случаев примитивна, а в горных районах общины зачастую используют немного переделанные естественные пещеры. С возвышением Дочерей Соры Келл в стране появились крупные города; самые заметные из них – Серая Стена и Великий Утес.

Великий Утес (Столица, 32230): В самом центре Дроаама, над плодородной равниной, возвышается огромная горная вершина. Согласно легенде, Великий Утес был вырван из земли во времена войн между хобгоблинами и даелькирами. По равнине рассеяны руины древнего города хобгоблинов, а сама гора изрешечена древними проходами. В течение многих столетий это место избегали и считали проклятым, но Дочери Соры Келл не испытывают страха перед суевериями. За прошлое десятилетие ведьмы со своими ограми-рабочими возвели у основания горы огромный город. Великий Утес – это причудливое смешение архитектурных стилей; прекрасно восстановленные известняковые здания Дхакаанской Империи стоят по соседству с громадными, грубыми строениями, которые были со-

браны ограми из неровных каменных блоков. Гарпии живут высоко на насестах на поверхности утеса, в то время как остальные жители, пока не построены более долговременные строения, обходятся временными палатками и хижинами. Двор трех сестер вырезан в самой горе, и представляет собой комбинацию вытесанных в скале коридоров и древних залов времен хобгоблинской империи.

Великий Утес развивается; его население опережает его размер. Тысячи гоблинов поселенцев живут в лагерях, разбросанных вдоль границ города, здесь же бараки хорошо организованных гноллов. В одном из крупнейших кварталов города раскинулась огромная арена. Здесь, перед переполненными толпами Утеса, разворачиваются гонки, гладиаторские бои и кровавые состязания всех видов. Также арена служит тренировочной площадкой для тех, кто предлагает ведьмам свои услуги.

В Утесе есть представительство лишь одного отмеченного драконом дома – Дома Тарашк. Здесь есть храмы Насмешника и Тени, но они сравнительно невелики, поскольку ведьмы не являются приверженцами ни одного из божеств. На рынке продаются иностранные товары, привезенные из Серой Стены, наряду с необычными изделиями чудовищных рас, таких как каменные работы медуз. Порядок в городе поддерживают тролли из числа элитной стражи Соры Меньи, которым помогают наемники-гноллы.

Серая Стена (Небольшой город, 6300): Намного меньшая, по сравнению с Великим Утесом, Серая Стена расположена на границе Дроаама и Бреландии. Эти ворота в королевства чудовищ настолько глубоко расположились в глубинах the batters куда согласны отправится путешественники. Город был построен с использованием грубой силы огров и архитектурными умениями медуз – все это под руководством иллитида Ксор'кайлика. Результатом такого союза стали грубо оформленные здания с чуждой эстетикой, которую большая часть гостей находит тревожной.

В восточном квартале города живут люди и другие представители обычных рас. Большинство строений человеческого размера, а в нескольких управляемых людьми гостиницах подают пищу, которую путешественники могли бы назвать приемлемой. Здесь можно найти небольшой храм Верховных Владык, но не пылают алтари Серебряного Пламени.

Иллитид Ксор'кайлик, назначенный тремя сестрами губернатором, предоставил Дому Тарашк право от правлять правосудие в этом полуавтономном человеческом квартале. Благодаря этому отмеченный драконом дом содержит в городе большую крепость. Небольшое представительство Дома Сивис обеспечивает некоторую связь с другими частями Кхорвайра, в то время как Дом Ориен поддерживает торговый путь, соединяющий Серую Стену, Великий Утес и Бреландию. (В зависимости от состояния отношений на конкретный день, Бреландия часто перекрывает эту дорогу на своей стороне границы, чтобы помешать действиям разбойничающих военных отрядов.) Дом Денеит – единственный отмеченный драконом дом, который предлагает услуги перевозок и прочих экспедиций, направляющихся вглубь Дроаама.

Здания в западном, северном и южном квартале отвечают потребностям огров, минотавров и других больших существ. Большая часть населения состоит из гноллов, орков и гоблинов, но на улицах можно встре-

тить существ всех видов.

В Серой Стене есть большая арена, хотя она не так велика как арена в Великом Утесе. Путешественники могут делать ставки на результат происходящего или даже сами выходить на арену (возможно, по своей воле, возможно, нет), чтобы попытаться получить быстрые деньги. На рынке, люди и другие представители обычных рас могут обменять свои товары на местные или предложить цену за услуги чудовищных наемников. Представители небольших общин иногда приходят в Серую Стену для покупки человеческих товаров, здесь происходит огромное количество интриг между представителями враждующих поселков. У иллитида Ксор'кайлика мощная многонациональная служба безопасности – в большинстве своем состоящая из стражей-гноллов, усиленных офицерами из числа минотавров, троллей, медуз и гарпий – с которой он в полной мере поддерживает порядок в городе.

ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА

Тысячи лет назад Дроаам был пограничной территорией между Дхакаанской Империей хобгоблинов и землями варваров-орков. В период войны с даелькирами регион был опустошен, по нему рассеяны развалины древних городов и деревень. Хотя гоблины-поселенцы и другие разумные существа и восстановили некоторые из них, большинство развалин служит логовом опасных зверей.

Кажаак Драал: Каменистый регион, также известный как Каменные Земли, окружает руины древней хобгоблинской столицы. После того как даелькиры выпустили из глубин Хайбера орды василисков, горгон и кокатрисов, город был покинут. Улицы разрушенного города все еще полны окаменелых гоблинов и хобгоблинов, хотя большая часть этих статуй разрушена или рассыпалась под воздействием времени. Чудовища, разрушившие город, все еще преобладают в этом регионе, также здесь встречаются и другие аномалии, вроде стойких к окаменению горгулий и мест, где деревья и остальная растительность превращены в камень.

Несмотря на прошедшие девять тысяч лет, расположенный недалеко от центра города, остается открытым проход в Хайбер. 220 лет назад (778 ГК) из Хайбера прибыл отряд медуз, овладел Кажаак Драалом и отремонтировал для себя несколько зданий. Медузы приручили многих существ в регионе и медленно расширяли свою политическую поддержку. Реальный размер города значительно превышает территорию Великого Утеса, но медузы населяют лишь маленькую его часть, а также свои собственные, зачастую расположенные обособленно, пещеры. В течение всех этих лет они исследовали руины в поисках сокровищ, оставленных гоблиноидами. Однако из Хайбера пришли и другие твари, а также в Кажаак Драале скрываются вещи, которых страшатся даже медузы. В настоящее время общиной медуз управляет королева Шешка, величающая себя Королева Камня.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ДРОААМЕ

Несмотря на попытку стать признанным государством, для людей и представителей других обычных рас Дроаам остается чрезвычайно опасным местом. В лучшие времена это практически незаконная земля, а в худшие – это место жестоко и смертельно. Существа, которые не являются людоедами, могут напасть на пу-

тешественников, чтобы ограбить или просто из неприязни к возвысившимся в Кхорвайре расам, большинство монстров, живущих в Серой Стене, относятся к обычным расам безразлично. За воротами города отношение падает до недружелюбного и хуже. Однако полуорков обычно принимают хорошо; отношение жителей Дроаама улучшается на одну ступень, когда вы взаимодействуете с полуорком. Вне зависимости от расы, жители Дроаама обычно враждебны в отношении последователей Серебряного Пламени.

В примитивном, ограниченной инфраструктурой Дроааме есть лишь две больших дороги, которые идут из Серой Стены. Первая – дорога в Теневое Пограничье, вторая – торговый путь в Великий Утес, который тянется далее, в Пограничье. Эти дороги практически также опасны, как и дикая местность, поэтому большинство караванов нанимает для защиты охранников Дома Денейт или огров-наемников с рынков Серой Стены. Караваны, везущие товары для трех сестер, получают в качестве эскорта элитных стражей троллей. Большинство грабителей страшится репрессий со стороны трех сестер и не станет атаковать караваны, защищаемые этими троллями.

Не так давно Дом Ориен закончил ремонт и превратил дорогу между Серой Стеной и Великим Утесом в торговый путь, однако осталась глубокое беспокойство по поводу безопасности. Дом отправляет лишь один караван в неделю, а цены таких поездок утроены.

Помимо угрозы грабителей (это гоблины, орки, огры или минотавры), пустоши Дроаама населяет огромное количество негуманоидных существ, разумных монстров и диких зверей. В дикой местности обитают химеры, грифоны, яростники (смотрите *Справочник Монстров II*), ворги и много других существ. Бесплодные равнины и редкие леса Дроаама полны опасности, так что каждый, кто рискнет сойти с дороги, скоро обнаружит, что путешествие по дороге, не намного безопасней.

Несмотря на опасности, тех, кто желает бросить вызов суровым пустошам Дроаама, ожидает широкий спектр приключений. Руины и реликвии противостояния хобгоблинов и даелькиров рассеяны по всей земле, чудовищные жители их зачастую игнорируют или избегают. Эти места могут стать основой для экспедиций за сокровищами, научных исследований или частью путешествия через весь Кхорвайр в поисках секретов даелькиров. Города Дроаама полны возможностями интриг, таких как интриги всевозможных вождей монстров друг против друга или трех сестер. В мелких масштабах, всегда набирают стражу для защиты караванов, которые движутся из Серой Стены в Великий Утес. Кроме того, на границе с Бреландией часто возникают проблемы с магическими зверьми: за борьбу с ними местные бреландские лорды обычно щедро платят.

Сохраняется высокая напряженность отношений между Бреландией и Дроаамом, несмотря на попытки примирения со стороны трех сестер, а также отклоненную петицию участия в переговорах об окончании Последней Войны. Несмотря на то, что Дроаам в последние годы становится все более влиятельным, формально он не признан как независимое государство. Столкновения на границе Бреландии и Дроаама продолжаются, и король Боранел мало верит в сладкоречивые обещания Соры Катры и ее сестер.

ИДЕИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

- Ученый обнаружил древний хобгоблинский свиток, указывающий местоположение скрытого склепа в руинах Кажаак Драала. Но клан Кех Волаар из Даргууна (см. стр. 1___) также знает о находке, и оба хотят первыми достигнуть этого места. Управляющие областью медузы, конечно же, заинтересуются, спрятанными у них под ногами, сокровищами, если к ним просочится информация. Что в этой находке – мощные артефакты, золото и драгоценности или просто окаменелые тела величайших героев древней империи? Если последнее предположение окажется правдой, Кех Волаар мог бы найти семейную реликвию королевского рода, которая поможет опознать истинного Наследника Дхакаана и, тем самым, поможет осуществить возрождение древнего королевства.
- До Церкви Серебряного Пламени дошли слухи о существовании Темной Стаи, группы выживших ликантропов. Несмотря на то, что формально инквизиция ликантропов закончилась, силу, посвященную мести за старые чистки, необходимо считать угрозой современной церкви и ее последователям. Преданные Пламени паладины или жрецы, несмотря на риск, отправляются в Дроаам, чтобы подтвердить или опровергнуть существование угрозы.
- Таинственное послание, доставленное горгульей, призывает ко двору Великого Утеса. У Ссоры Теразы было видение, касающееся адресата письма. Принесет ли поездка удачу, или втянет получателя в интриги Ссоры Катры и нарастающий конфликт между ведьмами и Королевой Камня?
- Дом Денейт разъярен властью, которой обладает Дом Тарашк в Дроааме, и ищет способы, чтобы ослабить или дискредитировать своего конкурента. Во время посещения Серой Стены член или союзник Дома Тарашк был обвинен в убийстве старшего члена из штата служащих Лорда Кандрана, и должен теперь выступить на арене, чтобы доказать свою невиновность. Но это равносильно смерти для персоны, которая никогда не сражалась. Будет ли найден истинный убийца, пока не стало слишком поздно?
- Дом Тарашк обнаружил в северных горах древний рудник. Однако, в далеком прошлом, даелькиры заселили рудник ужасными существами, чтобы воспрепятствовать разработке рудных жил хобгоблинами. Рудник должен быть зачищен перед тем, как Тарашк начнет разработку, разбираясь с монстрами в глубинах рудника, исследователи могут обнаружить реликвии времен войн с даелькирами.

ЗЕМЛИ СКОРБИ

Столица: Нет

Население: 1000 [примерно] (98% Кованные. 2% другие)

Экспорт: Отсутствует

Языки: Общий

Когда-то Сайр светил ярче, чем любая из родственных ему стран в королевстве Галифар. Последняя Война нанесла тяжелый урон странам и их жителям, медленно разрушая многие достижения, когда они стали театром боевых действий для армий Каррната, Трейна и Бреландии. В конце концов, пришло несчастье. Никто не знает, была ли катастрофа вызвана оружием вражеской страны или ультимативным оружием самого Сайра. Катаклизм мог быть совершен умышленно, а мог быть и случайностью. В любом случае результат один и тот же. Прекрасный Сайр, жемчужина среди многочисленных владений Галифара, разлетелся в клочья от взрыва волшебной энергии. Такого не происходило со времен разрушения Ксен'дрика за соток тысяч лет до наших дней. В Траурный День 994 ГК, Сайр исчез. Теперь место, где когда-то был Сайр, носит другое, темное имя. Теперь это просто Земли Скорби.

Унылый серый туман держится на границах Земли Скорби, создавая барьер, который лишь изредка показывает опустошение и разорение позади себя. Там, за туманом, край со шрамами битв, до сих пор хранит страшную память о Последней Войне, укрытый вечными сумерками. Как рана, которую нельзя вылечить, эта земля разрушена и проклята. В некоторых местах земля спеклась до состояния стекла. В других она просто разломана, выжжена и покрыта выбоинами. Разрозненные тела солдат с разных сторон еще больше усугубляют вид – мертвые тела этих солдат отказываются разлагаться. Земли Скорби это буквально огромная открытая могила.

В Землях Скорби раны войны не заживают, гнетут мерзкие волшебные эффекты, а монстры мутируют в еще более гадких и ужасных существ. Волшебные эффекты продолжают сочиться на землю как дождь волшебства, который никогда не иссякает. Искаженные неестественными силами этой области, местные монстры свирепствуют и охотятся в борьбе за выживание. Иногда даже мертвые, оживленные странными силами, исходящими от разрушенных земель, встают, чтобы продолжить сражение в войне, которая давным-давно окончилась. В этой земле несчастья и мутаций харизматические кованные собирают последователей и хотят построить свою собственную империю.

ПРОМЫШЛЕННОСТЬ

Когда-то Сайр был известен своими прекрасными фабричными товарами и замечательными произведениями искусства и ремесла. Богачи из Пяти Наций гордятся наличием в своих коллекциях одного или нескольких произведений искусства от мастеров Сайра. Дом Фиарлан основал свою штаб-квартиру в Сайре, и Гильдия Развлечений и Ремесленников была движущей силой в создании духа нации. (Ходят слухи, что Дом Фиарлан что-то знал о надвигающейся катастрофе, поскольку все члены правящей семьи уехали «по делам», когда наступил День Скорби). В настоящее время из Земель Скорби не выходит ничего, кроме горя, страха и случайно найденных артефактов, оставшихся из прошлых дней.

ЖИЗНЬ И ОБЩЕСТВО

Сайрийцы, не убитые в катастрофе, изменившей эту область, убежали в безопасные места и теперь живут изгнанниками в других землях. Некоторые разумные суще-

ства живут на границе уныло-серого тумана, и от старого общества в этих разрушенных землях не осталось ничего. Тайная сила, уничтожившая страну, убила и большинство живых существ, так что выживание там – почти невозможная задача. Теперь в этих землях бродят изменившиеся монстры, охотящиеся друг на друга и поедающие сорняки и колючки, кроме которых из растительности ничего не выжило.

Отряды мародеров храбро пробираются в Земли Скорби, ища объекты искусства и артефакты на продажу. Хотя Трейн и Бреландия пытаются пресечь такие операции в своих окрестностях, Каррнат поощряет такую деятельность и предлагает заманчивую премию тем, кто находит дорогостоящие или могущественные изделия. В этом отношении Каррнат и Новый Сайр (в Бреландии) соревнуются, желая узнать, что же произошло в День Скорби и спасти из руин все, что можно спасти. Независимые отряды мародеров приходят в Земли Скорби из Талентских Равнин, Даргууна и Залива Кракен, в то время как отряды налетчиков Валенарских эльфов приходят сюда в поисках достойного вызова.

Если ходящие слухи истинны, одно общество хочет объявить Земли Скорби своими. Это общество кованных, и возникло оно вокруг харизматичного и могущественного лидера кованных – Лорда Лезвий. Где-то за границей тумана на разрушенных землях возвышается анклав Лорда Лезвий, как маяк, собирающий кованных, преданных больше своему механическому наследию, чем наследию живому. Примерно каждый месяц в Земли Скорби приходит кованный в поисках этого рая понаслышке для живых механизмов. Некоторые истории описывают Лорда Лезвий как великого философа и учителя. Другие расписывают его как военачальника и жаждущего власти пророка, желающего основать страну кованных, откуда можно будет бросить вызов слабым расам с мягкой плотью, ради правления всем Кхорвайром.

ПРАВИТЕЛЬСТВО И ПОЛИТИКА

Законы Земли Скорби обманчиво строги и относительно просты: Вошедший в Земли Скорби, скорее всего, не выживет. Выживший изменится – физически, духовно и умственно. Природа здесь не хозяйка, она находится по ту сторону тумана. В Землях Скорби мертвые не разлагаются, и не всегда перестают двигаться. Какая-то сила или силы, выпущенные в День Скорби, продолжают изменять землю и созданий, что живут (и умирают) на ней, создавая чудовищ, ранее не виданных на Кхорвайре. (Природное лечение в Землях Скорби не функционирует, так же как заклинания и магические эффекты подшоколы лечения).

Гнусные существа Земель Скорби выживают лишь становясь проворнее, сильнее, удачливее, и хитрее. Некоторые законы природы здесь изменены или опросты, но первичный закон все еще действует – достойные и сильные выживают, а слабые, медленные, глупые и неудачливые умирают. Да к тому же даже смерть здесь не означает конец всему.

Лорд Лезвий утвердил хилое правительство, напоминающее смесь теократии и военной диктатуры. Этот кованный-провидец считает себя и религиозным и военным лидером. В этом лагере слово Лорда Лезвий – закон и канон. Кованный, пришедший к нему принимает эти правила или уничтожается – Лорд Лезвий никому не позволяет уходить.

ВЛИЯТЕЛЬНЫЕ ГРУППЫ

В то время как некоторые влиятельные личности живут в Землях Скорби, некоторые сильные группы остаются активными даже после катастрофы Дня Скорби.

Из них только одна создала себе дом в этих заброшенных землях; другие приходят в Земли Скорби в поисках объектов, дающих им богатство, власть и влияние. Также ходят слухи об основании менее воинственного поселения кованных, но об этой общине известно очень мало.

Сборщики Икара: Самый большой отряд мародеров, действующий в Землях Скорби, Сборщики Икара имеют передвижную базу действий, перемещающуюся по западному краю Реки Сайр, используя баржи для пересечения реки и наземные кареты на элементальной тяге для пересечения пустошей Земель Скорби. Несмотря на их способности и профессиональную видимость, команда Икара жестока и смертоносна, не заботящаяся о жизни ни людей, ни кого бы то ни было.

Икар Черный (33 мужчины полуорк, воин 6) возглавляет эту команду разбойников, отказавшихся от засад на торговых дорогах ради грабежа и расхищения остатков Земель Скорби. У Икара бессрочные контракты с Каррнатским правительством, Принцем Оаргевом из Нового Сайра и Орденом Изумрудного Когтя. Хотя он всегда продает что-то интересное Каррнату и Новому Сайру, лучшую добычу он приберегает для своих господ из Изумрудного Когтя. Икар и его банда, примерно из 12 отмороzków, делает частые набеги на Земли Скорби, концентрируясь на руинах столицы и разрушенных земель вокруг нее. Сейчас, после столкновения с ожившим шаром огня, полу-орку нужно кем-то заменить четырех потерянных людей.

Кхраальские Лорды: На юго-востоке Даргууна в джунглях Кхраала скрывается злобная банда пиратов и мародеров. Возглавляемые жестоким Баало Одноглазым (ХЗ мужчина хобгоблин, варвар 4), Кхраальские Лорды терроризируют разрозненные общины гоблиноидов южного Даргууна. У банды есть два маленьких военных корабля, с Сайрской базы на реке Гхаал. Баало и его последователи используют корабли для набегов на суда, пересекающие Залив Кракен, хотя они избегают нападения на тех, кто лучше вооружен или больше понимает в морском деле, чем они сами (надо сказать, что почти все корабли на их пути попадают под эту категорию). По этой причине Кхраальские Лорды стали совершать мародерские набеги на Земли Скорби с южного моря. Посредством нескольких связей за пределами Даргууна, Баало продает все найденные им реликты клерку Дома Денеит, обслуживающим аванпост в Черепе Виверны. Клерк, наемник без кровных связей с Домом, платит третью часть стоимости реликта, а после продает его Принцу Оаргеvu Нового Сайра, получая значительную выгоду.

Лорд Лезвий: Кованный провидец, известный как Лорд Лезвий основал фундамент для страны кованных в бесплодных просторах Земель Скорби. Никто точно не знает, откуда пришел Лорд Лезвий. И ни один посторонний не знает наверняка, где находится мифический город живых механизмов. По некоторым историям

ЗЕМЛИ СКОРБИ



Лорд Лезвий возглавлял армии кованых Сайра в Последней Войне. По другим рассказам он более молодой кованный, возможно последний, вышедший из кузниц Каннита до того как Тронхолдский Договор привел к их демонтажу. Одна сплетня описывает историю, как Лорд Лезвий вызвал разрушение Сайра, и предупреждает, что он планирует повторить День Скорби во всех Пяти Народах. Что бы ни было правдой, кованный-мессия стал маяком для одной части кованных, и омерзительным выродком для другой части.

Лорд Лезвий (33 кованный-личность мужчина, воин 2/изобретатель 5/кованный джаггернаут 5 уровня) обладает фанатичным отрядом кованных последователей на своей стороне, внимающих его проповедям о превосходстве механизмов. Он проповедует апокалипсическое видение будущего, где кованные уничтожат или поработят более слабые расы из плоти и крови. Лорд Лезвий постоянно повторяет "Мы созданы, чтобы править Эберроном, и придет день, когда кованные получат этот мир огнем и мечем!"

Никто не знает, сколько кованных присоединилось к Лорду Лезвий. Хотя все в окружающих территориях верят, что опасный пророк существует, никто не может собрать больше информации о его деятельности. Даже эльфы Дома Фиарлан ничего не знают о Лорде Лезвий – да и в это Дом Теней не хочет ввязываться.

РЕЛИГИЯ

Боги покинули Землю Скорби. Однако последователи Лорда Лезвий считают своего лидера единым и истинным пророком. Его послания предназначены только для кованных, поскольку описывают построение страны живых механизмов среди земли Скорби, а затем создать империю на плоти и крови обычных рас. Его последователи смотрят в будущее, в Обетованное Время, когда они, созданные быть рабами, будут править своими бывшими хозяевами.

ГЛАВНЫЕ ПОСЕЛЕНИЯ

Города Сайра, когда-то великие и красивые, лежат в руинах по всем Землям Скорби. В них ничего нет за исключением копающихся в мусоре животных и хищных монстров.

Метроль (Разрушенная столица): Этот величественный город когда-то был столицей Сайра. Теперь он лежит пустой вдоль реки Сайр, ожидая возвращения своего населения. Часть Метроля разлетелась в разные стороны, здания раскрошены теми самыми силами, что уничтожили страну. Другие части города спаслись, отделавшись поверхностными повреждениями; за исключением отсутствия людей и уныло-серого покрова тумана, он выглядит почти так же как до разрушения страны. Днем Метроль тих, но ночь приносит на улицы павшей столицы какофонию хаоса и жестокости; по ночам здесь рыщут, вопят и стонут призрачные твари.

Мародеры, зачищающие Метроль от забытых богатств, описывают этих тварей как фигуры, смутно напоминающие людей, но без волос и с прозрачной кожей, которая вроде бы светится бледным внутренним светом. Некоторые считают, что эти твари – духи охранников, оставленные королевской семьей Сайра защищать город. Другие говорят, что это просто привидения мертвецов города. Однако большинству все равно, кто или что это. Они или избегают их, или пытаются уничтожить.

Строения в Метроле более-менее целы, включая королевские дворцы Вемишарда; великий Собор На

Холме, посвященный Верховным Хозяевам; огромная станция молниевой дороги, когда-то служившей выходом на запад; и чудесная Арена Метроля, где толпу развлекали великолепными играми, выступлениями, празднованиями и соревнованиями.

Эстон (разрушенный Маленький Город): Этот населенный пункт, находящийся на западной границе Сайра, использовался как база для операций Дома Каннит. Когда Сайр был уничтожен, патриарх Каннит и многие выдающиеся представители дома исчезли в катастрофе. С тех пор лидерство в доме разделено среди трех представителей семьи с высоким званием (смотрите страницу 2__).

Эстон понес большие разрушения, чем Метроль, с полностью разрушенными улицами и зданиями. Тем не менее, мародеры и другие охотники за удачей храбро встречают опасности Земли Скорби, пытаясь достигнуть Эстона, чтобы найти что-нибудь удивительное, оставшееся от Каннит под камнями и руинами.

Область вокруг разрушенного города стала землями всех видов мутировавших монстров и свободно парящих оживших заклинаний, созданных вследствие разрушения Сайра. По этой причине достигнуть Эстона не просто. Наземное путешествие подвергает опасности от чудовищных обитателей этих земель. Подход из-за стены тумана с озера Арул тоже не лучший маршрут, поскольку мутировавшие твари захватили и воду, и прилегающие берега.

ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА

Земли Скорби – царство тайн и разрушения. Некоторые места описываются в легендах, уже складываемых о утраченном Сайре, но многие еще лежат в неизвестности, сокрытые плащом уныло-серого тумана, окружающего эти земли.

Мертвенно-Серый туман: Чтобы не вызвало разрушения Сайра, оно создало стену тумана, распространившегося до границ Земли Скорби во всех направлениях. Покров из тумана выглядит как завеса, отделяя Земли Скорби от соседей. Густой и насыщенный на границе, туман возвышается примерно на 30 метров в небо и формирует купол, скрывающий разрушенное царство даже сверху. Сильные ветра иногда прорывают туман в некоторых местах, но они вскоре закрываются. Вход в Земли Скорби через туман похож на вход в темный заглушенный район, лишенный жизни, солнца и звуков. В конечном счете, толстый туман пропускает в менее гнетущую дымку, но в зависимости от дня и местоположения, этот пограничный туман может простираться от нескольких десятков метров до 8 километров. Путешественники в густом слое тумана страдают от клаустрофобии и быстро утомляются и впадают в уныние без видимой причины. В тумане легко заблудиться, и храбрецы, дерзнувшие вторгнуться в него, часто оканчивают жизнь ходя по нему кругами, пока не кончатся еда и вода, или пока не встретятся с кошмарными ужасами, рышущим по границе. (Провалившие проверку Искусство Выживания против КС 20 дезориентируются и бредут в случайном направлении 1d4 часов).

Стеклянное плато: Одним из последствий катастрофы, уничтожившей Сайр стало создание высокогорного плато, сделанного из острых, конструкций, похожих на стекло. Общий вид плато гладкий и плоский, хотя над землей в случайных местах торчат зазубренные шипы и шпили. Центральная часть этой высокогорной равнины сделана из обсидиана и иногда полыхает огненными цветами из темной глубины. Возле границ

плато стекло становится светлее и более прозрачным, пока не становится почти белым на зазубренных уступах, отделяющих эту вершину от окружающих низин.

Ничто не растет на плато из стекла, и мало существ можно найти на его зазубренных пиках и плоских просторах. С другой стороны, ожившие заклинания, кажется, притягиваются этим местом; самая густая концентрация этих странных созданий находится на Стеклянном Плато и возле него. Ходят слухи, что в плато и под ним есть пещеры, где хранится истина о катастрофе в Сайре, ждущая, когда ее найдет кто-то достаточно сильный, храбрый и безрассудный, чтобы проникнуть так далеко в Земли Скорби.

Поле Гибели: Последняя битва Последней Войны проходила в Сайре, на юго-запад от места, ныне известного как Стеклянное Плато. Здесь столкнулись силы Трейна, Сайра, Бреландии и Даргууна в хаотичной и эпической битве. Эти силы умерли в Траурный День, захваченные водоворотом тайного эффекта, уничтожившего всю страну. Останки той битвы все еще можно увидеть; Поле Гибели является достопримечательностью среди подобных мест во всех Землях Скорби; хотя бы из-за огромного количества войск, чьи тела заполняют это поле брани. Эти солдаты, умершие четыре года назад, выглядят как в день смерти. Ни один не подает признаков гниения и разложения. Открытые раны зияют, плоть отказывается гнить и распадаться, доспехи и оружие остаются сверкающими и не тронутыми ржавчиной. Многочисленная военная техника, осадные устройства, и другие орудия разрушения, принесенные противниками, стоят стражниками над телами мертвых.

Большинство посетителей Поля Гибели следуют примеру исследователей, нашедших это место, совершая молитву по всем, лежащим в этой не зарытой могиле — Рыцари Трейна лежат рядом с Даргуунскими воинами. Бреландские лучники лежат среди ополчения Сайра. Они не нежить, но в то же время они неестественны. Какая-то сила хранит их от течения времени. Даже животные падальщики отказываются беспокоить их тела.

Тлеющий Разлом: К северу от Стеклянного Плато в земле находится огромная трещина, испускающая холодный фиолетовый свет. Это сверхъестественное свечение исходит из таких глубин Тлеющего Разлома, что источник сверху разглядеть нельзя (и до сего дня ни один из спустившихся в Разлом не вернулся оттуда живым). Мутировавшие монстры, бродящие по Землям Скорби вроде как притягиваются к этому месту, и некоторые считают, что фиолетовое свечение сыграло роль в их создании. Может быть, свечение, и не связано с появлением мутировавших монстров, но оно определенно на них воздействует. Те из них, кто провёл возле Тлеющего Разлома значительное время, изменяются еще больше, становясь более искаженными, и уродливыми чем они были до омывания в холодном фиолетовом свете.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЗЕМЛЯХ СКОРБИ

Земли Скорби демонстрируют ужасы волшебной войны. Здесь мертвый, воздух, как в склепе. Ничего природного нет за пределами густого серого тумана на границах, и повсюду бродят ожившие заклинания. Выживание в Землях Скорби — не простая задача; здесь мало растений и животных, а те, что есть, испорчены и

изменены в гадкую сторону. Даже вода здесь и рядом с Землями Скорби несет темную заразу, заразу, которая начала просачиваться в озеро Сайр, озеро Арул, и ближайшие водоемы. Авантюристы скорее всего не найдут ни помощи ни припасов в Землях Скорби. Они захотеть могут прийти сюда, чтобы ограбить руины или выполнить другую миссию, но все время, находясь здесь, они будут испытывать трудные времена. В самом деле, время и природа как-то странно действуют в Землях Скорби, даже магия не будет гарантированно работать в этой окутанной туманом стране.

ИДЕИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

- Отряд авантюристов хочет найти и остановить мощного кованного солдата, все еще ведущего Последнюю Войну. Кованный или не знает или наплевать хотел на подписание мирного договора. Он следует последней команде, а это был поиск и уничтожение всех врагов. Нападая из Земель Скорби, он нападает на цели в Каррнате, Талентской Равнине, Валенаре, Даргууне, Бреландии и Трейне, каждый раз возвращаясь в туман и планируя там следующую атаку. Авантюристы должны выследить кованного до его логова и убедить его, что Последняя Война уничтожена; или уничтожить его, пока он не напал снова.
- Барон Меррикс из Дома Каннит нанимает авантюристов для путешествия в разрушенный город Эстон в поисках артефакта, хранящегося в доме анклава, а ныне закопанного где-то там.
- Мутировавший булитт огромного размера пришел из Земель Скорби, пожирает стада и угрожает поселениям востока Бреландии.
- Принц Оаргев из Нового Сайра дарует отряду приключенцев карту, ведущую к тайному сооружению рядом с Тлеющим Разломом. В этой волшебной башне сайрского наследника ждут могущественные книги. Оаргев хочет, чтобы авантюристы вернули их для него и принесли в Новый Сайр.
- Знатная женщина просит авантюристов отправиться на Поля Гибели в поисках ее сына. Он был капитаном в армии Трейна, и она хочет, чтобы его тело вернулось в Трейн и было подобающим образом захоронено.
- Карета молниевой дороги не завершила свой путь через Сайр в День Скорби. Дом Ориен нуждается в авантюристах, желающих пройти по пути камней-проводников, найти потерянные вагоны, вернуть почти бесценные художественные работы Сайра, находящиеся в багажном отсеке, и окончить таким образом затянувшуюся доставку.
- Халфлинги из Талентских Равнин обеспокоены странным свечением вдалеке над озером Сайр. Старейшины племен считают, что свечение связано с Землями Скорби и может нести опасность народу равнин, и они ищут авантюристов, которые проверили бы его.

ЗИЛАРГО

Столица: Порт Тролан

Население: 250.000 (60% гномы, 16% люди, 11% дварфы, 7% кобольды, 6% прочие расы)

Экспорт: Алхимические товары, образование, развлечения, карты, драгоценные камни, корабли.

Языки: Гномий, Общий, Дварфий, Гоблинов

Тысячи лет гномы Кхорвайра живут в регионе, известном как Зиларго. Живущие между Воющими Пиками и Горами Морская Стена, гномы процветают вопреки вторжениям и конфликтам с гоблиноидами, кобольдами и людьми. Они всегда ухитряются поддерживать свою независимость, выигрывая сражения с помощью слов, где они не смогли бы выиграть с помощью мечей. После того как Галифар образовал свое королевство, он устремил свой взгляд в сторону Зиларго. Гномы столкнулись с его военными силами в Насесте Дракона, и сразу же сдались. Во время переговоров гномам удалось добиться статуса независимой провинции внутри королевства. Галифар получил победу, а гномы закрепили безопасное место в новом королевстве, и все это без единой капли крови. Рассчитывая на свою мудрость и остроумие, вместе с предметами в которые закованы элементарии и гномьи иллюзии, этот народ может быть весьма опасным соперником.

Во время Последней Войны, Зиларго сохранял часть времени положение нейтрального наблюдателя, став союзником Бреландии в 962 ГК. С этого момента гномы обеспечивают информацией и элементарным оружием Бреландию, причем избегая большинства сражений. В результате этого, по окончании Последней Войны Зиларго стал еще более сильным, а Бреландия находится в долгу перед гномами за оказанные ими услуги.

ПРОМЫШЛЕННОСТЬ

Как для маленькой страны, Зиларго экспортирует большое разнообразие товаров и услуг. Гномы известны своей экспертностью в дипломатии, а востребованность в гномьих переводчиках, адвокатах и посредниках все также высока. Дом Сивис контролирует эти услуги, а также поддерживает контроль над системой сообщений в центральном Кхорвайре.

Талант гномов в словесной практике выходит за границы медитации и письменности. Поэты и ораторы гномов уважаемы по всему Кхорвайру, а талантливые гномьи барды сплетая воедино магию и слова создают изумляющие представления из песни и иллюзии. Помимо этого существуют Хроники Корранберга, которые доступны всему обычному народу в Пяти Народах. Библиотека Корранберга и связанные с ней колледжи не соизмеримы в сравнении с магическими исследованиями и изобретательстве по сравнению с магами Аундаира. и может быть самым могущественным источником знаний на континенте.

Гномы из Порта Тролан одни из величайших кораблестроителей и картографов Кхорвайра, даже Лазаарские принцы приезжают к ним, чтобы приобрести суда изготовленные гномами. Гигантские богатства добываются из шахт с драгоценными камнями Заланберга, гномам удалось раскрыть методику заковывания элементариев в суда, оружие и доспехи.

ЖИЗНЬ И ОБЩЕСТВО

Красивая архитектура наполняет города и городки Зиларго, улицы вибрируют яркими цветами, песнями и дорбым юмором. Дружелюбные, радостные жители, как ажется, общаются со встречным с неподдельным интересом, а воровство и грубые преступления здесь очень редки.

Если честно, то такое поведение обычного гнома больше обусловлено его жадой к знаниям, а не симпатией к чужестранцам. Гномы верят, что каждая частичка информации, не важно насколько она тривиальна, может в один день стать ценной.

Общество Зиларго связано воедино сложной паутиной услуг, тайн и долгов. Более восьми столетий невидимый орден шпионов и наемных убийц следит из тени за происходящим, собирает информацию обо всех внутренних действиях, и используют свои знания по устранению угрозы их сообществу. Каждый житель Зиларго знает, что кто-угодно может быть агентом этого тайного ордена. Большинство гномов добрые от сердца и радостные, но всегда существует шанс, что за дружественной маской могут скрываться более тайные деяния.

ПРАВИТЕЛЬСТВО И ПОЛИТИКА

В Зиларго правит Триумvirат. Этот совет состоит из представителей каждого из крупных городов: Корранберга, Порта Тролан и Заланберга. Он был основан как комитет по контролю над поведением студентов и руководителей Корранбергской Библиотеки. Могущество и обязанности Триумvirата медленно расширялись, и охватили своим влиянием всю страну. Каждый из трех городов имеет собственный Совет из Девяти, где гномы выбираются из богатых семей, чтобы регулировать местные гражданские проблемы. По теории, городские представители в Триумvirате выбираются демократическими выборами из совета. Но на практике этот процесс как угоден, но только не демократичен, секретные войны из слов и шантажа определяют могущество любого из членов совета.

Доверие – тайный орден, защищающий Зиларгское общество, подчиняется непосредственно Триумvirату. Он имеет координатора в каждом из городов, работая с местным советом. Лишь несколько осознают, что Триумvirат обладает внушительным складом информации, касающейся политики, военных сил и экономической деятельности, которые соперничают с Библиотекой, и все благодаря работе Доверия.

ВЛИЯТЕЛЬНЫЕ ГРУППЫ

Нижеследующие группы обладают влиянием в Зиларго.

Дом Кундарак: Дом Кундарак обладает сильным присутствием в Зиларго, имея крупные представительства в основных городах.

Дом Сивис: Дом Надписи был рожден в Зиларго, а Корранберг все также остается основным местом его могущества. Точно также как Дом Денейт набирает себе наемников с различных земель, так и Сивис действует как центр гномов переводчиков, посредников и поставщиков подобных услуг. Сивис вкладывает большие силы в нейтралитет своих агентов, и заявляет, что не имеет никаких связей ни с Триумvirатом, ни с Библиотекой, ни с любой другой местной силой, но некоторые верят, что именно Сивис является истинной властью, стоящей позади всего народа.

Аурум: Определенное число членов трех Советов Девяти являются тайными представителями Аурума. Это довольно опасная игра, так как Доверие постоянно наблюдает за этой порочной группой.

Корранбергская Библиотека: Как и отмеченные драконом дома, Библиотека является практически независимой властью со своими правами. Дополнительную информацию о Библиотеке вы найдете на стр. 2.

Корранбергские Хроники: Корранбергские Хроники впервые появились в Зиларго, а потом распространились по всем Пяти Народам во время Последней Войны. Считаясь беспристрастным и информативным источ-

ником новостей, Хроники обрели широкое распространение благодаря союзу с Домом Ориен, а разнообразный читательский круг позволил выходить последним изданиям количеством три раза в неделю.

Доверие: Эта тайная организация поддерживает порядок внутри Зиларго. Вопреки её мрачному подтексту, на самом деле она действует в лучших интересах её сограждан.

РЕЛИГИЯ

Люди Зиларго чрезвычайно либеральны по отношению к религии. Большинство гномов проверяют себя в нескольких религиях, прежде чем остановиться на одном божестве. Некоторые так и никогда не делают выбор, есть гномы, которые служат и оказывают услуги как Верховным Хозяевам, так и Серебряному Пламени. В основных городах Зиларго можно встретить храмы практически всех религий. В Корранберге есть даже храм, который посвящен Дракону Глубин, хотя его приверженцы более философские и менее беспокойные, чем фанатики из Теневого Пограничья. Вопреки кажущемуся развязному отношению к религии, большинство из гномов относятся к ней очень серьезно; они просто не видят конфликт в следовании более чем за одним из богов.

ГЛАВНЫЕ ПОСЕЛЕНИЯ

Гномы Зиларго вкладывают особое внимание во внешний вид. Архитектура гномов разработана под красоту, несет деликатные особенности, ажурные выступы и балконы, ухоженные сады. Памятники и статуи расположены повсеместно повсему городу. Большинство устройств и зданий возведено под существ небольшого роста, но есть и здания под высокими существ. Корранберг и Порт Тролан претерпели за столетия присутствия постоянного потока путешественников различных рас существенные изменения.

Корранберг (Большой Город, 17,230): Расположенный у основания Гор Морская Стена, Корранберг самый старый из городов Зиларго. Так как он является домом для известной Библиотеки и гномьих колледжей, множество аристократии приезжает в Корранберг на учебу. Здесь расположена древняя цитадель Дома Сивис, а также ряд храмов, включая Хранилище Рукописей – самый крупный алтарь Ауреону в Хорвайре.

Порт Тролан (Метрополи, 27,500): Прибрежная столица Зиларго испещренная своими каналами и водными улицами служит центром гномьего кораблестроительства и ядро всевозможной торговли. Башня Триумvirата возвышается над центральной частью города. Здесь есть основные представительства Дома Кундарак, Сивис и Каннит, а также представительства всех остальных отмеченных драконом домов.

Заланберг (Маленький Город, 6,170): Скрытый высоко в Горах Морская Стена, Заланберг расположен в сердце сети шахт с драгоценными камнями. Горы весьма коварны, и всегда существует риск нападения хака'джарских кобольдов или гоблинов Даргууна. Большую часть гномы и дварфы сидят в городе. Дом Кундарак обладает крупным хранилищем в городе, а после крупных переговоров с Домом Тарашк, было завершено возведение крупного зала Гильдии Старателей.

ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА

По всей территории страны можно встретить руины гоблиноидов.

Палуур Драал: Этот разрушенный город широко раскинулся под землей, принадлежал людям, гномам, ко-



больдом, а его исходными хозяевами являются хобгоблины. Библиотека Корранберга извлекла много информации о Дхааканской Империи из Палуур Драала, а некоторые верят, что в нем все еще хранится масса скрытых тайн.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЗИЛАРГО

Зиларго мирный регион, более рассчитанный на приключение в городе. Лишь несколько захороненных руин из Эпохи Чудовищ все также ждут когда их раскоют, но климат здесь более мягкий, дикая природа умерена, а несколько бандитов или крупных угроз опасны для путешественников. Дом Ориен провел торговые дороги между тремя крупными городами и близлежащими городами в Бреландии, и теперь этот народ, основа для Дома Сивис, всецело использует услуги сообщения.

Авантюры в городах Зиларго могут сбить с толку тех, кто думает что они будут оценены, если они разбираются с проблемами с помощью меча. Доверие предотвращает все шаги, которые направлены с угрозой сообществу, воин, который начинает угрожать, может сам получить угрозы, шантаж, будет опоен наркотиками, вышвырнут из города или еще что похуже. Даже если им удастся избежать внимания Доверия, авантюристы могут с легкостью попасть в коварную сеть из взаимобязанностей, долгов и секретов, которые дружно хранят гномы.

ИДЕИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

—Кех Волаар (смотрите стр. 1__) удерживает ключ к сети катакомб под Палуур Драалом, и посылает солдат на поиски в лабиринтах реликвий утраченной империи.

—Хака'джарские кобольды захватили гномью шахту по добыче драгоценных камней. и удерживает чуть больше десятка шахтеров в заложниках.

КАРРНАТ

Столица: Корте

Население: 2,500 000 (52% люди, 18% дварфы, 10% халфлинги, 8% полуэльфы, 8% эльфы, 4% другие)

Экспорт: эль, молочные продукты, стекло, зерно, крупный рогатый скот, строевой лес, бумага, ткани.

Языки: Общий, эльфийский, дварфский, халфлингский.

Из Пяти Народов, основанных людскими поселенцами на Кхорвайре, Каррнат имеет самые сильные военные традиции. Будучи непосредственным местом рождения короля Галифара, который объединил эти самые Пять Народов, страна покрыта пышными лесами, плодородными равнинами и обширными водными потоками, текущими с заснеженных гор к самому морю. Некогда границы Каррната охватывали большинство земель, лежащих к востоку от Залива Потомков. Ныне эти земли принадлежат Твердыни Мрор, Телентским Равнинам, Ку'барре и Лазаарским Княжествам. Сегодня страна простирается от Залива Потомков и реки Сайр на западе до гор Железный Корень на востоке, и от Залива Каррн на севере, до границ с Талентскими Равнинами на юге. Название народа не менялось с самых древних дней до основания Пяти Народов, когда Каррн Завоеватель не только основал страну, носящую его имя, но и попытался завоевать и подчинить себе весь Кхорвайр. Столетия спустя, другой Каррн, один из сыновей Короля Галифара, стал правителем этого народа в 32 ГК. В этом же году Пять Народов, официально приняли имена пяти старших детей Галифара.

Во времена правления Джарота, последнего короля Галифара, его сын Кайус I правил страной. Третий ребенок Короля Джарота. Он был высоким, худощавым мужчиной с напряженным взглядом и острым умом. После смерти отца он присоединился к своим родным братьям Тайлину Трейнскому и Роанну Бреландскому, в борьбе за трон с их старшей сестрой Мишанн. Так началась Последняя Война. С одной стороны – Сайр и Аундаир, которые пытались поддержать права наследственности Галифара, с другой Бреландия, Трейн и Каррнат, противостоящие коронации Мишанн, но неуверенные в решении вопроса о престолонаследии. Это было до того, как каждый отпрыск решил, что именно он или она, должны править королевством, и первоначальные союзы утонули в крови и ярости.

Нынешний правитель Каррната, Король Кайус ир'Винарн III, удивительно похож на своего прадеда, потомка Джарота, чье имя он носит. Кайус пришел к власти в 991 ГК, и быстро стал одним из самых ярых сторонников мира во всех землях. Он способствовал убеждению других народов посетить переговоры в древней столице Тронхолд, а, следовательно, был один из первых, кто подписал Тронхолдский Договор.

Сегодня Каррнат упорно работает над сохранением установленного мира. Не имея собственных детей, Кайус, обменял своих родных брата и сестру, а также отпрысков благородного происхождения, на представителей королевской семьи другого народа, дабы гарантировать сотрудничество и усилить мир. Он принял двоих детей Боранела из Бреландии, Халикса и Борину, чтобы гарантировать длительный мир и взаимопомощь между этими двумя народами. Каррнат стремится к улучшению отношений с Аундаиром и Трейном, двумя государствами, с которыми он наиболее отчаянно сражался в годы войны. Страна продолжает поддерживать хорошие отношения с Твердынями Мрор, своим самым верным союзником в

войне. На юге, что бы обуздать продолжающуюся агрессию со стороны валенарских эльфов, Каррнат заключил отдельный союз с кланами халфлингов Талентских Равнин. Этот союз позволил каррнатским войскам строить форты на территории халфлингов, для защиты обоих народов.

ПРОМЫШЛЕННОСТЬ

Леса Каррната, особенно густой Лес Каррн, покрывающий всю северную часть страны, обеспечивает часть самого известного экспорта на всем Кхорвайре. Каррнатские сосны обладают ценной древесиной, которую продают на далеких рынках Лазаара и Бреландии. Каррнты также усовершенствовали процесс изготовления бумаги, и каррнатская бумага имеет высшую цену на всем континенте.

Фермы по всей стране обеспечивают молоком, мясом и сыром рынки в Корте и Атаре, а некоторые экзотические сыры продаются за большую цену, чем их вес в удаленных городах и городках. Говядина, свинина и домашняя птица, выращенные в Каррнате, занимают место среди лучших на континенте. В частности Дом Галланда, предпочитает каррнатскую говядину и свинину в своих гостиницах и залах. Дом Ориен оказывает неоценимую услугу, используя свои волшебным образом охлаждаемые фургоны и другие методы, чтобы обеспечить сохранность запасов во время перевозок.

Другим излюбленным каррнатским творением, подаваемым в Галландских анклавах гостеприимства от Элдинских Владений до Лазаарских Княжеств, является эль «Ночной Лес». Эль обладает густым, сильным запахом, соответствующий его темному, крепкому цвету, который блестит под тонким слоем золотых пузырьков. Бочки с элем «Ночной Лес» и головы лучшего каррнатского сыра обладают такой высокой ценой на иностранных рынках, что стража дома Денеит сопровождает и охраняет эти грузы.

Как и в других государствах, дома отмеченные драконом владеют торговыми центрами и заставами по всему Каррнату, для ведения своих дел. Внутри границ Каррната два дома управляют делами своих обширных предприятий. Штаб Гильдии Лекарей Дома Джораско, занимает массивный комплекс в Ведиаре, одновременно используя его как место обучения искусству врачевания, а Дом Денеит сделал своим штабом Каррлактон, где Башня Стражи возвышается над остальной частью города.

ЖИЗНЬ И ОБЩЕСТВО

Пульс городов остро ощущается в метрополиях Каррната. Здесь, преобладающий средний класс, владеет магазинами и другими видами коммерческой деятельности, служит рабочей силой в промышленности и использует в своих интересах все, что могут предложить большие города к востоку от Залива Потомков. За пределами городских центров преобладает сельская промышленность. Всевозможные фермы и ранчо, раскинулись на просторах плодородных полей и равнин. Но даже в этом случае каррнатские фермы не могут давать достаточно продовольствия метрополиям Корте, Каррлактона, Атара, Реккенмарау и Ведиара. Поэтому страна завозит пищу из Аундаира и Элдинских Владений. Соглашения с двумя западными народами, относительно новые, но помогли преодолеть нехватку продовольствия, которое возникло во время голода 996 ГК.

Богатое военное прошлое лежит в основе общества кар-

рнатцев, и каждый здоровый мужчина и женщина должны отслужить в каррнатской армии или флоте. Многие семейства имеют воинские традиции, их члены превращали обязательную службу в выдающуюся карьеру. Те же, кто отказался от военной карьеры, должны отслужить по крайней мере два года, прежде чем вернуться к гражданской жизни, а во время боевых действий обязательная служба, может продлиться до восьми лет.

Мертвые стали важной частью общества каррнатцев. В отличие от разумных бессмертных Аеренала, нежить Каррната состоит главным образом из скелетов и зомби, поднятых для защиты страны. В то время как часть знати и религиозных лидеров, возражала против плана Кайуса I отряды нежити во время Последней Войны, король проигнорировал их, и использовал хорошо вооруженные и защищенные отряды зомби и скелетов, получив огромное преимущество. Королевские сборщики трупов обыскивают поля сражений, чтобы пополнить запасы сил нежити, и даже сегодня в тайне от всех, они продолжают формировать полки нежити, которые можно будет использовать в случае необходимости. Несколько полков нежити продолжают действовать, защищая границы Каррната, сражаясь против Валенарских эльфов на Талентских Равнинах.

Лета в Каррнате жаркое, дождливое и короткое, а зимы холодные, снежные и очень долгие. Весь год в Заливе Потомков бушуют штормы, а из Залива Каррн могут внезапно прилететь холодные вьюги. Этот климат сделал каррнатцев дружелюбным и крепким народом, немного суровым, но с крепким телосложением и строгим складом ума. Когда зимние ночи становятся темными и холодными, обычный каррнадец наслаждается горящим огнем, куском мяса, одной или двумя (а то и побольше) кружками эля и большим куском сыра.

Военная Академия Реккенмарка обучала офицеров Галифара на протяжении сотен лет и продолжает быть

примером учебного заведения во всем Кхорвайре. Перед началом Последней Войны, зная каждого из Пяти Народов послала своих сыновей и дочерей в Реккенмарк чтобы они получили военную часть своего образования. Каррнат еще раз надеяться приветствовать студентов со всего Кхорвайра в залах Реккенмаркской Академии, но в мире, уставшем от войны, после ее окончания лишь горстка студентов из внешних стран преодолела прощение и была принята с учебное заведение.

Двенадцать, тайный институт, финансируемый домами отмеченными драконом (см. страницу 2), имеет постоянный университетский городок в Корте. Во время войны, Двенадцать, пытались сохранить нейтралитет, но попались на тех же вещах, что и все остальные. Сегодня восстановленный и пытающийся заново составить правильную программу обучения, Двенадцать конкурирует с Тайным Конгрессом в Аундаире, за многообещающих студентов.

Дом Ориен поддерживает главные торговые пути по всему Каррнату, кроме этого он расширяет сеть молниевых дорог, которые соединяют главные города страны с Твердынями Мрор и Талентскими Равнинами. Дороги и тропинки пересекают всю сельскую местность, делая путешествие по Каррнату более легким.

ПРАВИТЕЛЬСТВО И ПОЛИТИКА.

Кайус III правит народом Каррната. Правнук Кайуса I, сына Джарота, первого короля Каррната, после краха Галифара, Кайус III несет бремя короны чуть меньше десятилетия. Он занял трон после своего двадцатилетия, приняв его у своей тети, регента Моранны, которая правила страной после внезапной смерти его отца, Короля Джарона, вскоре после рождения Кайуса III.

Каррнат понес большие потери во время Последней Войны. Несмотря на всю его военную и морскую мощь,



распространившийся голод и свирепая болезнь, могли покончить с силой Каррната еще до того, как закончилось бы третье десятилетие войны. Однако, благодаря своим некромантам и сборщикам трупов, Каррнат, смог выставить на поля сражений мощную армию скелетов и зомби, даже тогда, когда его живое население уменьшилось. За эти годы, королевская семья выдержала множество неудач и угроз короне, за которыми всегда скрытно стояли большинство знати и вассальных лордов. Народ Каррната, возможно не любил всех своих правителей, но он всегда боялся и уважал их. Ярый патриотизм, пылал девизом и постоянным призывом к оружию. Он сближал народ, который сосредоточился на победе в войне, несмотря на страдания и трудности который он должен был вынести при этом.

Потомки Галифара, королевское семейство Кайуса ир'Винарн, правят Каррнатом. Кровь Кайуса I, бежит в жилах могущественного обширного семейства, которое следит за всеми правительственными и военными функциями. Следом идет знать, ставшая военачальниками за прошедшее столетие, служа короне в качестве генералов и адмиралов. Они же следят за землями, которые дают им титул. Со времен правления Кайуса II, военачальники держались в подчинении за счет грубой силы и давления. Новый король, Кайус III, постепенно начал отходить от этой практики, хотя и показал замечательную способность применить жесткость, там, где необходимо показать контроль и придерживаться его планов. В то же время, как он пытается удержать доверие знати и получать от них помощь, когда это необходимо, он использует силу, когда необходимо показать мощь и положение короны.

Хотя Кайус III и пытается вести свой народ по более прогрессивному пути, страна все еще находится под правлением военной диктатуры, управляемой наследственными королями Галифарской крови. Королевские мэры управляют городками и городами. Королевские министры на-

блюдают за департаментами, несущими ответственность за всеми аспектами правления и иностранными делами. Законы и правила поддерживали бы правовое общество, пока Галифарский Кодекс Правосудия обеспечивал основы гражданских прав в Каррнате, но Кодекс Кайуса, который родился на его месте, более тверд и менее милосерден. Ведь страна находилась на военном положении с самых ранних дней Последней Войны.

ВЛИЯТЕЛЬНЫЕ ГРУППЫ

Королевская семья и военачальники из знати являются видимой силой в Каррнате. Все дома отмеченные драконом ведут здесь свои дела, но только Дом Денейт и Дом Джораско используют Каррнат, как основное поле для деятельности. Несколько секретных влиятельных группировок действуют в Каррнате, среди них культ Крови Вол и его боевое крыло Орден Изумрудного Когтя. Обсуждение этих влиятельных групп и то, как они взаимодействуют, описано ниже.

Королевская Семья: Королевская семья Каррната состоит из Короля Кайуса III, его жены Этригани, младших брата и сестры короля, и многочисленных дядь, тетя и двоюродных родственников. Каюс принял услуги его тети, Регента Моранны, в качестве его главного советника и министра внутренних дел. (Моранна, которая фактически является внучкой, а не тетей Кайуса, так же как и король является вампиром; см. сноску на странице 1__ с дополнительной информацией о секрете короля Кайуса).

Королева Этригани (ХД женщина эльф аристократ 4/волшебник 2) повстречалась с Кайусом, когда обращалась от лица правительства Аеренала с речью к его двору, во время дипломатического тура по Пяти Народам. Далее последовал длительный процесс встреч, и на вторую годовщину восшествия Кайуса на трон, в 993 ГК, они поженились. Королева принимает активное участие в делах ее нового народа, и Кайус регулярно посылает ее как

ПРАВДА О КАЙУСЕ

У Кайуса III есть секрет, который он бережно охраняет. Он не тот, кто (или что) он есть на самом деле. Лишь горстка людей из самых приближенных при дворе Кайуса подозревает, что, что-то не так, и еще меньше знают правду. Какова же, правда? Это длинная и странная история, суть которой сводится к следующему: Кайус III это Кайус I.

Когда Последняя Война была в самом разгаре, Кайус I сблизился со священниками Крови Вол. Эти священники обещали помочь Каррнату в борьбе с их врагами, при условии, что Кайус согласится на несколько «незначительных» компенсаций. Сайр и Трейн прорывали границы страны, разрыв в дипломатических соглашениях, временно оставил Каррнат без союзников, Кайусу ничего не оставалось, как согласиться на любые условия священников, лишь бы заполучить возможность отразить нападение.

Сначала священники поработали с волшебниками двора Кайуса, усовершенствовав создания отрядов зомби и скелетов, для поддержки сил Каррната. В доспехах и с оружием, с небольшим увеличением силы, эта нежить была более сильна и организована, чем обычный неразумный ходячий труп. Во-вторых священники представили элитных бойцов преданных Вол и Кайусу – Орден Изумрудного Когтя. «Орден поможет Вам здесь и в дальних землях, где его агенты поспособствуют возникновению волнений и революций в домах ваших врагов», объясняли священники. Оба этих дара дали немедленное

усиление осажденных сил Каррната, а Орден внес внутренние раздоры в Сайр, Бреландию и Аундаир.

Когда Вол, древняя лич, сердце культа Крови Вол, предстала перед Кайусом, чтобы потребовать «компенсацию» за помощь ее священников, у короля не было выбора, кроме как подчиниться. Кроме разрешения для культа строить храмы и часовни по всему Каррнату, Вол потребовала, чтобы Кайус принял участие в Причастии Крови. Вместо обычной церемонии Вол призвала древнее колдовство, которое превратила Кайуса в вампира. Однако вместо того чтобы стать послушным рабом, Кайус боролся за свою независимость. Разгневанная от того, что вампир отказался подчиниться, Вол принудительно вызвала у Кайуса жажду крови (которое Кайус изо всех сил старался управлять). Когда кровавый туман спал, Кайус обнаружил что убил свою возлюбленную жену.

Теперь, после восьмидесяти лет скрывании и тайной работы, по разрушению всех связей Кровью Вол, Кайус (33, вампир (человек) аристократ 2/воин 11) вернулся, чтобы править своим народом, притворившись Кайусом III, своим собственным правнуком. При помощи различных магических изделий и способностей, он скрывает свою вампирическую природу. Сжигаемый желанием восстановить свое разрушенное королевство, Кайус идет вперед, что делает его одним из наиболее беспокойным и заметным правителем на всех землях.

эmissара к правителям других земель. (Этригани знает истинную природу ее мужа, и боролась, чтобы преодолеть её культурное предубеждение к нежити с негативной энергетикой).

Моранна (33 женщина, человек, вампир аристократ 4/ чародей 5) продолжает занимать пост регента Каррната, который превратился из управленческого в консультативный. Она никогда не рискует удалиться от двора или от Кайуса, кроме тех случаев, когда он сам посылает с поручением ее от своего имени. Моранна, большая сильная женщина, обладающая командными манерами и сугубо деловым подходом. Все это заставляет ее подчиненных беспрекословно подчиняться ее приказам.

Король держит гарем, но не по той причине, о которой думает большинство людей. Все члены гарема короля – последовали Крови Вол, присягнувшие на верность королю. Молодые мужчины и женщины в гареме, добровольно отдают себя Кайусу, чтобы он смог насытиться. Он никогда не берет больше крови, чем может дать член гарема сохранив для себя жизнь, и никогда не прикаснется к одному и тому же, чаще, чем один раз в две недели. Гарем находится в изолированном крыле Дома Короны, семейном замке Кайуса, и его членам запрещено говорить с кем-либо кроме короля или королевы. Кованный по имени Красотка (ЗН кованный с женской индивидуальностью, воин 7) охраняет гарем, верно служа Кайусу, еще со времен до его восшествия на трон.

Одним из наиболее влиятельных членов семьи является Граф Ведим ир'Омик (33 мужчина, человек волшебник 9), двоюродный брат короля, занимающий должность Министра Мертвых при короне. Ведим практикующий некромант, находящийся в курсе всех дел связанных со смертью и нежитью. Он наблюдает за сбором трупов, а так же созданием и поддержкой войск нежити для Каррната. До наступлений этой новой эпохи мира, роль Ведима была более заметна и значима. Теперь же, из-за желания Кайуса сохранить длительный мир, Ведим вынужден работать в тени. Кайус не приказал Ведиму прекратить программу, но сказал сократить объемы. Ведим верит, что весь этот разговор о мире, в конечном счете, провалиться, и он, наконец-то, получит то признание, которое заслуживает.

Недавно Кайус, отослал своего брата Гаюса в Трейн, а сестру Хэйдит в Бреландию, в знак обмена родственниками между правящими семействами. Конечно, он предпочел бы, чтобы его младшие родственники были ближе, и он мог бы наблюдать за их обучением, но улучшение отношений с остатками Галифара слишком важны для Кайуса, чтобы он мог это сделать.

Знать и вассальные лорды. Дворяне, получившая земли и титулы из рук короны, служат военачальниками в этой сильно милитаризированной стране. Из их городов-крепостей, называемых рафы, военачальники охраняют свои владения и собирают легионы, ожидая пока король, призовет их на службу. Два самых могущественных и влиятельных военачальника, Ренн ир'Танар (ХН мужчина человек воин 7) и Чарл ир'Лоран (33 мужчина, человек, аристократ 1/рейнджер 6), командуют батальонами живой нагрузки, защищающей самое сердце Каррната. Оба этих человека публично, поддерживают короля, но негласно они всеми силами стараются подорвать мирный процесс и снова развязать войну.

Дом Денейт: С высоты Башни Стражи в Каррлактоне, патриарх Дома Денейт и другие лидеры семейства ведут дела защиты и обороны. Бревен д'Денейт (ЗН мужчина человек, аристократ 3/воин 3/наследник, отмеченный

драконом 3) управляет семейством железной рукой. Несмотря на сильную привязанность к Каррнату, Бревен требует от членов своего дома соблюдения нейтралитета и справедливости ко всем народам и учреждениям. Гильдия Защитников Бревена действует вне анклава дома, так же как и офисы Маршалов Стражи. В ранние годы Галифара Маршалам Стражи было позволено воплощать законы в жизнь и предавать суду беглецов на всех землях. После краха королевства Маршалы Стражи Денейта сохранили свою роль законников, с позволением пересекать границы в интересах правосудия. Сегодня, все страны, подписавшие Тронхолдский Договор, позволили Денейту выступать в роли международной полиции. Маршалы всегда возвращаются к Башне Стражи, чтобы отчитаться о проделанной ими работе и для получения новых инструкций.

Дом Джораско: Матриарх Дома Джораско, Юлара д'Джораско (ЗД женщина халфлинг, адепт 6/ наследник, отмеченный драконом 5) содержит анклав целителей в городе Ведикар. Являясь почти городом внутри большого Вадикара, анклав Гильдии Лекарей представляет из себя огромный комплекс, из которого дом ведет свои дела по всему Кхорвайру. Комплекс включает в себя лечебные заведения, учебный госпиталь, минеральный источник для долгосрочного выздоровления и приюты для тех, когда целители не могут излечить от безумия и других умственных болезней. Юлара редко покидает анклав, возлагая управление удаленным лечебными центрами на плечи более молодых членов дома.

Двенадцать: Двенадцать – магический институт основанный, финансируемый и названный так домами отмеченными драконом. Свои дела они ведут в тринадцатичуровой башне, которая парит над Парком Воллверн в столице Корт. (Тринадцатый уровень как память о легендарной утраченной метке, был построен как пустая оболочка, и пустует по сей день). Помимо использования ее как центра изучения магии, дома отмеченные драконом ведут магические исследования внутри парящей башни. Короли Каррната регулярно искали совета и консультаций у совета Двенадцати, и Кайус не прекратил эту практику. Как и ожидалось, Двенадцать существенно пострадали в годы Последней Войны. Множество старших волшебников покинуло свои посты, и ринулось на помощь своим осажденным родным землям, особенно в годы предшествующие прекращению военных действий. Их число сократилось, и теперь не столь могущественные волшебники занимают места в Совете Двенадцати, так как каждый из домов не хотел терять место, сейчас Двенадцать на распутье. Потеряют ли они опору из-за набирающего силы Магического Конгресса Аундаира, или дома отмеченные драконом найдут в своих рядах достойных волшебников для Двенадцати?

Кровь Вол: Культ, посвященный нежити в целом (и лич Вол в частности). Во времена Кайуса I, Кровь Вол имел твердую опору в Карранте. И хотя, в конечном счете, король сумел искоренить власть культа в своем правительстве, Кровь Вол продолжает действовать из секретных мест по всей стране, выискивая возможность расширить свое влияние и снова заполучить место в королевских чертогах. Высший жрец культа в Карранте – Малеванор (33 мужчина, мумия [полуэльф], жрец 8 Крови Вол), наблюдает за обрядами и ритуалами крови в Кровавом Монастыре, самого большого храма в стране посвященного Крови Вол. Кровавый Монастырь владеет большей частью недвижимости в Аtare, Городе Ночи. Хотя у культа нет такого количества последователей, как в былые



дни, и хотя многие из его храмов закрыты или ушли в подполье, Кровавый Монастырь действует, и открыт, по сей день. Адепты Малеванора имеют связи по всему королевству, тайно управляя событиями из глубоких теней, прикидываясь скромными представителями их открытого храма.

Орден Изумрудного Когтя: Некогда, этот благородный орден искренне служил королю Каррната. Теперь орден вне закона и правительство осудило его действия. Однако Орден Изумрудного Когтя продолжает действовать, следуя приказам отданных ему его тайным хозяином, лич Вол. Когда орден служил королю, он обеспечивал его безопасность, снабжал агентами и ударными отрядами, которые на порядок были лучше чем обычные каррнатские солдаты. Пока приказы короля не противоречили приказам тайного повелителя ордена, рыцари Изумрудного Когтя казались бесконечно лояльны королю и фанатично преданны короне и стране.

Когда Кайус I узнал правду об их преданности и о том как его использовали, он начал процесс расформирования и лишения гражданских прав ордена. Это продолжалось вплоть до начала правления Регента Моранны, когда орден ушел в подполье. Сегодня Изумрудный Коготь работает как обширная подпольная сеть и террористическая группа, поставившая своей целью восстановление былого величия Каррната. По правде говоря, орден это еще один способ и инструмент на службе Вол, лорда-лича культа Крови Вол. Разросшийся и более активный в делах Кхорвайра, чем кто-либо может себе представить, Орден Изумрудного Когтя мощная армия, готовая исполнить волю Вол. Истинный характер ордена остается хорошо хранимым секретом, и любой, кто обнаружит его связь с Кровью Вол становится жертвой для кровавых церемоний.

РЕЛИГИЯ

Вера в Верховных Владык присуща большинству нации, и представлена храмами и церквями посвященных Болдреи, Дол Арре, Дол Дорн или Олладре. Из-за напряженных отношений между Каррнатом и Трейном, присутствие Церкви Серебряного Пламени обозначено символически в этом районе, в виде тайных конклавов в Кorte и Ведиаре. Несмотря на то, что официально корона разорвала отношения с культом, незначительная часть населения все еще следует учению Крови Вол. В Кровавом Монастыре расположенном в городе Атар, культ продолжает проводить открытые церемонии в честь силы крови и тайн бессмертия. Однако нужно обратить внимание на то, что большинство обычных ремесленников и горожан, которые придерживаются учения Крови Вол, не знают, что во главе культа стоит лич, и поэтому они не являются злыми. Они про-

сто верят в идею крови, как источника жизни и бессмертия, как пути к божественности.

ГЛАВНЫЕ ПОСЕЛЕНИЯ

Основное население Карната сосредоточено в крупных городах, расположенных в основном на западе. На востоке же население значительно меньше и сосредоточено оно на фермерских угодьях. Следовательно, большинство крупных поселений расположено к западу от гор Пепельные Шпили. Некоторые из наиболее значимых поселений рассмотрены ниже.

Корт (Столица, 85500). Город Корт является столицей Карната еще со дней королевства Галифар. Часть его построек датируется еще самыми ранними поселениями людей. Другие же были построены во времена большого расширения в середине правления Галифара I. Корт раскинулся на южном берегу реки Каррна, а на восток от городских ворот раскинулся густой Ночной Лес. Высокие стены Дома Короны, родового поместья королевской семьи Карната возвышаются на вершине Королевского Холма в Районе Высший Двор. Другое заметное строение в городе это Собор Верховных Владык, занимающий большую часть Храмового Района, и имеющий святыни, посвященные всему пантеону.

Вообще стиль города строгий и симметричный. Кварталы формируются либо по квадратам или радиальными улицами, идущими от центра. Корт пронизывает военное влияние, присущее всему обществу Карната, и помогает четко разделить монолитный внешний вид зданий и декоративные особенности, такие как памятники, обелиски и гробницы.

Пять районов составляют большой Корт и каждый район индивидуален. Вот их названия – Высший Двор, Храмовый, Торговый, Общинный и Трущобы. В то время как каждый район состоит из жилых кварталов, рынков и других городских построек, каждый сосредоточен на конкретном аспекте городской жизни и устроен так, чтобы удовлетворять этим потребностям. Район Высший Двор застроен различными административными зданиями, а так же домами королевской семьи и некоторых из наиболее богатых дворянских семей. Особенностью Храмового Района являются ветвистые улочки, посвященные множеству религий Кхорвайра. Здесь можно найти все, от маленьких святынь до величественных соборов, и даже последователь самого неясного культа обнаружит место проведения служб внутри этого района. Торговый Район вобрал в себя все виды торговой деятельности и является анклавом всех Отмеченных Драконом Домов. Спрос и предложение идут здесь рука об руку в этом растянувшимся районе. Общинный Район – это жилой район Корта, в нем расположено жилье для среднего класса. Район Трущоб – это опасный лабиринт узких улочек, на которых бедные и обездоленные влечат свое существование. Преступные элементы контролируют Трущобы, используя его извилистые районы в качестве потайных мест, и для того чтобы обделывать свои дела, которые лучше всего скрывать в тени.

Каррлактон (Метрополия, 60000). Расположен на реке Сайр, к юго-востоку от Корфа, второй по величине город Карната, он смотрит в лицо всем бедам через бурый поток вод. Каррлактон – древнее место силы и место рождения королей (и Каррн Завоеватель, и Галифар I родились здесь), никогда не сможет преодолеть чувство отчаяния, что витает над ним. Память о бедном Сайре, навсегда останется зияющей раной.

В Каррлактоне, Дом большое влияние имеет Денейт. Его анклавы, посты, тренировочные центры и казармы можно встретить по всему городу. Здесь же расположен один из самых больших промышленных районов по производству оружия и доспехов в Каррнате. Каррнатское вооружение обычно функциональное и строгое, лишённое оформления и изыска, которое присуще Бреландским аналогам.

Из-за близости Земель Скорби, Каррлактон привлекает множество последователей апокалиптических и мрачных культов. Если взглянуть через реку, то можно увидеть стену мертво-серой мглы, которая как похоронный саван, обволакивает границу того, что некогда было Сайром. Редко что-то выскакивает из Земель Скорби, чтобы пересечь стремительные воды реки, но иногда ветер меняется, чтобы донести летающих монстров или ожившее заклинание до Каррлактона.

Порты Каррлактона, когда-то были активны и важны для внутренних регионов страны. Однако с началом разрушения Сайра водная активность значительно уменьшилась. Водные пути стали более бурными и трудными для навигации, чем когда-то, и немногие моряки решаются проплыть близ пустынных берегов или мертво-серой мглы. По этой причине, мертвый город потерял большую часть транспортных и грузовых дел с Атаром, так как капитаны повернули свои суда к реке Каррн, чтобы по ней уйти вглубь страны, затем нанять караваны в Ведикар, а оттуда еще дальше.

Реккенмарк (Большой город, 14900). Из залов Реккенмаркской Академии, одного из главных военных учебных заведений континента, можно увидеть утесы по обеим сторонам Канала Потомков. Большой город Реккенмарк лицом к лицу столкнулся с самым яростным врагом Карната в тот момент, когда королевство Галифар рухнуло и дети Джарота вышли на войну. Большинство историй рассказывает о моменте Последней Войны, произошедшем в 889 ГК, когда Король Кайус I приказал разрушить великий Белый Арочный Мост, чтобы предотвратить вторжение, разорвав переход через канал. Как только массивный каменный блок, украшенный статуями, камнями-проводниками молниевой дороги и золотые арки упали в канал, народ Реккенмарка понял, что это конец королевства Галифар. По сей день, останки разрушенного моста выступают над утесами, как застывшее напоминание о когда-то существовавшей связи, и о войне, что положила конец мечте Галифара.

История Реккенмарка, как базы для обучения генералов и офицеров, восходит ко второму королю Галифара (Каррну ир'Винарну), который выделил средства на то, что в конечном счете стало Реккенмаркской Академией. Город богат традициями и старосветским шармом, большая часть которых относится к славным дням раннего Галифара. К сожалению, выпало городу и доля смерти и разрушений. Напоминания бесславного воздушного налета 874 ГК, все еще заметны, особенно в окрестностях утеса Драконий Холм. Множество зданий остаются заброшенными, пробитые небольшими валунами, сброшенными вивернами из Трейна.

Линия молниевой дороги, пересекающая реку Каррн, соединяет Реккенмарк с Кортом. Кроме того, различные пути, тропы и торговые пути выводят из города внутрь страны. Высокие, отвесные скалы ограничивают Залив Потомков, что делает доступ к водным путям практически невозможным. Так что Реккенмарк не имеет портов и водных путей. Лирандарские воздушные суда швартуются у башни, которая возвышается над городом. Правда

случается это очень редко, так как капитаны воздушных судов поворачивают к Корту сразу же после пересечения границ Каррната с севера или запада.

Атар (Большой город, 12600). Так же известнее под названием Город Ночи, Атар расположился в тени Пепельных Шпилей, около большого Каррнского Водопада, стекающего с гор и ниспадающего в реку Каррн. Близкие пики Пепельных Шпилей, постоянный туман от бурлящей реки Каррн и угнетающие кирпичные здания, все это делает город местом, где периоды солнечного света коротки, а ночи длинные. Но Городом Ночи его называли еще и потому, что с приходом темноты город оживает еще больше. С городским храмом Крови Вол (называемым Кровавый Монастырь) и огромным Хранилищем Мертвых, где сборщики трупов хранят пополнение для армии нежити Карната, Атар определенно связан с сумерками и полночью. Значительная часть населения следует учению Крови Вол и посещает ежедневные ритуалы в Кровавом Монастыре.

Ритм и пульс жизни Города Ночи учащается с наступлением темноты. Всевозможные таверны, увеселительные залы, театры и бордели открывают свои двери с наступлением ночи, и работают, пока солнце не покажется над вершинами гор. Для многих гостей, может показаться, что город действует в противоположном направлении других крупных городов Пяти Народов. Все кажется тихим и пустынным днем, но ночью различные магазины и другие коммерческие заведения доступны для народа.

Король Кайус III владеет Ночной Твердыней, это его пристанище в Атаре. Он уединяется здесь, когда хочет уйти от суеты Корта, хотя, если того потребуют обстоятельства, он может держать в Городе Ночи весь свой двор.

ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА

История, яркими красками набросала портрет государства Каррнат. Некоторые из самых старых, до-Галифарских поселений, все еще можно найти по обе стороны реки Каррна. А богатые традиции Галифарского королевства наложили отпечаток на архитектуру страны и лицо ее населения. Битвы Последней Войны гремели на обоих берегах реки Сайр, которая служила зыбкой границей отделявшей Каррнат от Талентских Равнин до Каррнатского Залива. Военные корабли Каррнатцев бороздят воды Залива Потомков, Каррнатский Залив, вдоль реки Сайр и в озере Сайр. Так же их корабли можно встретить даже в Элдиинском Заливе и озере Брей.

Ночной Лес: Густой, темный лес раскинувшийся между реками Каррна и Сайр. Ночной Лес это лес с двумя лицами. На внешних границах раскинулись королевские охотничьи угодья, наводненные оленями лисами и другой мелкой живностью. Чаща же из-за древних деревьев и ловушек является таинственным местом, куда не каждый отважится забраться. Монстры и другие мерзкие твари бродят по сердцу Ночного Леса. Иногда они выбирают к окраинам, и совсем редко выходят из леса, чтобы напасть на фермы и деревни расположенные вдоль лесного массива. Легенда гласит, что в самом центре Ночного Леса находится большая пропасть, яма, которая ведет в самые глубины Хайбера.

Форт Костей: Эта застава охраняет границу Каррната и Талентских Равнин. Командует фортом Капитан Костей, почетный титул, с которым даются рыцари, форт и земли вокруг него, а также легион солдат скелетов. Старый форт стоял здесь еще до начала Последней Войны. А после

того как был разрушен во время Битвы Длинной Ночи, он был отстроен заново на костях врагов Каррната. Сегодня, кто пал от рук защитников Каррната. Нынешний Капитан Костей, Бирр Каменный Кулак (ЗН, женщина, дварф, рейнджер 4) командует небольшой группой людей и наемников дварфов, с поддержкой почти сотни Каррнатских скелетов. Каменный Кулак и ее отряд охраняют южную границу, находясь в постоянном контакте с Капитаном Трупов который командует Фортом Зомби на севере.

Темное Озеро: Черные как смоль воды Темного Озера мерцают на восточных землях Каррната. Питаемые холодными потоками Железной Реки, Темное Озеро – это большое пространство воды, покрытое туманами, и расположенное в низине между горами Ледяные Вершины и Талентскими Равнинами. На противоположных берегах озера расположены небольшие города Лэйксайд и Железный Город, и небольшие фермерские общины, занимающиеся выращиванием различных видов зерновых культур. Многие полагают, что это духи наполняют Озеро Тьмы, и его темные как смоль воды ведут прямо в Доларрх, место, из которого живые, иногда, могут говорить с мертвыми. Озеро Тьмы, зона проявления связи с царством мертвых, и заклинание, связанное с некромантией имеет большую силу, если активизируется вблизи его темных, беспокойных вод.

Камень Безумца. Что-то ужасное произошло в глубине Ледяного Леса вскоре, после того как люди впервые начали осваивать эти земли. В этом холодном, северном лесу один из первых людей, несших на себе Метку Стражи, рискнул уйти в глубины Ледяного Леса и не вернулся назад. Рассказывают, что он наткнулся на странный горящий кристалл, извергнутый из земли, и горевший темно-синим пламенем. Когда человек с меткой дракона, коснулся осколка дракона размером с грейпфрут, тот затянул его в свои глубины, где человек прибывает, и по сей день. По крайней мере так гласит легенда.

Сегодня путешественников манит только одно место в Ледяном Лесу, широкое место, где лежит осколок дракона Хайбера, названный Камнем Безумца. Этот камень по прежнему голоден, созывая к себе несчастных, вот уже не одно столетие. Камень Безумца разросся до размеров большого валуна и, кажется, становится больше с каждой жертвой, которую захватывают его темные, призрачные объятия. Растущий осколок продолжает звать к себе других, чтобы соединиться с ними. Уговоры, обман, гипноз все шло в ход, чтобы сотни душ шли к Камню Безумца утоляя его голод, позволяя ему расти. Сознания этих несчастных смешивались в общем безумии внутри этого темно-синего кристалла.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В КАРНАТЕ

Во время странствий по Каррнату, путешественнику не грозят опасности или плохие дороги. Однако есть Каррнатские Королевские Мечи. Эта внутренняя национальная гвардия патрулирует дороги и границы королевства, и горе тому путешественнику чье удостоверение личности не в порядке или он рассердит Королевских Мечей иным способом. Они быстры на аресты и телесные наказания, или на смертную казнь от имени короны (в конце, концов, страна все еще на военном положении), и они не потерпят споров или угроз от тех, кого они остановили на дороге.

Внутри страны можно обнаружить типичные удобства для путешествий присущие всем Пяти Народам, вклю-

чая торговые пути Ориен, станции молниевой дороги, которые соединяют города страны с Твердыням Мрор и Талантскими Равнинами, а также воздушные и морские порты для кораблей Дома Лирандар. До войны молниевая дорога соединяла Каррнат с западным Кхорвайром, но эта связь была потеряна с разрушением Сайра и крахом Золотистого Арочного Моста.

Народ Каррната строг, и недоверчив, верит в закон и порядок. Они стараются следовать за своим королем и предлагают дружбу другим народам, но иногда им трудно преодолеть веру в то, что их народ лучший и самый сильный из тех, что остались после Галифара. У них мало любви к людям из Трейна, а воинственных эльфов Валенара они ненавидят, полагая что все еще находятся с ними в состоянии войны.

Строгие законы и репрессивный характер страны делает ее не очень привлекательным местом для авантюристов. Однако в больших городах, таких как Корт, Атар и Ведикар, всегда можно найти тех, кто пожелает продать меч и заклинание, впрочем как и в приграничном городе Вальяр. В то время как военачальники не часто пользуются услугами авантюристов, Король Кайус III иногда нанимает их, чтобы использовать в миссиях, которые он предпочитает не доверять служащим короны (или когда не желает, чтобы на него падала тень от сомнительных дел).

ИДЕИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

- Король Боранел из Бреландии заказал семь голов сыра и дюжину бочонков эля «Ночной Лес», но у славной гвардии Стражей нет свободных людей что бы сопроводить груз. Дом Денейт нанимает авантюристов для выполнения работы, обещая им награду, если груз достигнет пункта назначения в целости и раньше срока, чтобы не разочаровать короля Бреландии.

- Кандидат, надеющийся присоединится к Двенадцати, нанимает авантюристов чтобы те выяснили слабости его конкурентов. Герои могут помочь ему занять место в совете волшебников, или один авантюрист может воспользоваться знаниями, чтобы разыграть свою игру и самому занять это место.
- Королевский сборщик трупов с неплохими связями, подозревается в убийстве людей, чтобы выполнить норму и пополнить ряды нежити Каррната. Регент Моранна привлекает независимых людей, таких как авантюристы, для сбора доказательств того что пропавшие люди из Ведикара закончили свой жизненный путь, пополнив ряды скелетов и зомби сборщика трупов.
- Авантюристы задержаны Королевскими Мечами при путешествии по Каррнату без надлежащих бумаг. Капитан Мечей предлагает им выход «из щекотливой ситуации». Авантюристом нужно будет пробраться к культистам Крови Вол, что собрались в Лэйксайде с неизвестной целью. И там либо остановить их (если возможна угроза), либо вернуться назад и сообщить об их планах. Если авантюристы отказываются, то капитан намекает им, что в Форте Зомби, Капитану Трупов всегда нужна парочка свежих рекрутов.

Тронхолд

Древняя столица королевства Галифар находящаяся в центре Залива Потомков. На этом острове, расположенном между всеми Пятью Народами, находился замок из которого Король Галифар I и его потомки управляли континентом. Специальное отделение стражи Дома Денейт, Хранители Трона, и по сей день продолжает защищать Тронхолд, выступая, правда, в большей степени в роли зрителей, так как у королевства более нет одного короля.

Хранители Трона следят за островом и замком в ожидании того дня, когда вновь смогут приветствовать нового Короля (или Королеву) Галифара в его доме. Они несут

свой пост со смерти Джарота и начала Последней Войны, хотя Дом Данейт уменьшил их число за прошедшие годы до минимума, так как в других местах требовались люди.

Король Кайус решил провести переговоры о мирном окончании Последней Войны в этом торжественном, почти мифическом месте. Он был несказанно удивлен, обнаружив, что хранители содержат место в порядке, и очевидно ни одна из битв Последней Войны не коснулась острова. Это место остается нейтральным, как памятный камень о славе, что некогда наполняла все Пять Народов.

КУ'БАРРА

Столица: Ньютрон

Население: 300000 (40% людоящеры, 30% люди, 15% кобольды, 7% халфлинги*, 3% дварфы, 2% полуэльфы, 3% другие)

Экспорт: осколки дракона Эберрон

Языки: Драконий, Общий, Риедранский

Пограничная страна Ку'барра, заселенная за последние семьдесят лет и признанная Тронхолдским Договором, остается опасным и не стабильным местом. Несмотря на это сотни тысяч поселенцев называют ее своим домом и сражаются за нее, несмотря на проблемы и опасности, окружающие их.

Веками некоторые народы ставили верность Галифару выше своих связей с какой-либо одной страной. Эти люди были травмированы, когда Последняя Война раздробила любимое ими королевство. Среди этих патриотов был Герцог Вен ир'Кесслан из Сайра, подавший прошение и получивший право поселиться на землях к востоку от Гор Края Света. Здесь, в джунглях полуострова Ку'барра, названного так Лазаарскими пиратами, первыми открывшими его, Сайрский дворянин представил себе страну, где отказавшиеся сражаться со своими братьями, сестрами и другими родственниками, смогли бы основать новое королевство, основанное на идеалах древнего Галифара.

Поселенцы сформировали огромную флотилию из судов всех размеров и отплыли вдоль берега в поисках любого гостеприимного залива в джунглях Ку'барры. Пришедшие из всех Пяти Народов, члены экспедиции ир'Кесслана состояли из ученых, младшей знати, духовенства и простого народа, выступающего против войны и видевших надежду в плане герцога. После долгого и трудного морского перехода, ставшего еще более сложным из-за пиратства и войны, лишь четыре из каждых шести судов, вышедших из Сайра, достигли Залива Гадюки, где беженцы основали город, ставший Портом Гадюки. Впечатленный красотой земли и доверившись горам и морям, защищающим от ужасов войны, ир'Кесслан поклялся своему новому народу оставаться верным идеалам, поддерживаемым Галифаром почти тысячу лет.

По прошествии времени, регион привлек новых поселенцев – идеалистов, разделяющих верования ир'Кесслана и беженцев, ищущих безопасное укрытие от войны. Среди этих новоприбывших были и грабители, военные преступники, разбитые военные отряды, а чаще других попадались изгнанные сайрийцы. Не все эти разномастные группы мирно уживались. В добавление к этому напряжению поселенцы должны были разбираться с опасностями, скрывающимися в джунглях. Герцог ир'Кесслан не обнаружил здесь признаков существования других людей – так как Лазаарские пираты считали полуостров проклятым – и посчитал Ку'барру необитаемой. Он ошибался.

Более десяти тысяч лет тому назад Дхакаанская Империя изгнала людоящеров Талентских Равнин с той стороны Гор Края Мира в болота и джунгли Ку'бары. Людоящеры жили в основном на севере Ку'барры, вдоль Реки Торва и в Болоте Басура. Когда поселенцы распространились по Долине Гадюки и джунглям, они осквернили святые места людоящеров, сами того не осознавая. Сумеречно-ядовитые людоящеры стали нападать на поселенцев из засад, и двадцать девять лет тому назад, племена Холодного Солнца начали истребление людей-захватчиков. В первые месяцы противостояния, поселенцы, захваченные

врасплох, понесли серьезные потери. В конечном счете, волшебство и отличное оружие людей изменили ход событий, и людоящеры отступили в северные болота.

Хотя полномасштабной войны удалось избежать, поселенцы Ку'барры все еще должны были противостоять враждебным людоящерам, Валенаарским военным отрядам, Лазаарским налетчикам и кобольдским мародерам из Гор Края Мира. Недавние открытия больших залежей Эберронских осколков дракона, привлекли в регион Дом Тарашк и толпы старателей. Напряжение среди разномастных групп поселенцев оставалось высоким, особенно в связи с прибытием большого числа Сайрийских беженцев. Кроме людоящеров и кобольдов, Ку'барра является домом для всех видов динозавров, ужасных и чудовищных рептилий и ядовитых гигантских паразитов. И, кроме того, глубоко в джунглях темная и древняя сила ждет своего часа, выжидая подходящий момент, чтобы нанести удар.

ПРОМЫШЛЕННОСТЬ

Величайший ресурс Ку'барры – его богатые залежи Эберронских осколков дракона. В джунглях также находятся экзотические растения с ценными алхимическими свойствами. Несмотря на то, что Ку'барра начала торговать этими товарами с посторонними, большинство жителей Ку'барры предпочитают избегать контактов с теми народами, кого они считают предателями по отношению к старому Галифару, и вместо этого ведут дела с Лазаарскими Князьями и Вдохновленными.

ЖИЗНЬ И ОБЩЕСТВО

Народность Ку'барры состоит из трех отдельных общин обычных рас, сгруппированных в Долине Гадюки. Самая большая и старейшая, Новый Галифар, считает себя последним бастионом раздробленного королевства. Несмотря на скромный статус молодой нации, ее чрезвычайно гордые жители подозрительны и презрительны по отношению к путешественникам с Запада, считая жителей Пяти Народов разжигателями войны и аморальными жуликами. Судьба Сайра доказывает безумие тех, кто отказался от пути Галифара.

Беженцы Последней Войны – смесь из преступников, дезертиров, поселенцев и выселенных – управляет областью, названной ими Надеждой, и неохотно принимают власть над собой знати из Нового Галифара. Эти деревни беженцев укрывают контрабандистов, старателей и отступников. Некоторые предоставляют жилье человеческим бандитам, обвиненных в ограблении Валенаарских эльфов, людоящеров или горных кобольдов. Путешественников всегда тепло примут в деревнях беженцев, но им следует держать ухо востро.

И наконец, Сайрийские беженцы породнились с обеими общинами, сформировав самое большое собрание сыновей и дочерей Сайра за пределами Бреландии. Князь Орджев из Нового Сайра (смотрите страницу 1__) попытался завязать знакомство, пригласив этих Сайрийцев присоединиться к нему, но большинство решило добиться успеха в Ку'барре.

ПРАВИТЕЛЬСТВО И ПОЛИТИКА

Ку'барра феодальная страна, следующая модели старого Галифара. Король Себастиес ир'Кесслан, внук основателя поселения, правит из портового города Ньютрон. Ку'барра также пограничная страна. Правосудие и его исполнение поручено местным лордам или магистратам, справляю-

щим его быстро и часто сурово – особенно если имеют дело с не местными.

Отношения Ку'барры с соседями беспорядочны. Недавно серьезной угрозой стали военные отряды из Валенаара. Лазаарские мародеры набегают на побережье, хотя король Себастиес пытается договориться с князьями Лазаара о прекращении набегов. Ку'барра участвовала в мирных переговорах в Тронхолде для уверенного принятия своего суверенитета, несмотря даже на то, что предводители пограничной страны питают мало любви к Пяти Народам. Потому-то они и предприняли попытки подружиться с новыми странами, особенно Твердынями Мрор и Лазаарскими Княжествами.

За последнее десятилетие можно наблюдать становление сильных связей между Ку'баррой и Вдохновенными Лордами из Риедры. Вдохновенные польстили королю, вступив во множество торговых соглашений и договоров, и даже послали отряды в помощь обороне Ку'барры. В настоящее время эти гарнизоны довольно маленькие, но Вдохновенные обещали дополнительные отряды, если Новый Галифар потребует их.

Новый Галифар в большинстве случаев игнорирует общины беженцев, имея с ними дела, только если это действительно необходимо. Вот по этой-то причине в деревнях Надежды для закона мало места.

ВЛИЯТЕЛЬНЫЕ ГРУППЫ

Основанная во время последней войны и защищенная Горами Край Мира, Ку'барра содержит мало посторонних мощных группировок. Два халфлинских отмеченных драконом дома, Джораско и Галланда, имеют давнишние связи в регионе и всегда приветствуются за услуги, которые они предоставляют. Дом Сивис, Дом Кундарак и Дом Ориен, все они в настоящее время в процессе становления своих услуг в основных поселениях Ку'барры.

Новый Галифар: Община происходит от первых поселенцев, последовавших за Вен ир'Кессланом в Ку'барру. Новый Галифар – сердце недавно признанной страны Ку'барра. Во главе с внуком основателя поселения, Новый Галифар полагает, что защищает и поддерживает дух древнего Галифара. Король Себастиес управляет феодальным обществом с помощью небольшого количества благородных семей. Высокоорганизованные, хорошо снабженные и со связями с Пятью Народами (несмотря на их идею, что те раздробили Галифар), Король Себастиес и его знать борются за приручение дикой природы и постройку земли, где их мечты об объединенном Галифаре могут расти и процветать. С людоящерами с одной стороны, общинами беженцев с другой, и разнообразием внешних угроз (очевидных и скрытых), Новый Галифар делает свое дело, ни на что невзирая.

Дом Тарашк: Дом Нахождения, жадный до разработок природных ресурсов Ку'барры, заработал небольшое влияние среди дворян из Нового Галифара, установив торговые отношения с западом. Местный лидер семейства, Кала д'Тарашк (НЗ мужчина человек эксперт 2/вор 4/наследник, отмеченный драконом 2), является алчным оппортунистом, ищущим возможностей для разведки и торговые права одной рукой, и занимающийся контрабандой другой.

Черночешуйчатые Людоящеры: Черночешуйчатые людоящеры, самые большие и сильные из своего вида (Большой людоящер, КХП 4d8+8, устойчивость к кислоте 5), живут в джунглях, окружающих Хака'торвак. Будучи избранными воинами дракона Рашаака, они за-

пугивают и властвуют над меньшими людоящерами. Они враждебно настроены по отношению к обычным расам.

Дремлющая Тьма: Вдохновенные видят Ку'барру в качестве сильного опорного пункта на берегах Хорвайра. Их дипломатические отношения с двором Ньютрона предоставили им источник в виде осколков дракона Эберрон и опорный пункт для войск в регионе. Агенты Поглотителя Снов могут провоцировать (через сны и знамения) новые конфликты с людоящерами, Лазаарскими пиратами и Валенаарскими налетчиками, чтобы поддержать Короля ир'Кесслана в запросе большого количества Риедранских войск.

Лорды Пыли: Ракшасы лишь недавно открыли истинную природу Хака'торвака, и теперь демоны хотят заполучить древний город. Из-за древней магии они не могут войти в город, пока жива его драконья стража. Теперь, с терпением бессмертных, они строят планы по уничтожению Рашаака.

Рашаак: Более миллиона лет, черные драконы стоят на страже древнего города Хака'торвак. За бесчисленные поколения, темные силы, заключенные под городом, заразили драконий род. Текущий страж, порочный вирм по имени Рашаак (НЗ самец полу-изверг, вирм черный дракон), несмотря на свою силу, сам является пленником. Та же энергия, что сдерживает демонов под Хака'торваком, не дает полу-извергу Рашааку отойти более чем на тридцать километров от города. Несмотря на свою злую природу и мании богоподобия, Рашаак верен своим обязанностям стража города. Почитаемый черночешуйчатыми людоящерами и сумеречно-ядовитых людоящеров, Рашаак надеется, что их молитвы, в конечном счете, позволят ему преступить через физическое существование и присоединиться к Темной Шестерке.

Сумеречно-ядовитые Людоящеры: Эти пигмеи-людоящеры представляют значительную угрозу обычным расам, населяющим регион. Живя маленькими кланами, разбросанными по северной части Ку'барры, они преданы Рашааку и считают поселенцев осквернителями. Сумеречно-ядовитые людоящеры (Маленький людоящер, КХП 1d8+1, отравленное оружие, +5 расовый бонус к проверкам Скрытности) предпочитают избегать своих родственников из Холодного Солнца, но уважают черночешуйчатых как избранных воинов Хака'торвака.

Племена Холодного Солнца: Племена Холодного Солнца – это союз обычных людоящеров, разбросанных по северу и востоку страны. По количеству этих племен – двадцать четыре, но только семь из них граничат с территорией поселенцев. В то время как в каждом племени свои обычаи, все они объединены древней традицией. Отношение людоящеров к обычным расам существенно разнится. Многие боятся и не доверяют людям. Однако одно племя, Сумеречные Ходоки, желает сотрудничать с поселенцами, служа посредниками между племенами и пришельцами. Сумеречные Ходоки часто посещают Джарот и Ньютрон.

В то время как племена Холодного Солнца превосходят численностью черночешуйчатых, большие людоящеры используют свой размер и связь с драконом Рашааком для устрашения младших родственников. Некоторые группировки среди племен Холодного Солнца хотят низвергнуть черночешуйчатых, и Лорды Пыли раздувают это пламя.

РЕЛИГИЯ

Первые поселенцы принесли с собой к Ку'барру и веру Серебряного Пламени и Верховных Владык. Среди Верховных Владык, больше других поклоняются Ауреону и Болдрее, но последователи есть у всех божеств. Фактически, любую веру, существующую в Кхорвайре, можно найти и здесь, в одной или более общин беженцев.

ГЛАВНЫЕ ПОСЕЛЕНИЯ

Две главные области в Ку'барре населены обычными расами: Новый Галифар и Надежда. Оба эти региона недавно стали домом для новых общин беженцев из Сайра. Столица Ньютрон, служит центром для множества других городов. Учитывая многочисленные опасности королевства, в Новом Галифаре нет человеческих общин по размерам меньших, чем небольшой городок. Деревни и поселки слишком легко атаковать – это урок, полученный первыми поселенцами за очень высокую цену.

Однако в Надежде эти правила не применимы. Деревни беженцев, разбросанные по основанию Гор Край Мира, не укреплены и потому легко сокрушаются волной насилия кобольдов или людоящеров. В течение года деревни падут и будут отстроены заново примерно в том же месте.

Ньютрон (Большой город, население 23260): Портовый город в устье Реки Белый Утес, где река впадает в Залив Гадюки, самый большой город в Ку'барре. Отсюда управляется община Новый Галифар, и король Себастес ир'Кесслан (ЗД мужчина человек, аристократ 4/рейнджер 1) правит всей страной. Как и все общины Нового Галифара, Ньютрон тяжело укреплен; за прошедшие тридцать лет он отразил многочисленные нападения Лазаарских пиратов и людоящеров племен Холодного Солнца. Хотя город содержит аванпосты многих отмеченных драконом домов, большинство путешественников и торговцев приходят из Лазаарских Княжеств и Риедры, а не из внутренних стран Кхорвайра. Хотя и не такой великий и исторический как величественные города Пяти Народов, Ньютрон построен с копированием архитектуры старого Галифара. В некотором роде он выглядит как если бы маленькую часть Сайра или Бреландии взяли, отполировали и установили в джунглях Ку'барры.

Страж Вирма (Деревня, население 452): Самая большая из деревень беженцев, разбросанных по области Ку'барры, называемой Надеждой, она осталась относительно нетронутой за почти три года. Возможно, именно из-за этого она продолжает расти; ее более-менее постоянный характер привлекает прибывших в Ку'барру, но не заинтересованных в идеалах Нового Галифара, а также жителей других деревень, ищущих безопасное место для проживания. Старейшина Невиллом (ЗН мужчина человек, воин 2/жрец Серебряного Пламени 3), ветеран Последней Войны и проповедник Серебряного Пламени, является лидером деревни. Его боевой опыт и пламенный стиль проповедования делают его ярким, внушительным и опасным. Он придерживается многих из большого числа пуританских догматов веры – учение, в основном оставленное храмами Серебряного Пламени у Пяти Народов.

Ка'рашан (Небольшой город, население 10600): Самая большая община людоящеров в Ку'барре, находящееся глубоко в джунглях, Вдоль Кровавой Реки. Ка'рашан – место сбора племен Холодного Солнца. Раз в пять лет, ритуальная война определяет, какое племя будет управлять городом. Ка'рашан состоит из бараков и ча-

стично затопленных домиков, обычных для всех общин людоящеров, но центр города – фантастическое место из камня и латуни, которое кажется недоступным способностям архитекторов людоящеров. В действительности же, текущие обитатели восстановили руины Эпохи Демонов и построили свой город вокруг них. Ни один из раджей ракшас не лежит погребенным под городом, но здесь, в опечатанных склепах, полно секретов, ждущих открытия. Город содержит множество храмов, посвященных драконьей религии людоящеров и огромную арену для межплеменных состязаний и игр. Любому представителю обычной расы, вошедшему в Ка'рашан, не помешало бы иметь хорошо подвешенный язык или проводника людоящера, чтобы избежать своего конца на этой арене.

ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА

Ку'барра, единственная страна, за исключением Демонических Пустошей, содержащая относительно нетронутые руины из Эпохи Демонов – к тому же здесь гораздо меньше демонов и демонических чудовищ, охраняющих их, чем в Пустошах. Большинство из этих руин изъедены временем и поглощены джунглями, но некоторые остались целыми и невредимыми. Также по королевству разбросаны святые места людоящеров, многие из них отмечены костями драконов. Некоторые из них – простые гробницы; а в других могут присутствовать призрачные динозавры или жрецы-нежить людоящеров.

Хака'торвак: Вырезанный в склоне огромного вулкана, древний город Хака'торвак – "престол святых драконов" – служит центром религии людоящеров Ку'барры. В Эпоху Демонов это была одна из великих цитаделей демонов и место массовой битвы между демонами и драконами. В конце, самые сильные демоны были закованы глубоко под городом в огне, а для охраны были оставлены стражи-драконы, чтобы всегда присматривать за этим местом. Текущий охранник, черный дракон Рашаак, развращен своим постом, но остается верным своим обязанностям.

Ошеломляющая столица из латуни и вулканического стекла, Хака'торвак простирается глубоко вглубь вулкана. Мощная магия защищает город от угрозы извержения, но дым все еще исходит с вершины горы. Черночешуйчатые стражники людоящеры Рашаака живут в джунглях вокруг основания Хака'торихака, но только жрецы, посвященные воители и жертвы для приношений могут войти в город, чтобы поглазеть на лицо живого бога. Город содержит огромные сокровища, собранные за тысячелетия пожертвований драконьим стражам, а также содержит спрятанные артефакты с древних времен. Кроме черночешуйчатых людоящеров и черного дракона, здесь появилось множество полу-извергов и полу-драконов за века охраны города и его сокровищ, не говоря уже о динозаврах, меньших извергах и других мерзких животных.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В КУ'БАРРЕ

Ку'барра – это страна, наполненная тайнами и постоянными конфликтами. Деревни беженцев – это беззаконные общины, где может произойти все что угодно. Валенарские эльфы ставят под угрозу запад; Лазаарские налетчики угрожают с востока по всему побережью. Кобольды нападают из недр гор, и людоящеры остаются угрозой всему королевству. В Ку'барре лишь одно значительное соседство на континенте – с Риедрой, но союзники Вдохновенные ир'Кесслана ненадежны, хотя он этого не осознает. Не только Дремлющая Тьма (смотрите на странице 2 __), но также и Аурум и Дом Тарашк вына-

КУ'БАРРА



шивают коварные замыслы против этой неоперившейся страны.

Много других сил могут привлечь авантюристов к этой земле. Сокровища, изобилующие в дебрях, включая Эберронские осколки дракона и реликвии из Эпохи Демонов. Палата (смотрите на странице 244) или Лорды Пыли (смотрите на странице 232) могут содержать планы, затрагивающие Хака'торвак и вирма Рашаака. Фонд Путников (смотрите на странице 245) может спонсировать экспедицию для исследований руин или возвращения великих артефактов, украденных бандитами или обычными проходимцами. Приключенцы в поисках развлечения всегда смогут поохотиться (или побыть добычей) на динозавров.

ИДЕИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

- Умиравший разбойник хранит карту сокровищ, закопанных рядом с одной из деревень беженцев в Ку'барре, но деревня полна множеством головорезов, самих ищущих сокровища, и подозрительных ко всем посторонним.
- Орден Изумрудного Когтя послал безумного волшебника поднять армию драколичей с поля боя Эпохи Демонов.
- Пророчество Драконов призывает вынести реликвию из склепов Хака'торвака, и Пророчество указывает, что воры должны избежать любых контактов с Рашааком.

Палата анонимно предлагает авантюристам выполнить эту часть Пророчества, не говоря им, что их действия могут быть связаны с предзнаменованием или драконами.

- Год назад, в Ку'барру сбежал важный информатор, чтобы скрыться среди незаконных деревень беженцев. Можно ли его найти? Жив ли он вообще? Если нет, передал ли он информацию кому-то другому?
- Фонд Путников, Аурум и Дремлющая Тьма ищут реликвию из Эпохи Демонов. Но артефакт находится в Ка'рашане, и вынести его можно только во время великого сбора двадцати четырех племен.
- Старейшина Невиллом из Стражи Вирма заявляет, что Серебряное Пламя показало ему, что снова должна начаться Инквизиция. Шифтеры должны убраться с земли, заявил старейшина, а отказавшихся следует посадить на кол и предать огню. Авантюристы могут попасть под руку старейшины, потому что среди них может оказаться шифтер, или они могут прийти, потому что испуганные шифтеры ищут их защиты от Невиллома и его рьяных последователей.
- Вельможа из Нового Галифара ищет авантюристов, чтобы защитить его поселение от мародерствующих людоящеров. Оказывается, поселенцы по неосторожности расширили свою деревню за счет священных кладбищ людоящеров в джунглях.

ЛАЗААРСКИЕ КНЯЖЕСТВА

Столица: Порт Регал

Население: 500 000 (42% людей, 16% гномов, 14% полуэльфов, 12%, перевертышей, 5% dwarфов, 4% эльфов, 4% халфлингов, 3% другие)

Экспорт: Корабли, наемники, торговля товарами

Языки: Общий, Гномий, Дварфский, Эльфийский, Халфлингов

Областью к востоку от Инеевых Гор управляет свободная конфедерация пиратских лордов, морских баронов и торговых князей. Эта полоса восточного побережья континента, наряду с цепью островов, обернутых вокруг побережья и протянувшихся на север в Горькое Море и составляет область, известную как Лазаарские Княжества. Названные по имени почти мифической исследовательницы, приведшей людей в Кхорвайр приблизительно три тысячи лет назад, Лазаарские Княжества всегда были сгруппированы, несмотря на то, что отдельные князья редко осознают себя частью большого целого.

Княжества развивались в то же время, когда формировались Пять Народов, за тысячу лет до рождения Галифара. Ко времени, когда Король Галифар I объединил Пять Народов, Княжества уже были авторитетны своими обитателями, по праву заслужившими репутацию налетчиков и пиратов. Когда Галифар объявил, что его королевство "простирается по всей длине и ширине Кхорвайра", Лазаарские князья проигнорировали его. Их владения были далеко от больших городов Пяти Народов, отделенные огромной горной цепью и бесконечными морями, в которых заправляли князья.

К 28 ГК, Король Галифар укрепил свое влияние в Пяти Народов и обратил внимание на угрозу с востока. Лазаарские князья и морские бароны наносили ущерб побережным поселениям, мешая судоходству и отказываясь подчиниться воле короны. Так началась Галифаро-Лазаарская война, серия военно-морских стычек, продолжавшаяся почти десять лет. Морские бароны лучше знали течения и плавали на лучших кораблях, но Галифар посылал усиления постройке сильного флота. С помощью магии и поддержки некоторых отмеченных драконом домов, Галифар смог выиграть достаточно побед, чтобы заставить Лазаарских князей встретиться и обсудить условия перемирия. В итоге, Княжества стали частью королевства Галифара, но остались автономными, Лазаарские князья более-менее независимы в пределах своих владений, но обязаны платить дань Галифару и считать его законным правителем континентального королевства.

В течение следующих восьми сотен лет Лазаарские князья продолжали жить в относительной гармонии с Пятью Народов. Лазаарские пираты постепенно превращались в торговцев и исследователей, сведя незаконную деятельность к минимуму, чтобы не привлекать внимания, все время улучшающегося флота Галифара. Когда вспыхнула Последняя Война, Лазаарские князья с самого начала не ввязывались в бой. После месяцев столкновений и нерешенных проблем правителей князья решили, что их давнишнее соглашение было подписано с Галифаром, а не отдельными наследными королевствами. Когда королевство раздробилось, князья больше не чувствовали обязательств выполнять древний договор.

За столетие конфликта Лазаарские князья один за другим вернулись на свои древние пути. Во-первых, князья (и их подданные) передрались между собой за господство в Княжествах. Затем они обратили взор на более выгодную добычу. Во время войны Лазаарские корабли зани-

мались пиратством, служили каперами и начали отсекал свои кусочки от трупа когда-то великого королевства. Под руководством Князя Ригера ир'Винарна, объявившего, что по его венам течет королевская кровь Галифара, Княжества успокоили свои разногласия достаточно надолго, чтобы представить объединенный фронт на мирных переговорах в Тронхолде.

Теперь, когда Княжества считаются законной конфедерацией Кхорвайра, князья снова обменяли свои пиратские флаги на цвета торговцев – как минимум на показ (что мешает торговому судну сегодня сменить флаг и плавать как пиратское или разбойничье судно завтра). Князь Ригер твердо решил объединить Княжества и создать морскую силу, подобной которой Кхорвайр никогда не видел. Тогда, что бы ни произошло на континенте, Княжества будут в безопасности, спокойствии и сильны, насколько позволяет воображение. К несчастью ни один из других князей не готов согнуть колени перед Ригером, так что мечта его остается невыполненной.

ПРОМЫШЛЕННОСТЬ

Люди Княжеств - моряки и рыбаки, пираты и морские торговцы. Им больше удобно на борту судна, чем на земле, а некоторые не смогут оставаться на суше дольше, чем нужно для короткого посещения. Каждый морской барон и пиратский лорд управляет флотом кораблей, который служит его символом богатства и власти. Участки земли на материковом побережье или на одном из многочисленных островов, отделяющих Горькое Море от Лазаарского Моря, тоже служат для титула, но без флага и кораблей поддержки, земля ничего не стоит в их глазах.

Некоторые морские бароны работают исключительно рыбаками, торговцами или каперами, но подавляющее большинство выбирает, какой флаг сейчас наиболее выгоден – включая флаг с черепом и перекрещенными мечами. Даже с такой репутацией многие отмеченные драконом дома и другие организации нанимают Лазаарские корабли и экипажи для перевозки грузов, извлекая пользу из их опыта на море и всегда готовых к отплытию кораблей.

ЖИЗНЬ И ОБЩЕСТВО

Жизнь в Княжествах вращается вокруг моря. Даже те, кто проводит большинство времени в деревнях, раскиданных по островам, жизнь сводится к поддержке суден морских князей и тех, кто управляет ими. Суровая зима и жутко короткое лето, делают жизнь на островах трудной и мучительной. Они также делают людей крепкими, закаленными и упорными, как бушующие моря, что постоянно вымывают их берега.

Княжества состоят из пограничных городов и диких земель, где сильный всегда прав, и закон отражает волю самого сильного морского князя в этой округе. Хотя Княжества содержат несколько самых старых человеческих поселений в Кхорвайре, они остаются местами неприрученной красоты и беззаконных крайностей – по крайней мере, в сравнении с городами и поселениями Пяти Народов. Свирепые и независимые, люди Княжеств могут быть дикими, красивыми и жестокими как и окружающая их среда.

Острова поделены среди множества князей, управляющих Княжествами, и все, кто живут и работают на кораблях или в доках, верны одному из этих князей. Один князь может быть диктатором-надсмотрщиком, другой может быть заботливым и добродушным, но у всех есть жесткость, позволяющая управлять крепкими мужчинами

и женщинами обычных рас, а также заблудившимися гоблиноидами и монстрами, нашедшими свой путь к морю. Для народов из княжеств, жизнь на материке легка; море проверяет их, и позволяет сильным и храбрым не только выживать, но и процветать.

ПРАВИТЕЛЬСТВО И ПОЛИТИКА

Правлению князей в Княжествах уже больше двух тысяч лет. Это не наследуемая должность, как у королей, правящих Пятью Народами, хотя некоторые родословные производят больше лидеров, чем другие. Вместо этого правление каждым княжеством находится в руках сильнейшего, крепчайшего и самого совершенного моряка, пирата или торгового магната этой местности. Определение следующего князя (термин применяется и к мужчинам и к женщинам-правителям Княжеств) иногда могут быть жестоким и кровавым делом. Обычно капитан самого большого флота, самого большого судна или самый популярный капитан берет княжеское звание в своем княжестве, но на Лазаарских островах для этих целей также проводят проверку умений, боевого мастерства, и даже остроумия.

Чаще всего правителями Княжеств используется титул «князь». Остальные берут титулы «морской барон», «лорд пиратов», «король купцов», «капитан», «адмирал» или «герцог». Такие титулы зависят от традиций конкретного княжества и пожеланий правителя. И хотя кусок суши, обычно содержащий пристань или морской порт с маленькой деревушкой сопровождает титул каждого правителя, настоящее богатство и власть капитана - это его флагманский корабль и размер его флота. Князь может владеть крохами земли, но без мощного флагмана и флота кораблей поддержки для хождения в море, у него нет настоящей власти в Княжествах.

Каждое княжество обеспечивает множество мелких руководящих должностей, занимаемых одними и теми же людьми, несмотря на то, как часто корона князя переходит из рук в руки. Эти управляющие, навигаторы, судостроители и другие должности жизненно необходимы для продолжения существования княжества и только наиболее подходящие люди занимают эти должности. Иногда князь приглашает тех, кто заслужил большую славу в занимаемой должности, чтобы сделать любимцем, но это скорее исключение, чем правило.

Мало из отмеченных драконом домов действуют в Княжествах. Исключениями являются Дом Туранни, основавший здесь штаб-квартиру со времен отделения от Дома Фиарлан; Дом Ориен, сопровождающий торговцев и товары по континенту, не взирая на пересекаемые границы; и Дом Кундарак, неохотно поддерживающий островную тюрьму Грозная Твердыня.

ВЛИЯТЕЛЬНЫЕ ГРУППЫ

Равновесие сил у Лазаарцев весьма неустойчивое. В настоящее время князем среди князей, несомненно, является Ригер ир'Винарн, самопровозглашенный наследник королевской родословной Галифара и командующий самым большим флотом, бороздящим Лазаарское море. Он надеется объединить всех князей под своим знаменем, но он весьма далек от выполнения этой высокой цели.

Морские Драконы князя Ригера: Самая большая банда из ныне действующих в Княжествах - это Морские Драконы, возглавляемые Верховным Князем Ригером ир'Винарном (ЗН мужчина, человек, рейнджер 9). На борту своего флагмана, мощного и быстрого Ока Дракона,

Ригер управляет флотом из двадцати кораблей, которые можно легко снарядить и для войны и для перевозки грузов. Его портом служит большой город Порт Регал, слававшийся одними из лучших магазинов и таверн к востоку от Твердынь Мрор, и достойный звания Драгоценность Лазаарского Моря. Князь управляет Княжеством Морские Драконы пятнадцать лет, и все это время утверждает, что по его венам течет кровь королей Галифара. Верно ли это утверждение или нет, но Ригер демонстрирует выдающееся обаяние, талант лидерства, и отменную стратегию, что делает его одним из самых смертоносных капитанов, бороздящих воды около восточных берегов. В дополнение к успокоению вызовов, вспыхивающих между Княжествами, флот Ригера неоднократно показал себя в боях во время последнего десятилетия Последней Войны. Пират, капер, торговец - Ригер перепробовал все это и еще много чего, с тех пор как сорвал корону князя с головы Хоржета Черного, предыдущего Верховного князя Лазаарского Моря.

Будучи Верховным Князем, Ригер выглядит как лидер среди равных, и большинство морских баронов и пиратских лордов склоняются перед его мудростью и советами (хотя и не подчиняются приказам). Те, кто отказывается слушать Ригера, делают это осторожно, чтобы не привлечь внимание его кораблей и верных воинов. Именно Ригер собрал совет капитанов и отправился в Тронхолд представлять Княжества в переговорах, окончивших войну. Ныне, работая в основном как торговый флот Дома Ориен, Морские Драконы надеются извлечь большую выгоду из мира, чем из войны. Верховный Князь Ригер хочет объединить Княжества под одним знаменем - наносящего удар морского дракона на поле сине-зеленых волн, знамени Князя Ригера ир'Винарна.

Небесные Потрошители Княжны Мики: Дикие и ужасные, сильная банда мародеров, известная как Небесные Потрошители, прячется в пещерах и бухтах в округе Порты Крез, чтобы наносить стремительные удары по проходящим кораблям или кораблям, потерявшим направление из-за туманов Серого Течения. Княжеством Небесные Потрошители управляет Княжна Мика Горнолика (ХЗ женщина, дварф, варвар 6), с флотом из шести быстрых кораблей, не более чем примитивной деревенькой, и поселениями, разбросанными то тут, то там. Пираты и налетчики Мики терроризируют морские пути, проходящие по южному побережью Кхорвайра, и совершают набеги на береговые городки Ку'барры, Аеренала, Даргууна и Зиларго. Бреландские и Зиларгские соединения кораблей пытались остановить набеги Небесных Потрошителей, но безуспешно.

Дом Туранни: Когда эльфийская семья, несущая Метку Тени раскололась во время Последней Войны, недавно сформированному Дому Туранни нужно было место, чтобы основать штаб-квартиру. В то время как Туранни имеют анклавы и аванпосты во многих населенных частях Кхорвайра, патриарх нового дома принял приглашение от Верховного Князя Хоржета Черного основать магазин в городе Порте Регал. За двадцать пять лет Теневая Сеть создала свой дом среди островов Лазаарских князей, обеспечивая информацией и связанными с ней услугами князей, а также фракции в Каррнате, Дроааме, Ку'барре и Орден Изумрудного Когтя. Подобно своим родственникам из Дома Фиарлан, эльфы Туранни не предлагают свои услуги для шпионажа. Вместо этого они выступают в роли актеров, ремесленников, придворных шутов и информационных посредников - законные виды деятельности, используемые под общим знаменем.

Сплетни об истинной природе Теневой Сети шелестят в коридорах правительства и в гостиницах и тавернах каждого города и поселения. Когда кому-то нужна информация, или когда есть что продать для Теневой Сети, появляется представитель Дома с предложением, и понимающей улыбкой. Барон Элар д'Туранни (ЗН мужчина, эльф вор 6/ наследник, отмеченный драконом 3), патриарх Дома Туранни, ведет торговую деятельность, якобы связанную с развлечениями, а в действительности связанную со шпионажем и убийствами. Великие тени Врем и Врек, существа, темные как ночь и нереальные как дым, защищают и советуют патриарху, и никогда не отдаляются от него, наблюдает ли он за действиями из своего поместья в Порте Регал или координирует деятельность из своей башни в Шарне.

Кровь Вол: Далеко на севере, на замерзшем остро-

ве Фарлнен, содержит свой двор лич по имени Вол (НЗ лич [эльф полудракон] маг 16 уровня). В залах Замка Иллмарроу, среди ледяных вершин Костяные Пальцы Гор, Леди Вол вынашивает планы властвования и мести. При жизни Вол была наследником богатств Дома Вол. Она носила Метку Смерти и гордо провозглашала свое наследование и как эльф и как зеленый дракон. Ее кровь полудракона, когда-то способная положить конец войнам между драконами и эльфами, в конечном счете, привела к уничтожению Дома Вол, когда и эльфы и драконы объявили смешивание видов отвратительным. Леди Вол пережила разрушение своей семьи, но стала нежитью – личем. За прошедшие века она собрала последователей и создала Культ Крови Вол (так же, как раньше она создала Орден Изумрудного Когтя, тайно служащий ей). Культисты Вол распространяют ее религию по островам Лазаара, а гор-

стка людей в Княжествах даже считает её своей основной религией. Большинство последователей не знают, что Вол – лич и ее историю. Вместо этого они поклоняются идее, что кровь – это жизнь, и что бессмертие обеспечивает жизнь после смерти и путь к божественности. Вол использует своих высокопоставленных подданных для сбора информации и дачи советов морским князям и их советникам. Во многих случаях Вол служит закулисной силой – как в Княжествах, так и во многих неожиданных местах на материке.

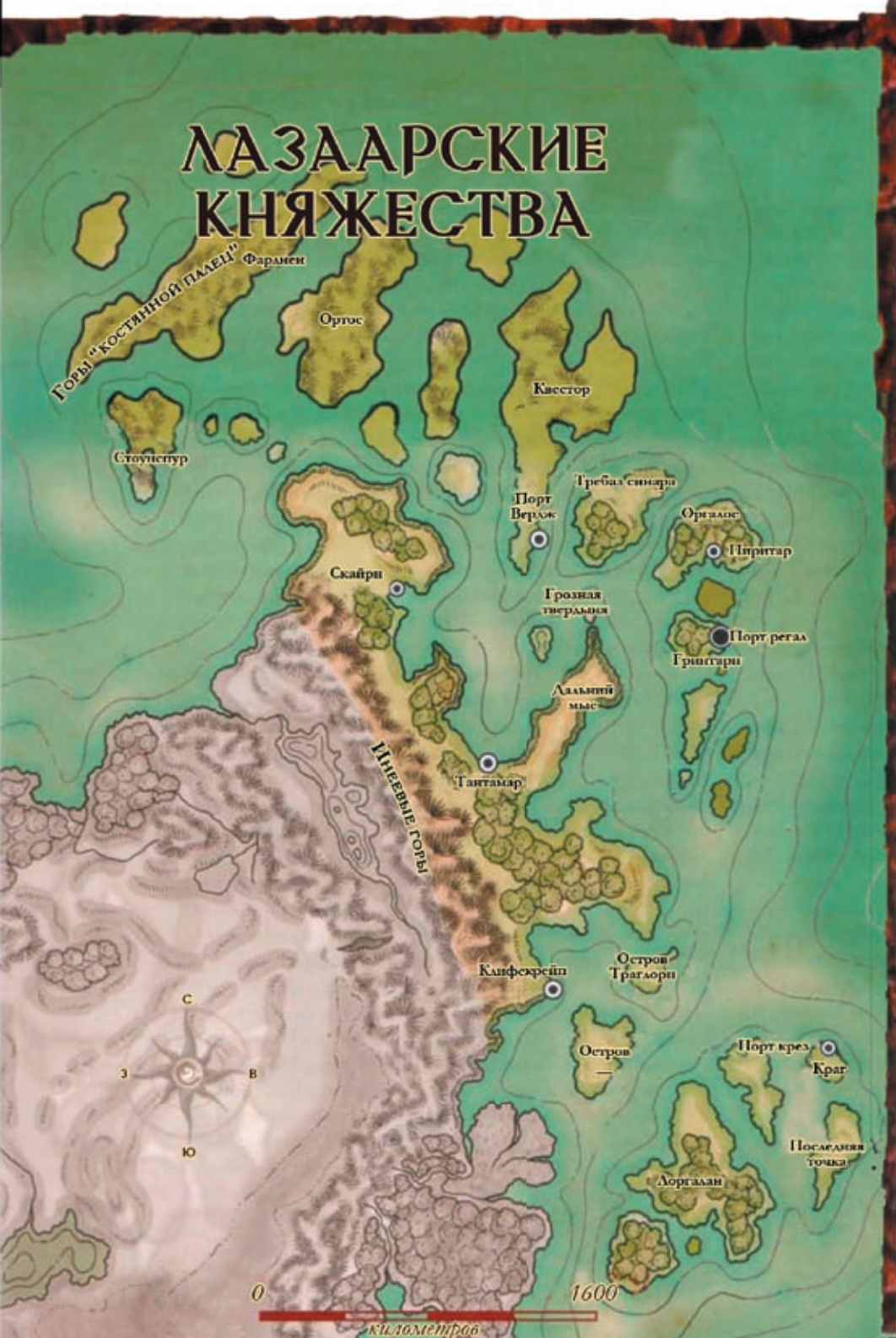
РЕЛИГИЯ

В Княжествах нет национальной религии. В самом деле, если бы не несколько приверженцев Крови Вол, и редких случаев поклонения Кол Коррану, население Княжеств выглядело бы как не имеющее свободного времени или терпения для поклонений.

ГЛАВНЫЕ ПОСЕЛЕНИЯ

Большинство портов и деревень, находящихся в Княжествах, – маленькие, и имеют статус пограничья. Два из более выдающихся мест проживания описаны ниже.

Порт Регал (Большой город, население 3330): Родной порт для Морских Драконов и столица княжества Верховного Князя Ригера. Порт Регал расположен на берегу защи-



щенной бухты замечательного острова Зеленая Лагуна. Штаб-квартира Дома Туранни, большой анклав недалеко от доков, помогает сделать этот город самым современным и процветающим городом в Княжествах. У Дома Ориен тоже здесь большой аванпост, так же как и у Дома Галланда. Порт Регал также приютил один из самых больших рынков к востоку от Твердынь Мрор, шумный Пиратский Обменник.

Порт Вердж (Маленький город, население 1100): Маленький город на южной оконечности острова Куэстор, принадлежит Княжеству Жутких Акул, отсюда Князь Колберкон управляет своим флотом. Хотя Порт Вердж не такой большой и не такой современный, как Порт Регал, Колберкон вынашивает планы по его отстройке, пока он не станет на равных или даже превзойдет базу Ригера. Для выполнения этой цели Колберкон заключил союз с Орденом Изумрудного Когтя и Домом Лирандар, чтобы получить состояние, необходимое для расширения и перестройки города. Хотя носители Метки Шторма имеют в лучшем случае натянутые отношения с морскими баронами Княжеств, Колберкон отбросил прошлое в пользу будущего процветания и шанса получить власть над Ригером и его Морскими Драконами. В свою очередь, Дом Лирандар видит эту ситуацию как шанс расширить сферу влияния в Княжествах, что со временем, может превратиться в как минимум частичный контроль над Лазаарским торговым флотом.

ВАЖНЫЕ МЕСТА

В Княжествах столько же легенд и тайн как во всех Пяти Народов. Вот всего лишь несколько из них.

Грозная Твердыня: Тюремный остров Грозная Твердыня расположен к северу от Мыса Далекого. Основанный Каррном Завоевателем как место ссылки низвергнутых правителей и придворных, потерявших благосклонность, он был переделан первыми Галифарскими королями в неизбежную тюрьму для тех, кто слишком важен, чтобы его казнить, и слишком опасен, чтобы отпустить. Дварфы Дома Кундарак заведовали тюрьмой, содержащей самых опасных преступников на всем континенте, включая многих, посланных сюда за военные зверства. Большинство дварфов рассматривают дежурство в Грозной Твердыне равноценным ссылке, но носители Метки Опеки обеспечивают безопасность тюрьмы, несмотря на оголенность места. Ходят слухи, что здесь похоронен важный пленник Каррна, и что дварфы используют пленников для добычи осколков дракона Хайбер из глубоких расселин под островом.

Серое Течение: Испарения серого тумана поднимаются над серыми водами, текущими к востоку от островов Краг и Последняя Точка. Поговаривают, что туманы могут дезориентировать любой экипаж, столкнувшийся с ними, и что в центре этого неестественного тумана живет что-то мерзкое и ужасное. Неизвестно, правдивы ли эти слухи, но корабли, проплывающие слишком близко к Серому Течению, часто исчезают и больше о них ничего не слышно.

Корабль из Костей: Другая легенда, приносящая дрожь и бессонные ночи в портах и деревнях Княжеств – это история о Князе Морене и его Корабле из Костей. Легенда гласит, что злой Князь Морен был проклят, и теперь он плавает по Лазаарскому Морю на скелетообразном корабле, с экипажем из пиратов-нежити в поисках живых

моряков для пропитания. Говорится, что ночами, когда у двух и более лун – полнолуние, Корабль из Костей тихо скользит по волнам, чтобы напасть на несчастное судно, попавшее на пути.

Требаз Синара: Этот необитаемый остров по всеобщему мнению скрывает награбленную за две тысячи лет добычу пиратов, и могилы, старше тех, что относятся к первым поселениям на континенте. Легенды гласят, что остров скрывает все виды сокровищ – золотые монеты, осколки драконов, реликвии – все, собранное древними Лазаарскими морскими князьями. К сожалению, остров окружен предательскими рифами и служит домом для всех видов ужасных чудовищ и тварей, что делает высадку трудной, а длительные поиски опасными в лучшем случае, и в большинстве своем смертельными.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЛАЗААРСКИХ КНЯЖЕСТВАХ

Действия и приключения в большом количестве происходят на воде и в портовых городах Лазаарских Княжеств. Беззаконные, грубые с многочисленными возможностями, территории морских князей очень отличаются от таковых у Пяти Народов. Каждый князь правит своим владением железным кулаком, иначе оно попадет в руки более сильного или хитрого конкурента. Все, от капитанов на кораблях, до барменов в береговых тавернах в поисках путей, знают как повернуть любую ситуацию в свою пользу. Здесь, в Княжествах, можно найти все способы создать врагов (и друзей), как разориться или просто исчезнуть: путешествующие здесь, должны позаботиться, чтобы рассудок был всегда при себе, а оружие было наготове.

ИДЕИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

- Отряд авантюристов нанимают для транспортировки опасного преступника в островную тюрьму Грозная Твердыня. Их задача осложняется попытками товарищей спасти преступника, и просьбой нанимателей держать путь в тайне.
- Дом Ориен нанимает авантюристов для охраны грузового судна, плывущего из Аундаира через Лазаарские Княжества в порт Шарна. (Примечание: Большинство судов предпочитают более длинный восточный маршрут, чем рисковать сесть на мель у Демонических Пустошей, Теневого Пограничья или Дроааме).
- Дом Лирандар стремится разрушить морскую торговлю, идущую из Княжеств, потому что морские князья сбивают цены, и дом Метки Шторма теряет клиентов. Если авантюристы смогут задержать или остановить одно из торговых суден Князя Ригера, репутация Лазаарских кораблей пошатнется или даже навсегда испортится.
- Один из Вдохновенных желает нанять героев, чтобы заполучить кое-что из могилы на Требаз Сенаре – изделие по слухам привезено из Сарлоны самой мифической исследовательницей Лазаарой. Он обеспечивает указания и предупреждения как найти могилу и избежать худших опасностей, защищающей ее; герои могут взять себе все сокровища за исключением одного камня странной формы, который, как он говорит, имеет большое историческое значение.

ТАЛЕНТСКИЕ РАВНИНЫ

Столица: Гэзерхолд

Население: 400000 (80% халфлинги, 10% люди, 4% подменыши, 4% дварфы, 2% другие)

Экспорт: Ремесленные изделия, экзотические существа, местные художественные изделия, наемники

Языки: Халфлингов, Общий, Дварфский

Талентские Равнины простираются к востоку от Каррната и Земель Скорби, до гор Железного Корня и Края Мира. Эта плоская равнина неровных пастбищ, переносящих жару и песок Пустыни Клинков, а затем воздымающихся в одинокие пики и крошащиеся утесы Гор Края Мира. По этим громадным пространствам носятся стада динозавров размером с буйвола и кочевые племена странствующих халфлингов. Халфлинги контролируют территорию, ограниченную Каррнатом, Твердынями Мрор, Ку'баррой, Валенамом и Землями Скорби. Каждый год Пустыня Клинков, как кажется, наползает все дальше на пастбища, но пока в Равнинах может существовать жизнь, будут существовать племена Талентских халфлингов.

Племена халфлингов из Талентских Равнин борются за сохранение своих древних традиций несмотря на соблазны удобств и преимуществ Пяти Народов. Многие народы центрального Хорвайра воображают определенную картину, когда слышат о Талентских Равнинах — халфлинги варвары едут верхом на динозаврах, исполняя языческие ритуалы, скованные странными обычаями и одетые в странную одежду. Все так и есть, но это лишь часть истины. Культура и ритуалы племен халфлингов проще, более архаичны чем обычаи и привычки "цивилизованных" народов. Эти ритуалы могут быть жестокими, грубыми и примитивными по некоторым стандартам, но для них самих они красивы, утонченны и изумительны. Где часть каждого племени использует традиции, часть также чувствует привлекательность современного мышления и идей. До сих пор племена балансировали между этими двумя идеями, но может прийти день, когда традиции должны будут обновиться или исказиться и сломаться под своим же весом.

Каррнат и Сайр заявляли права на части Талентских Равнин за время Последней Войны. До падения королевства Галифар, племенам халфлингов позволили странствовать по своим родовым землям, пока они платят дань королю Галифара. С приходом войны племена стали сотрудничать, для защиты Равнин, уважаемых всеми племенами. Воины разных племен объединялись, отгоняя захватчиков из Каррната и Сайра, используя свое знание дорог в Равнинах для приведения в замешательство и запутывания захватчиков. Позже, когда Равнины стали местом, где столкнулись разные воюющие стороны, племена халфлингов пытались остаться в стороне.

Во время войны, племена халфлингов улаживали все больше и больше своих старых конфликтов, создавая "народ народов", населяющий все Равнины. Военные советы, встречи племен и сборы для празднований побед и празднеств, важных для племен халфлингов, заменили небольшие стычки, когда-то разделяющие племена. Когда пришло время сторонам, вовлеченным в Последнюю Войну, встретиться и обсудить условия для создания мира, племена халфлингов послали представителей от советов племен. С подписанием Тронхолдского Договора, территория Талентских Равнин стала считаться независимой страной, состоящей из свободных пле-

мен халфлингов.

Халфлинги странствовали по Талентским Равнинам задолго до того, как первые люди достигли берегов Хорвайра. Когда-то эти кочевники странствовали повсюду, путешествуя по открытым землям, ныне ставшими Землями Скорби, Каррнатом, Валенамом и Талентскими Равнинами. С приходом людей и развитием Пяти Народов, халфлинги обнаружили, что их территория сократилась под натиском человеческих поселений, раскинувшихся на незащищенных равнинах. Временами халфлинги пытались удержать позицию и прогнать людей прочь, поэтому общую историю этих двух рас перемежает множество кровавых битв. В конце концов, обе расы ужились на общей земле и со временем открыли способ мирного сосуществования (Последняя Война этому не помешала).

Халфлинги Равнин продолжают жить племенами, как и тысячу лет назад. Эти кочевники, живущие в палатках, проводят много времени верхом на небольших динозаврах, проживающих в этих же Равнинах («небольшие» — это относительный термин; динозавры равнин в основном меньше, чем огромные существа, шествующие по Ксен'дрику и болотам Ку'барры. Некоторые, конечно, вырастают размером со слона, но большинство разнятся размером от маленькой собаки до коровы).

Кочуя племенами, перегоняя скот, и стада травоядных динозавров, предоставляющих предметы первой необходимости (еда, питье и материалы для изготовления одежды и жилья), халфлинги демонстрируют совершенные умения в поимке, обучении и верховой езде на динозаврах. Используя хороших бегунов динозавров, таких как когтеног и шустрик в качестве скакунов, халфлинги достигли совершенства в верховой езде. Обучаемые этому с малых лет, они могут не просто управлять этими животными, но и воевать верхом на них при помощи луков, клинков и бумерангов.

Для халфлингов равнин, динозавры — это не просто скакуны. Они — партнеры, помогающие пасти стада, охотиться, путешествовать и защищать племя. Они уважают и даже почитают этих особых существ, выражая это уважение путем создания красивых, но пугающих охотничьих масок. Каждая такая маска связывает халфлинга со скакуном и кропотливо создается каждым наездником, представляя силу и дикий характер динозавра. Когда халфлинг надевает свою охотничью маску, он с гордостью объявляет о своей связи с динозавром и отправляется на охоту. И действительно, халфлинги верят, что их дух объединяется с духом их динозавра, когда они надевают маску.

На Хорвайре проживают три разновидности халфлингов. На Талентских Равнинах проживают племенные халфлинги, придерживающиеся самых древних обычаев и традиций и считающихся большинством населения Пяти Народов примитивными. Есть город халфлингов, чьи предки давным-давно покинули Равнины и впоследствии воспитали потомков, полностью слившихся с жизнью в человеческих странах. Третий тип халфлингов обычно работает на одну из двух отмеченных драконом семей халфлингов. Они комфортно себя чувствуют в любых окружениях и легко перемещаются между разными культурами.

Эти халфлинги одевают традиционные одежды и селят динозавров, когда они приходят в Равнины, а позже, за пределами Таленты снова облачаются и ведут себя так, как следует одеваться и вести себя в городах Пяти Народов.

ПРОМЫШЛЕННОСТЬ

Халфлинги равнин – охотники и пастухи. Они работают в основном чтобы прокормить себя и торговать с другими племенами, странствующими по Равнинам. Через связи с отмеченными драконом домами, они понемногу торгуют и с внешним миром. Ремесленные изделия и изделия народного творчества хорошо продаются в Пяти Народах, а Дом Вадалис все больше интересуется экзотическими животными, на которые охотятся, выращивают и захватывают халфлинги кочевники.

Некоторые племена также проводят сделки, предоставляя наемников некоторым клиентам в Кхорвайре. Например, дом Галланда, халфлингский дом, носящий Метку Гостеприимства, использует боевых монахов халфлингов для защиты своих самых важных сооружений, и Дом Денейт известен, как нанимающий боевых всадников халфлингов для знати и других богатых патронов с первых дней Последней Войны.

ЖИЗНЬ И ОБЩЕСТВО

Жизнь на Равнинах вращается вокруг племен. Племя может состоять как из нескольких индивидуумов, так и из нескольких сотен халфлингов, так же может различаться количество их динозавров-скакунов и стадо, которое они пасут. Ни у одного племени нет постоянного места; каждое племя следует за ветром и молится, передвигаясь с одного конца Равнин в другой. За исключением Гэзерхолда и нескольких аванпостов, основанных иностранными державами (таких как форты Карната и несколько дорожных станций, установленных отмеченными драконами домами), в Равнинах нет постоянных поселений.

Кочевники живут так же, как жили все их предки. Дни они проводят в охоте, собирательстве, ремеслах и путешествии, а ночи наполнены рассказами историй и песнопениями.

Воины от природы, халфлинги не обременены материальными ценностями, что позволяет быстро сняться с лагеря и переехать, чтобы избежать врагов или подкрасться к добыче. Далекие от дикарей, они – выдающиеся тактики, использующие все свои умения развитые ими как охотниками, для усиления боевых способностей. Даже со своими склонностями к сражениям, халфлинги никогда ни к кому не были открыто враждебны. В распри с соседними племенами и сражениях с разнообразными захватчиками извне, халфлинги никогда не были заинтересованы в покорении и мародерстве. Они защищали себя и свои святыне места, но никогда не хотели пройти по Равнинам в уничтожении всего встретившегося.

Через два отмеченных драконом дома халфлингов, в которых есть либо представители семей либо наемники из почти всех племен, племена халфлингов не отстают от событий в Пяти Народах и поддерживают контакты с внешним миром, которых иначе не было бы. Не все племена согласны с домами халфлингов, действующими за пределами Равнин и не все понимают, почему это происходит, но все получают частичку выгоды, от богатств домов, которое те приносят в Равнины.

ПРАВИТЕЛЬСТВО И ПОЛИТИКА

Каждое племя халфлингов следует традициям, в которых все члены племени равны. Однако, несмотря на это, каждое племя выбирает лидера, основываясь на заслугах и способностях. Лидера называют лат. Лат управляет деятельностью своего племени, командуя согласно уважения и содействия как лата. Как равные, все члены племени могут давать предложения и обладают правом голоса, но они соглашаются, что последнее слово за латом. Если лат теряет уважение и доверие своего племени, племя выбирает нового лата.

Члены племени связаны родством и традициями, но

ТАЛЕНТСКИЕ РАВНИНЫ





даже, несмотря на это, некоторые племена расформировываются и сливаются с завидной регулярностью, и иногда властный лат может собрать под своим знаменем множество племен. Такого предводителя называют латон. За все это время вместе собирали племена несколько могущественных латонов ради массовых соглашений, так было когда Латон Улдом объединил племена для отражения человеческих оккупантов примерно две тысячи лет тому назад. Не так давно, Латон Хальпум принимал участие в переговорах по окончанию Последней Войны и создал независимое государство Талентские Равнины. Хальпум все еще носит свой большой титул, но не просто занимает почетную должность правителя – он продолжает присматривать за своим племенем, одним из самых больших в Равнинах, но он не управляет другими латами.

Многие отмеченные драконами дома работают в Равнинах. Дом Галланда поддерживает свою главную штаб-квартиру в Гэзерхолде, и служит хранителем общего города племен халфлингов. Другие отмеченные драконами дома, действующие здесь, включают Дом Ориен, Денеит, Джораско и Вадалис.

ВЛИЯТЕЛЬНЫЕ ГРУППЫ

Хотя Талентские Равнины и могут показаться дезорганизованными и близкими к развалу как Даргуун и Лазаарские Княжества, на самом деле этот регион больше похож на Твердыни Мрор, в плане стабильности. Традиции племен и большое влияние двух давних отмеченных драконами домов, делают эту страну сильной, несмотря на ее децентрализованное управление. В настоящий момент в Равнинах действуют несколько мощных группировок. Вот их описание:

Латон Хальпум: Латон Хальпум (ХД мужчина халфлинг, варвар 9) возглавляет одно из самых больших коче-

вых племен, странствующих по Талентским Равнинам. Уважение других латов по отношению к Хальпуму настолько велико, что они выбрали его представителем всех племен на мирных переговорах в Тронхолде. На переговорах он смог добиться статуса и одобрения Талентских Равнин, и торжественно вернулся, чтобы поделиться новостью на сборах в Гэзерхолде. Затем Хальпум вернулся к управлению своим племенем, влиятельной группой из почти тысячи халфлингов, передвигающихся по Равнинам. Будучи боевым наездником в ранние годы, и латом, возглавляющим отряды халфлингов во время Последней Войны, Хальпум знает цену военной мощи. Он поддерживает свое племя в хорошей форме, и всегда готовым к опасностям Последней Войны, все еще преследующих Равнины. Если обострятся стычки с Валенаром, или если хрупкий мир, царящий в Пяти Народах нарушится, другие латы снова обратятся к Хальпуму, чтобы он возглавил их. В следующий раз, ради безопасности страны, он сможет объединить все племена.

Святая Улдра: Святая Улдра (НЗ женщина халфлинг, жрица Балинора 7) служит латом небольшого, но влиятельного племени примерно из восьмидесяти халфлингов. Она верит, что она избрана богом охоты и животных, чтобы вернуть халфлингов к традициям и ценностям, от которых они отказались (по крайней мере, ей так кажется). Члены всех племен приходят послушать проповеди харизматической жрицы всякий раз, когда она посещает сборы племен или приезжает в Гэзерхолд. Она пока не начала открыто замечать о своей неприемлимости к идеям объединения халфлингов, но ее проповеди подразумевают, что следовать путем Пяти Наций - неправильно и противоречит духам их предков и животных, с которыми они делили Равнины. Она также сетует на

отмеченные драконами дома за отмену древних традиций племен.

Святая Улдра обладает способностью вызывать неприятности в Равнинах, и ее собственные амбиции в качестве пророка и вождя могут распространить эти неприятности за пределы страны. Некоторые иностранные силы, считающие это потенциальной дестабилизирующей точкой Талентских Равнин, начали изучать способы получить из сложившейся ситуации выгоду. Королевские Глаза Аундаира, например, видят Святую Улдру как средство для удара по Каррнату, и потому их агенты начали попытки завязать знакомство со жрицей и ее племенем.

Дом Галланда: Халфлингский Дом Гостеприимства появился в Талентских Равнинах и управлялся кочевыми племенами. Патриарх Дома, Йорен д'Галланда (ХД мужчина халфлинг, эксперт 3/бард 4), поддерживает огонь в очаге Гэзерхолда, чтобы в любое время поприветствовать странствующее племя халфлингов. Кроме того, он наблюдает за действиями агентов дома по всему Ххорвайру из Постоялого Дома Гхалланда в центре Гэзерхолда. Его состоятельный и блистательный анклав возник из постоянного двора и является одним из самых больших строений в городе.

Дом Джораско: Халфлинги из Дома Джораско все еще присутствуют в Равнинах, но Дом Лечения давно перенес штаб-квартиру в Каррнат, чтобы было легче обслуживать весь Кхорвайр. По этой причине, Дом Джораско иногда встречается с подозрением и враждой в Равнинах, особенно в лице Святой Улдры и ее последователей. Несмотря на это, космополитические и много путешествующие халфлинги этого дома продолжают оказывать влияние среди племен страны халфлингов.

РЕЛИГИЯ

Большинство халфлингов из Талентских Равнин объединяют поклонение духам предков и животных на церемониях, посвященных Балинору, Богу животных и охоты.

ГЛАВНЫЕ ПОСЕЛЕНИЯ

В Талентских Равнинах почти нет поселений — ни больших, ни малых. Халфлинги Равнин — кочевники, перевозящие свое жилище с собой. Здесь есть множество Каррнатских фортов и одно постоянное селение халфлингов — Гэзерхолд.

Гэзерхолд (Большой городок, население 2300): Большой городок Гэзерхолд, построенный на каменистой земле и холмах восточного побережья Озера Сайр — общий город, который могут использовать все племена халфлингов. Племена приходят в город торговать, отмечать праздники, держать советы племени и в поисках защиты от представителей враждебных сил. Дом Галланда обслуживает город и присутствует здесь даже когда нет ни одного племени.

ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА

В Талентских Равнинах множество важных мест. Вот некоторые из них:

Крезент: Эти древние руины — все, что осталось от города коатлей за прошедшие года. Халфлинги предпочитают избегать этого места, поскольку здесь поселилось племя благожелательных янь-ти, почитающих и уважающих коатлей и Серебряное Пламя.

Двор Костей: Скрытый в долине, образованной слиянием Гор Железного Корня и Гор Край Мира, Двор Костей содержит древние останки колоссальных драконов. Кости торчат из земли как деревья из слоновьей кости и покрывают землю как бурелом в лесу. То ли эти драконы погибли в давно позабытой битве, то ли они использовали это место как кладбище, но халфлинги считают, что это место проклято. Легенды гласят, что, нарушив покой костей мертвых, можно привлечь внимание живых, а никому не хочется привлечь внимание живого дракона.

Бродячий Постоялый Двор: Бродячий Постоялый Двор Дома Галланды — это ярмарка, перемещающаяся по Равинам. Сегодня разноцветные палатки появляются возле Озера Сайр, позже они возникают в степях возле Гор Железного Корня. Бродячий Постоялый Двор предоставляет место для отдыха и торговли племенам, кочующим вдали от Гэзерхолда.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ТАЛЕНТСКИХ РАВНИНАХ

Талентские Равнины безбрежны и дики. Путешественники могут скитаться днями, не видя других живых существ. Чуть позже, без предупреждения, они могут оказаться посреди бегущего стада динозавров или окруженными племенем халфлингов. Вообще, халфлинги не тревожат путешественников, если те не показывают враждебных намерений. Однако дикая природа может быть опасной, хотя бы из-за хищных динозавров, Валенарских эльфов-мародеров, и других угроз, от обычных до сверхъестественных.

ИДЕИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

- Кто-то крадет яйца динозавров и вредит обрядам совершеннолетия халфлингов. Когда динозавр с установленной связью освобождается для спаривания в дикой природе, новому поколению халфлингов следует захватить и приручить поколение, происходящее из недавно вылупившихся яиц. В связи с этими случаями воровства яиц, древняя система сохранения связи с динозаврами находится под угрозой. Племя или дом халфлингов, дружественный по отношению к авантюристам, просит помочь разобраться с этой проблемой.
- Ходят слухи о том, что на Дворе Костей видели мощного дракона-нежить.
- Кто-то подбросил сильнодействующий мускус динозавра в снаряжение, несомое авантюристами. Теперь им нужно покинуть Равнины до того как плотоядные динозавры, учуявшие запах, разорвут их.

ТВЕРДЫНИ МРОР

Столица: Пик Крона

Население: 700, 000 (65% dwarфов, 12% люди, 10% орки, 8% гномы, 5% другие)

Экспорт: Банковское дело, драгоценные и недрагоценные металлы.

Языки: Дварфский, Гномий, Общий, Орчий.

Тысячелетиями кровь текла подобно воде сквозь щели и трещины Гор Железный Корень. Когда dwarфы-варвары не убивали друг друга, они сражались против орков Джораштара или других порочных существ, которые скрывались в глубинах великих гор. Тогда, в ранние дни Галифарского королевства, великий король наделил своего сына Каррна землями восточнее Пролива Потомков для правления и умирения. Объединившись, раса dwarфов могла бы сопротивляться вмешательству Галифара, но враждующие кланы были слишком слабы, чтобы бросить вызов Каррну и его силам.

Dwarфы с неохотой согласились и стали частью Каррната, одним из Пяти Народов Галифара. Кланы прекратили междоусобную борьбу и начали медленно отстраивать цивилизацию. Благодаря обширным залежам минералов и открытию Метки Опеки в одном из dwarфийских кланов, они стали экономической силой королевства.

В 106 ГК Дом Кундарак был допущен в эксклюзивное товарищество Домов Отмеченных Драконом и к концу столетия он контролировал банковские и финансовые концерны по всему континенту. К началу Последней Войны варвары превратились в процветающие торговые кланы. Под поверхностью все еще тлеет старая вражда, но кланы уже познали ценность мира и сотрудничества.

Правители dwarфов заявили о своей независимости от Каррната на первом Железном Совете в 914 ГК. Объединенные правители dwarфов создали формальный альянс dwarфийских кланов и провозгласили рождение новой нации, Твердынь Мрор. (Кундарак официально занял нейтральную позицию, оставаясь верным принципам Домов Отмеченных Драконом, и поэтому технически он не является частью формального альянса.)

Dварфийские кузнецы и строители многому научились за последние тысячу лет, и горные крепости Повелителей Мрор считаются неприступными. Однако, dwarфы немногочисленны и в завоевании. Сила Твердынь состоит в золоте и железе, и в этой области у них не так уж много соперников.

ПРОМЫШЛЕННОСТЬ

Горы Железный Корень содержат некоторые из наиболее богатейших залежей минералов на Хорвайре, делая Твердыни Мрор основным источником железа, меди и других жизненно важных руд. На протяжении столетий dwarфы открывали месторождения золота, платины и других редких и драгоценных металлов. Dwarфы Дома Кундарак соединили это богатство со своими талантами Метки Дракона, чтобы стать банкирами Пяти Народов, а Твердыня Кундарак построила самое большое хранилище в этом царстве. Другие кланы используют свое богатство, чтобы получить влияние за границей своего царства, выступая при этом как финансисты и инвесторы. Небольшое количество кланов развивает свою репутацию кузнецов, но пока еще они не могут состязаться в производственной мощи с Бреландией или с мастерством эльфов.

ЖИЗНЬ И ОБЩЕСТВО

Горы Железный Корень суровы и беспощадны. Природа может убить льдом или камнем, и даже когда природа не несет угрозы, орки, тролли и другие опасные суще-

ства готовят засады. Народ Твердынь Мрора склонен к мрачности, посвящая себя своей работе и своим кланам. Города и деревни, расположенные на горных склонах и в защищенных долинах, представляют собой комбинацию функциональности и стиля, но глубоко внутри Горы Железный Корень расположены скрытые города, исполненные красоты и величия.

ПРАВИТЕЛЬСТВО И ПОЛИТИКА

Твердыни Мрор состоят из свободных конфедерационных кланов, каждый из которых налагает требования на какую-либо территорию или твердыню в Горах Железный Корень. Проблемы, которые касаются всей расы, рассматриваются конклавом, известным как Железный Совет. В настоящее время Торлан Мроранон (ЗД мужчина, dwarф, аристократ 9) служит арбитром в Железном Совете, но каждый клан управляет своей собственной твердыней и формирует свои собственные альянсы с расами Хорвайра.

ВЛИЯТЕЛЬНЫЕ ГРУППЫ

Различные кланы dwarфов имеют отличные уровни влияния в Твердынях, и Отмеченный Драконом Дом Кундарак наделен большей властью, чем какая-то нейтральная группа. Далее представлены некоторые кланы, являющиеся основной движущей силой Твердыней.

Дом Кундарак: Когда-то Клан Кундарак, а теперь дом Метки Опеки продолжает управлять из обширных покоев Твердыни Кундарак. Говорят, что патриарх Дома Кундарак, Моррикан д'Кундарак, давит на образованную dwarфийскую нацию и контролирует ее из тени. Возможно, так оно и есть, ведь, по крайней мере, внешне, Кундарак не имеет голоса в Железном Совете, а только статус наблюдателя.

Дом Ориен: Дом Ориен строит торговые пути через Горы Железный Корень, и это дело требует деликатного баланса альянсов с разными Твердынями. Некоторые из лучших дипломатов Ориена начинали здесь свою карьеру, на примерах мастеров-посредников кланов изучая трудное искусство переговоров, урегулирование которых приносит пользу всем сторонам.

Дом Сивис: Дом Сивис имеет хорошие связи в банковском деле Дома Кундарак, обеспечивая документацию многих его финансовых операций.

Клан Мроранон: Шахты Мроранона производят лучший сорт железа в Хорвайре, и Клан Мроранон обратил этот ресурс в сильную политическую связь с Бреландией, чьи фабрики всегда жаждут заполучить руду высшего сорта. Как один из самых влиятельных кланов Твердынь, Мроранон долго призывал Железный Совет устранить орков Джораштара. Другие члены совета высказались за признание клана орков как официального члена Твердынь, и это радикальное предложение Мроранон стремится подавить, прежде чем оно предстанет на голосовании.

Клан Солдорак: Один из богатейших кланов Твердынь Мрора, Солдорак давно завидует международной власти Дома Кундарак. В прошлом правители клана Солдорак пытались дискредитировать Кундарак, и даже открыто атаковали его крепость. Dwarфы Солдорака используют свое богатство для попыток приобретения большего влияния, а финансисты и торговцы Солдорака в большом количестве присутствуют в других царствах.

Аурум: Многие из основателей Аурума (смотрите стр. 227) были богатыми dwarфами из Твердынь Мрора, и эта интрига имеет сильную поддержку в Горах Железный Корень.

Джораштар: Горы Железный Корень являются домом для орков Джораштара. С возвышением dwarфийской ци-

визилизации Джораштарцы были оттеснены в самые темные и наименее гостеприимные части гор, но иногда они все еще появляются, чтобы напасть на караваны или атаковать слабые крепости.

РЕЛИГИЯ

За прошлое тысячелетие Верховные Правители установили свое неизменное присутствие в Твердынях. Кол Корран, Властелин Мира и Богатства, командует большинством последователей, но Болдрея, Олладра, Онатара и Дол Дорн также получают поклонения.

Существующая здесь часть Джораштарцев никогда не следовала друидическим традициям Хранителей Врат западных орков. Их религиозные верования различны; некоторые поклоняются Насмешнику, другие следуют пути Дракона Глубин. Многие отрицают богов, утверждая, что не только лишь боги дали дварфам контроль над Горами Железный Корень.

ГЛАВНЫЕ ПОСЕЛЕНИЯ

Твердыни имеют много главных поселений, от царства дварфийских кланов до людей, живущих на берегах Зеркального Озера. Далее описаны два наиболее видных поселения.

Пик Крона (Большой город, 24,230): Расположенный в Твердыне Мроранон, Пик Крона служит местом заседаний Железного Совета и, таким образом, является фактически столицей Твердынь Мрор. Этот торговый центр обеспечивает главные связи с западными народами. На городской пейзаж бросает тень Трон Кол Коррана, самый большой храм Кхорвайра, посвященный Верховному Властелину Мира и Богатства.

Ворота Корунда (Большой город, 19,500):

Этот центральный город Твердыни Кундарак является местом зарождения Дома Кундарак. В то время, как дом рассеялся по всему Кхорвайру, Ворота Корунда все еще являются величайшим вместилищем их власти и место поселения патриарха дома и его персонала. Горы непосредственно под Воротами Корунда содержат хранилища драгоценностей, полные платины и золота, которые были добыты самим домом, а также артефактов, сберегаемых для клиентов дома.

ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА

Дварфы выстроили совсем немного перед тем, как их Твердыни захватил Галифар. По этой причине достопримечательности на этой территории скорее природные или более новые, чем у других рас.

Кулак Онатара: Этот активный вулкан вибрирует магической энергией. Он находится в пределах Твердыни Мроранон, и дварфы охраняют это место с особым рвением. Они верят, что это священное место, связанное с богом Онатаром, в то время, как ученые из Аундаира верят, что это шумят под лавой мощные осколки дракона.

Пролом Горадра: Это самый большой и глубокий каньон в Кхорвайре, простирающийся до глубин самого Хайбера. Легенды рассказывают о многочисленных чудовищах и других тварях, блуждающих в проломе, а также о скрытом королевстве, которого можно достигнуть, только спустившись в глубины Горадра.

Трон Нолдрана: Загадочный, уничтоженный более 400 лет назад, Клан Нолдран оставил после себя лишь руины. Кто истребил этот клан: Джораштарцы, слуги Насмешника или неведо-

мые чудовища? Другие Твердыни, пытавшиеся присоединиться к себе земли Нолдрана, столкнулись только с бедствиями и погибелью, и многие теперь избегают этот регион. Иногда авантюристы заходят в Трон Нолдрана, разрушенную столицу твердыни, и в Утробу Коррана, шахту клана. Говорят, что оба этих места заполнены ужасными чудовищами.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ТВЕРДЫНЯХ МРОР

Твердыни Мрор разрешено исследовать, а также они являются подходящим местом для интриг. Древняя клановая вражда все еще тлеет, скрытая мирным фасадом Железного Совета, и герои могут быть втянуты в тайные войны или махинации Аурума. Горы Железный Корень бесплодны и неприветливы; путешественник, свернувший с торгового пути, найдет лишь холодные и опасные скалы, полные таких опасных существ, как тролли, орки и другие твари, поджидающих свою жертву.

ИДЕИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

- Древняя карта, попавшая в руки авантюристов, похоже, ведет к затерянному городу, скрытому глубоко под Проломом Горадра, городу, относящемуся к Эпохе Демонов. Лорды Пыли знают, что карта находится у авантюристов, и пытаются ее забрать.
- Говорят, что хранилища Дома Кундарак неприступны. Авантюристов нанимают, чтобы пробраться туда и вернуть артефакт, хранящийся там со времен начала Последней Войны. Если они проделают это, то многие претенденты – от Церкви Серебряного Пламени до агентов Дремлющей Тьмы – попытаются заполучить артефакт честным или обманным путем.



ТЕНЕВОЕ ПОГРАНИЧЬЕ

Столица: Зараш'ак (неофициально)

Население: 500, 000 (55% орки, 25% люди, 10% гоблины, 7% полуорки, 3% другие)

Экспорт: Метки Драконов Эберона, травы.

Языки: Орочий, Общий, Гоблинский.

Обычно регион, известный как Теневое Пограничье, вызывает образы зловонных сточных вод, где неграмотные люди смешиваются с орками и другими грязными созданиями, и в свете лун практикуются странные ритуалы. Эти образы, по сути, точны. Пустынные земли с множеством топей и болот, Теневое Пограничье являются территорией орков уже более чем 30000 лет. Регион пострадал во время ужасной войны против даелькиров, ужасных скрученных существ в тенях, которые терроризировали эти земли и разделяли орочы племена. Даелькиры, возможно, были побеждены, но ересь, возникшая в результате войны, осталась.

Приблизительно 50 000 лет назад на западном берегу Теневого Пограничья поселились люди. Эти беженцы сбежали из Сарлоны, спасаясь от растущей мощи Вдохновенных, и столкнулись с орками. Несмотря на периоды расовой жестокости, за тысячелетие люди и орки сформировали тесные связи. Сегодня люди и орки живут бок о бок и в диких племенах, и в цивилизованных общинах. Почти все полуорки Кхорвайра могут проследить свою родословную до Пограничья.

Находящееся позади заполненных чудовищами диких земель Дроаама, изолированное Теневое Пограничье не в курсе большинства событий, которые происходят в центральной части Кхорвайра. Возвышение Королевства Галифар прошло незамеченным для кланов Пограничья, также как и многие определяющие моменты в истории королевства. Теневое Пограничье так и могло бы остаться изолированным по сей день, если бы не поисковая экспедиция Дома Сивис, обнаружившая 500 лет назад место рождения осколков дракона Эберрон в этом регионе.

Гномы Дома Сивис планировали добыть осколки дракона, но кланы Пограничья не позволили чужеземцам хозяйничать на своей земле. Благодаря этому столкновению на свет появился новый ресурс. Беженцы из Сарлоны, которые прибыли в Теневое Пограничье, стали развивать Метку Нахождения, и через поколения метка разошлась по многочисленным кланам. Столкновение с Домом Сивис побудило отмеченные кланы к действиям. За несколько следующих лет эти кланы объединились вместе и сформировали Дом Тарашк, развивающий силу Метки и использующий ее, чтобы определить местонахождение главной залежи драконьих осколков в их владениях. В это же время этот новый дом основал порт Зараш'ак как место контакта с внешним миром и был условно признан другими отмеченными драконом домами, как законный член их элитного братства. За прошедшие три столетия Дом Тарашк вырос в размерах и влиянии; его разведчиков и охотников за сокровищами можно встретить по всему Кхорвайру. Несмотря на то, что Дом Тарашк вышел на свет, однако, Теневое Пограничье в целом остается одним из темных пятен в Кхорвайре — загадочным регионом, скрывающим древние тайны и смертоносных созданий.

ПРОИЗВОДСТВО

Поля осколков дракона Эберрон в Теневом Пограничье являются практически самыми богатейшими месторождениями в Кхорвайре, и Дом Тарашк извлекает большую выгоду, отправляя осколки во внутреннюю часть Кхорвайра. Эта торговля обернулась союзом с Домом

Лирандар, и с того времени дом поддерживает транспортный маршрут между Зараш'аком и другими городами, к большому огорчению Дома Ориен.

В дополнение к осколкам дракона Эберрон, посреди болот произрастает множество редкостных трав и растений. Благодаря заинтересованности алхимиков и магов Аундаира и Зиларго, эти ресурсы быстро стали цениться как второй по важности экспортный товар. Наиболее обычное из этих растений, корень гатила, описываемый на странице 91.

ОБЩЕСТВЕННАЯ ЖИЗНЬ

В Теневом Пограничье существуют две отдельные культуры: изначальных орочьих племен, и кланов, сформированных переселившимися людьми.

Большинство племен по-прежнему полностью состоит из орков, хотя некоторые приняли в свои ряды людей и полуорков. Они придерживаются древних традиций и простого образа жизни, в основном сосредоточенного на религиозных ритуалах, охоте и собирательстве. Хранители Врат, в частности, верят, что они должны оставаться близки к природе и таким образом избегать ловушек цивилизации. Племена Хранителей Врат в целом дружелюбно настроены по отношению к путешественникам, в то время как племена, почитающие Дракона Глубин, обычно враждебны к незнакомцам. Хранители Врат следуют друидическим традициям, а племена Дракона Глубин возглавляют жрецы и чародеи. И в тех, и в других племенах есть варвары-воители. Варвар представляется героическим идеалом, погружающим свой разум в пучину природных инстинктов, или находится под провидением Дракона Глубин.

Кланы — это некая смесь из орков и людей, придерживающихся традиций и культуры каждой расы. Эта смесь создала уникальные формы искусства, музыки, пищи и религии. Жизнь кланов менее примитивна, чем в племенах; кланы строят большие залы и работают с железом и сталью. Многие кланы почитают Дракона Глубин, что сказывается на их отношении к чужеземцам. Некоторые явно враждебны к незнакомцам. Другие встречают гостей с распростертыми объятиями только для того, чтобы потом отравить ядом или предательством, подвергая несчастных путешественников отвратительным ритуалам. Однако, на каждый смертоносный клан приходится клан дружелюбный, гостеприимный для незнакомцев и предоставляющий убежище — взамен на разумное вознаграждение.

За последние три столетия Дом Тарашк сформировал собственную культуру. Элементы культур Хранителей Врат и Культыв Дракона Глубин повлияли на Дом Тарашк, но постоянные контакты с другими домами и народами Кхорвайра также сыграли свою роль. Дом имеет ту же смешанную культуру орков и людей, которую можно найти в кланах, но он формирует большие сообщества и на регулярной основе ведет дела с чужеземцами. Так как только люди и полуорки могут получить Метку Нахождения, то из этих рас проявились лидеры дома. Дом включает в себя существенное (и очень уважаемое) сообщество орков, которые вкладывают свою природную силу, занимаясь работой шахтеров, кузнецов и охранников.

Существует также некоторое количество рассеянных по болотам гоблинских племен. Они более примитивны, чем их сородичи в Дроааме или Даргууне, и в целом избегают всяческих контактов с другими расами, хотя периодически нападают на поселенцев из кланов или группы исследователей.

ПРАВИТЕЛЬСТВО И ПОЛИТИКА

Теневое Пограничье – это географический, а не национальный регион. Более двух дюжен кланов и племен разбросано по Пограничью. Кровь держит эти группы вместе, кровь и традиции. Кровь и семья требуют жесткого подчинения, а кровопролитие призывает к отмщению и вендетте. Традиции руководства значительно разнятся среди разных общин. Самые сильные воители или самые старые друиды возглавляют варварские племена, в зависимости от того, отдает ли племя свою преданность Дракону Глубин или Хранителям Врат. Клан в общей сложности патриархален, такие сообщества возглавляет самый старый мужчина, принадлежащий клану по крови.

ВЛИЯТЕЛЬНЫЕ ГРУППЫ

В Теневом Пограничье есть несколько групп, наделенных значительной властью. В то время как этот регион имеет наибольшую в Кхорвайре концентрацию Культов Дракона Глубин, различные кланы и племена разнятся в своих верованиях и не сотрудничают вместе, а их цели редко выводят их за пределы Пограничья. Большинство из отмеченных драконом домов имеют представительства в Зараш'аке, но их присутствие и власть за пределами портового города невелика.

Дом Тарашк: Дом Тарашк зародился в Теневом Пограничье, и его самое большое влияние до сих пор сконцентрировано в этом регионе. В дополнение к своему присутствию в Зараш'аке, Тарашк имеет три крепости и четыре деревенских сообщества, рассеянных по Пограничью. Тарашк не имеет особого влияния на повседневную жизнь кланов и племен, но он является самой большой объединяющей силой в Пограничье и, как таковой, стал мощью, с которой необходимо считаться.

Хранители Врат: Некоторое количество орчьих племен следует древней традиции Хранителей Врат. В то время как сами по себе племена не имеют формальной связи, друиды и их воители иногда собираются вместе, чтобы сразиться с кошмарами, восстающими из Хайбера, или другими угрозами природному порядку в Пограничье.

РЕЛИГИЯ

В Теневом Пограничье преобладают две религии – друидический путь Хранителей Врат и Культы Дракона Глубин. Орочьи племена равномерно разделены между этими двумя верованиями, в то время как кланы и гоблинские племена в основном склоняются к Дракону Глубин. Однако, сторонники Дракона Глубин следуют множеством различных путей; каждое племя или клан имеет свою собственную уникальную вариацию. Некоторые злорадны и зловещи; другие менее враждебны, но незнакомцы должны держаться с ними настороже. Те кланы, которые не поклоняются Дракону Глубин, соединили вариации различных религий, создав новые и необычные системы. Некоторые превратили астрологические изучения Хранителей Врат в целую религию; другие приняли отдельных богов от Верховных Владык и наделили их другими именами и формами. Обычно они обращаются к таким божествам.

ТЕНЕВОЕ ПОГРАНИЧЬЕ



ствам как Баалкан Лорд Животных (Балинор), Баалдра Защитник (Болдрея) и Олларашт Игрок (Олладра).

ГЛАВНЫЕ ПОСЕЛЕНИЯ

Большинство общин в Теневом Пограничье чрезвычайно малы, скорее это поселки или деревушки. У Тарашка есть один город, три крепости (небольшие городки) и четыре маленькие деревни. Крепости Тарашка приглашают агентов Сивиса для помощи в установлении связи с другими поселениями, но иные услуги, оказываемые домами отмеченными драконом, предоставляются лишь для города Зараш'ака.

Зараш'ак (Небольшой Город, 5,960): В связи с тем, что сухопутное путешествие через Дроаам или Элдинские Владения может быть чрезвычайно опасным, большинство желающих вести дела в Пограничье добирается на корабле до порта города Зараш'ак, иногда еще называемого Городом на Сваях, благодаря тем укреплениям, которые держат его над водой. Известный своей экзотической кухней и музыкой, Зараш'ак предлагает редкостный экспорт товаров этих земель без трудностей передвижения по болотам. Дом Тарашк присматривает за городом, а представители кланов и племен часто приходят сюда, чтобы продать свои изделия и другие товары или провести религиозные ритуалы, наподобие Великого Пира Баалдра.

ВАЖНЫЕ МЕСТА

Коренные жители этих земель – орки – никогда не возводили больших городов, даже во времена своей славы. Однако, свое прибывание в Теневом Пограничье утвердили даелькиры, когда впервые вторглись в Кхорвайр, и в глубине болот еще сохранились оставшиеся после них зловещие руины. Хранители Врат избегают этих областей и стараются скрыть от других место их расположения. Культы Дракона Глубин, напротив, почитают эти древние места. Значительное число проходов в Хайбер скрыто внутри болот, из них в надземный мир выбираются необычные и тревожащие существа.

Теневое Пограничье вмещает некоторое количество зон проявления, соединенных с Ксориатом и Китри. Большинство этих зон совпадает с месторасположением даелькирских руин, и это может являться причиной того,

что вторжение даелькиров началось именно с Пограничья. В пределах этих зон проявляется дикая магия (смотрите стр. ____ *Руководства Мастера Подземелий*), а заклинания превращения и хаоса активируются с +1 уровнем заклинателя выше. Эти области часто содержат печати измерений, которые блокируют эффекты зон проявления; но если печать разрушена, то обычные эффекты зоны возвращаются.

В зонах, очень сильно связанных с Ксориатом, течение времени изменяется; смотрите искажение времени в описании Ксориата на стр. 96.

Пещера Ввараак: Известная как Чешуйчатая Отступница, Ввараак была драконной, которая обучал орков традициям Хранителей Врат примерно 16 тысяч лет назад. Ввараак давно умерла, но её логово, по слухам, хранит многие мистические тайны, связанные с Пророчеством Драконов. Месторасположение пещеры было утрачено во времена войны против даелькиров, и оно является одной из загадок Пограничья. Если оно когда-нибудь будет найдено, то Хранители Врат будут крайне оскорблены, если чужаки осквернят их самое святое место.

Пруд Теней: Глубоко в болотах, к северу от Мрачной Реки, находится тихий, окутанный туманом пруд с чернильно-черной водой, открывающий тайны того, что было, что есть, и что еще должно произойти. Согласно легенде, избранный может всмотреться в черную воду и туманы, клубящиеся над ней, чтобы узреть знамения и предсказания, связанные с Эберроном, Срединной Землей. Цена такого знания будет немалой; связь с хаосом и безумием, так сильно пронизывающая Пограничье, здесь умножается. При подходящих условиях, у посетившего это место может снизиться Мудрость на 1 пункт, взамен какой-либо тайны пророческого пруда. Рассказывают истории о Болотной Старухе, сгорбленной женщине (человеке, или орке, или гоблине, зависимо от того, кто об этом рассказывает), которая пожертвовала всем своим здравым рассудком, чтобы узнать тайны прошлого, настоящего и будущего.

Поля с Осколками Дракона Эберрон: Теневое Пограничье щедро наделено самой большой из известных в Кхорвайре концентрацией осколков драконны Эберрон. Эти поля расположены в затененных водоемах внутри болот и топей, где заключенные в каменные раковины осколки скрыты под прохладной, покрытой пеной водой. Некоторые из каменных раковин имеют трещины и расколы, и в таких случаях слабый темно-красный свет исходит со дна водоема.

Самый большой отдельный источник осколков дракона Эберрон в Пограничье можно найти на западном берегу Мрачной Реки, между Мрачным Городом и Зараш'аком. Поля с осколками дракона трудно найти и еще труднее добыть там осколки, так как они неохотно отдают свои сокровища, даже самым настойчивым искателям. Запакованные каменные раковины, похожие по форме на большие яйца, трудно открыть, не повредив при этом кристального осколка, спрятанного внутри. Кроме того, работая в мутной воде, которая может быть глубиной по пояс или глубже человеческого роста, можно привлечь внимание враждебных и опасных существ.

Самые большие поля, отмеченные и записанные в списки Дома Тарашк или одного из наиболее могущественных племен на этой территории, обычно охраняются от браконьеров. Поле между Мрачным Городом и Зараш'аком, например, патрулируется вокруг по часовой стрелке ополчением Тарашка и защищено различными заклинаниями и чарами. Что касается сбора осколков, то это медленный и трудный процесс, и Дом Тарашк добывает только одну или две каменные раковины каждый



месяц. Из одной отдельной раковины, в зависимости от ее размеров, дом может получить горстку больших или 30-40 маленьких осколков дракона (таких, какие используются для создания книг заклинаний и магических предметов).

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ТЕНЕВОМ ПОГРАНИЧЬЕ

Ни одна торговая дорога не пересекает Теневое Пограничье, но малочисленные пути четко обозначены. Путешествие через болота должно совершаться пешком или на лодке. Необходимо помнить о большом разнообразии ядовитых существ и растений в этом регионе. Проверка Искусства Выживания в случае поиска еды получает –2 условный штраф, и тот же штраф применяется к любой попытке выслеживания цели по следам в темноте. Пограничье полно опасных природных обитателей – это крокодилы, гадюки, гигантские насекомые и пауки различных размеров, наряду с волшебными огоньками, шаркающими кучами, малочисленными зелеными ведьмами и зловещими духами. Необычные и слизи также являются чумой этих земель. Некоторые из них остались еще со времен войны против даелькиров, а некоторые появились недавно из Хайбера, также как и другие чудовища, призванные Культами Дракона Глубин. Чуули, бормочущие ротовики и доль-гримы (смотрите стр. 289) – с ними также можно иметь несчастье, столкнувшись среди болот.

Авантюры в Теневом Пограничье могут быть основаны на элементарной жадности, ведь поля с осколками дракона Эберрон представляют здесь возможность значительного обогащения. Любые авантюристы могут отправиться также в даелькирские руины. Возможно, будет отправлена экспедиция с целью исследовать эти древние руины, найти упомянутый в легенде артефакт или помешать безумному злодею обрести мощь зловещих даелькиров. Заговоры, связанные с Культами Дракона Глубин, могут также привлекать авантюристов в Теневое Пограничье, где они должны будут встретиться лицом к лицу со старейшинами или чемпионами определенной секты этого культа. В дополнение, герой-полуорк может быть призван в Теневое Пограничье, чтобы помочь его или ее родственникам в одном из кланов или племен, о семейной связи с которыми он или она могли даже и не знать. Постоянную опасность представляет междоусобная вражда; Хранители Врат могут искать помощи, чтобы справиться с Культами Дракона Глубин.

ИДЕИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

- Большинство даелькирских городов являются ветхими руинами, наполовину погребенными в болоте. Во время определенного соединения колец Сибериса, двенадцати лун и самого Эберрона, древняя башня восстает из болота и выглядит неплохо сохранившейся. Культы Дракона Глубин, Орден Изумрудного Когтя и многие другие желают завладеть сокровищами и знанием, которое может быть скрыто в этой темной крепости. Кто знает, какие хранители блуждают в этих каменных стенах – и, если башня возвращается, можно ли считать, что вторжение даелькиров осталось в далеком прошлом?
- Клан, принадлежащие Культам Дракона Глубин, вызывают древний ужас из глубин Хайбера. Ключом к устранению этой угрозы является артефакт, созданный учениками дракона Ввараак, но это оружие сейчас находится в руках конкурирующей секты культистов.



- Логово Ввараак, по слухам, содержит затерянные отрывки из Пророчества Драконов, которые могут быть тесно связаны с раскрытием времени и места, где Эберрон будет наиболее уязвим для очередного нашествия даелькиров. Университет Винарна организует экспедицию с целью найти это место и нанимает авантюристов для ее сопровождения в болотах.
- Тело гоблинского торговца, известного своей способностью вынюхивать затерянные клады, недавно принесло одним из мутных ответвлений Мрачной Реки, всего спустя несколько недель, как он начал хвалиться, что находится на грани открытия всей жизни. На нем все еще была фрагментарная карта в мешочке на шее, набросок необычного планария и странно обработанный осколок дракона.
- Смелая группа мошенников, сильных как в магии, так и рукопашной схватке, сбегала с сокровищами Дома Сивис в направлении Зарап'ака. Это само по себе очень плохо, но гномы подозревают в соучастии в преступлении другой дом и, следовательно, желают нанять непредвзятых авантюристов, чтобы те последовали за ворами в болота и вернулись с украденными предметами. Хуже всего то, что один из украденных предметов является вместилищем чрезвычайно компрометирующих документов, которые Дом Сивис очень стремится заполучить – не открытыми и не прочитанными – как можно скорее.

ТРЕЙН

Столица: Огненный Замок

Население: 2,300,000 (70% люди, 10% полуэльфы, 9% дварфы, 4% эльфы, 4% халфлинги, 3% другие)

Экспорт: Ремесленные изделия, шерсть, фрукты, текстиль, крупный рогатый скот, проповедники

Языки: Общий, Драконий, Дварфов, Эльфов, Халфлингов

Дух Серебряного Пламени удерживает сердца жителей Трейна вот уже семь столетий, и эта религиозная страсть является ведущей силой народа. Трейн относится к одному из Пяти Народов, образованных людьми-переселенцами, когда они заселяли Кхорвайр; культурное наследие региона насчитывает тысячелетия. Он был присоединен к Королевству Галифар и являлся его основой более тысячи лет. Когда все остальные народы последовали за догматами Верховных Хозяев, в Трейне зародилась новая религия, после чего распространилась повсюду в Кхорвайре. Когда началась Последняя Война, Трейн стал теократическим государством Серебряного Пламени.

Трейн ир'Винарн, третий отпрыск короля Галифара Первого, получил в управление народ, которая вскоре после объединения его отцом королевства, взяла себе в название его имя в 32 ГК, как это было сделано и в других странах Пяти Народов. Трейн и королевство, в состав которого он входил, процветали и расширялись веками.

В 299 году от ГК произошли события послужившие возникновению религии Серебряного Пламени. В тот год, страшнейшее землетрясение сотрясло земли Трейна, и гигантский столп алого пламени вырвался из образовавшейся трещины. Никто не мог понять, что за предзнаменование таится в этой неожиданной возникшей пылающей колонне огня, однако те немногие храбрецы, кто осмелились подойти к пламени, ощущал некую неослабевающую злобу в пульсирующей жаре.

Тира Мирон, паладин, посвятившая себя богине Дол Арра, получила великое знамение об этом чуждом пламени, когда путешествовала в западных землях королевства. В знамении, ей предстал великий змей с радужными крыльями, предупреждавший ее, что Зло появилось на востоке, вырывающееся из глубин Хайбера верхом на кровавом пламени. Тира собрала войска Трейна и разбила темных существ, что пришли благоговеть перед кровавым пламенем и помочь освободиться жестокому существу, заточенному внутри огненной колонны. Когда Тира, держа в своей руке свой легендарный меч Клойнжер, в эфес которого был вставлен осколок дракона Хайбера, уже было повернулась к пламени, что бы сразиться с появившемся в нем демоном, неожиданно возник змей с радужными крыльями из ее знамени, и бесстрашно бросился в огонь. Тира могла лишь наблюдать, как змей и демон бились в столпе пламени. Битва внутри огня казалось длится бесконечно, но Тира стала замечать, что демон понемногу одолевает змея. К своему ужасу, она увидела, как змею был нанесен удар, сильно покалечивший его. Однако тот, собрав остатки своих сил, обвился вокруг демона и впился клыками в его огненное горло. В этот момент змей послал мысленную просьбу Тире, и та ни минуты не колеблясь, бросилась в огонь и вонзила Клойнжер сквозь обвитое тело змея в плоть демона.

Тогда, как гласит легенда, мощнейший взрыв сотряс королевство, и жаркий алый огонь стал холодным серебряным пламенем. Тира, оставшаяся внутри, стала частью божественного огня. Она стала Голосом Серебряного Пламени, и была рождена новая религия. Огненный

Замок был воздвигнут вокруг вечно-пылающего столпа серебряного пламени. Глубоко в недрах трещины, в том месте, откуда вырывается огонь, похоронен Клойнжер, погруженный в землю по самый эфес и навеки связавший вместе демона, змея и паладина.

Со временем замок стал собором, и вокруг него разросся город. С 400 года от ГК, Церковь Серебряного Пламени стала основной религией Трейна. Верховные Владыки, основная религия на то время, увидела в Серебряном Пламени лишь иное выражение божественного пантеона Эберрона. Серебряное Пламя, с другой стороны, было разрешено Владыками, однако имела мало приверженцев, так как многие не принимали идеи всеочищающего света Серебряного Пламени.

Веками, короли и королевы Галифара, а также их дочери и сыны, правившие Трейном, имели смешанные взаимоотношения с верой в Серебряное Пламя. Когда люди Трейна стали массово принимать эту веру, королевская семья принудительно согласилась сделать Церковь Серебряного Пламени основной силой внутри королевства. Вскоре они попытались ограничить территорию этой религии одним лишь Трейном, однако верующие люди были рьяны, и миссионеры отправились разносить слово Серебряного Пламени по всему Кхорвайру. Многие наследники в течение веков, пока правили Трейном, стали приверженцами Серебряного Пламени. Лишь один мрачный эпизод случился в 558 году от ГК, когда королева Джолиана потянулась к трону, после регентства в Трейне. Она была преданнейшим сторонником Серебряного Пламени и обещала, что при ее правлении, весь Галифар примет Серебряное Пламя как единственную истинную веру. Несколько кровавых столкновений, учиненных ею, чуть не привели к гражданской войне, но Джолиана умерла, неожиданно, и при таинственных обстоятельствах до того, как закончился второй год ее правления.

Когда Джарот умер, а его сыны, нарушив традиции, начали Последнюю Войну, Талин из Трейна увидел иную возможность расширить влияние Серебряного Пламени. В то время как другие наследники руководствовались личными или философскими причинами нарушить традиции и правила преемственности, Талин верил, что обладает божественными привилегиями на обладание короной. Из-за такого мышления, что Трейн должен вознести его над всем раздробленным королевством, привело к одним из самых ужасных битв в истории Последней Войны.

В 914 году от ГК, Талин умер, но люди отвергли его наследника, и власть перешла к Церкви Серебряного Пламени. Трейн стал теократическим государством. Хранитель Пламени – глава Церкви Серебряного Пламени – управляет государством так же, как и церковью. Такой поворот событий привел к напряжению вокруг границ Трейна, так как другие правители Пяти Народов видели в смешивании церкви с короной неестественную и потенциальную угрозу их планам и амбициям.

В нынешние дни, Джаела Даран служит Хранителем Пламени. Она получила власть когда ей было шесть лет, определенная Церковью как правопреемница предыдущего Хранителя. Сейчас одиннадцати лет отроду, Джаела помогает руководить Трейном с помощью мирных бесед, демонстрируя внимательность и могущественность несвойственную ее возрасту. Не ничего необычного в том, что Хранитель столь юн, однако подобного не случалось, с тех пор как Трейн стал теократическим.

Война осталась одним из основных занятий для народа Трейна. Для советников Джаелы и других теократических лидеров, нынешний мир является ничем иным, как

время для восстановления силы и подготовки к новой войне. До тех пор, пока все остальные нации не примут доктрину Серебряного Пламени, они всегда будут оставаться врагами, а их границы подвергнутся нападению при первых же проявлениях слабости или нерешительности. Джаела верит, за исключением уничтожения истинного зла, война становится бессмысленным занятием. Серебряное Пламя не призывает к войне, наоборот, она верит в то, что Пламя опечалено конфликтом, где брат столкнулся с братом. Власть Джаелы внутри теократии не нерушима, как считают некоторые, однако она старается вести свою политику осторожно и обдуманно. До тех пор, пока большинство духовных и светских лидеров Трейна желают войны, единственное, на что ей остается надеяться, что она сможет оттянуть начало этой войны еще на день, неделю или год.

ПРОМЫШЛЕННОСТЬ

Трейн достиг развития закрытой экономики еще в годы Последней Войны, что бы надеяться исключительно на себя и не нуждаться в источниках пищи или оснащения извне. Однако он не стал до конца успешным в этом вопросе. Он продолжает до сих пор пользоваться услугами отмеченных драконом домов, и часть торговли осуществляется между Трейном и его соседями.

Трейн экспортирует шерсть и текстиль, немного фруктов, крупный рогатый скот и прекрасные ремесленные изделия. Однако возможно самый значительный «экспорт» осуществляется проповедниками Серебряного Пламени. Последователи Пламени настойчиво проповедуют свою религию на территории других Пяти Народов и за их пределами. Большинство проповедей довольно сносные версии веры, однако некоторые ярые проповедники слабо видят разницу между истинным злом и теми религиями, что не благоговенуют перед Серебряным Пламенем.

ЖИЗНЬ И ОБЩЕСТВО

Население Трейна представлено фермерами, священниками, адептами и средне-классовыми горожанами. Большинство городских центров сконцентрировалось на востоке, вдоль рек, что впадают в Залив Потомков. Центральный и западный Трейн в большинстве своем это открытые поля и леса, чередующиеся с деревнями.

Религия, в основном догматы Церкви Серебряного Пламени, доминирует в жизни людей. Во многих городах набожное население преобладает над остальным, а в таких местах, как Огненный Замок оно составляет абсолютное большинство. В небольших поселках, а также в отдаленных селениях и деревушках, приблизительно половина жителей активные члены церкви.

В Церкви Серебряного Пламени существует два взгляда, когда дело касается догматов и их исполнения: доминирующая более ли менее снисходительная сторона, представленная Хранительницей Пламени и ее епископами и священниками; и маленькое, но громкогласное



меньшинство ярых последователей Голоса Серебряного Пламени, которые строго следуют его букве и крайне нетерпимы к неверному трактованию. С одной стороны, церковь представляет собой одну из сильнейших основ ортодоксально-доброй добродетели в мире. С другой стороны, ее фанатичная сторона вводит инквизиции, организует крестовые походы и разные другие жестокости, осуществляемые во имя ортодоксально-доброй богини.

Церковь серебряного пламени ежедневно влияет на жизнь в Трейне. Ритуалы, церемонии и кодексы руководства, внушенные Голосом Серебряного Пламени, управляют деятельностью народа и ее обитателями. Даже те, кто живет в Трейне не долго, или просто посетил его и не является последователем догматов веры, обязан следовать ее законам. Священники и ярые последователи собираются три раза на дню, чтобы отпраздновать Обилие Серебряного Пламени, и верующие начинают каждую новую неделю со Дня Очищающего Пламени – религиозных обрядов длящихся в течение всего дня, включающих в себя молитвы, пост и перечисление Девяти Чудес Серебряного Пламени, проводимых на языке драконов. В течение этих различных ритуалов и церемоний, вся деятельность, за исключением незаменимой, прекращается, чтобы каждый мог помедитировать и поразмышлять о силе и величии Серебряного Пламени.

Города Трейна являлись свидетельством царившего в художестве и скульптуре стилю восхваления и почитания Серебряного Пламени. С 325 по 700 ГК Пламенный стиль был новаторским, но получившим богатое развитие. Изображения Серебряного Пламени и Тиры Мирон преобладали в работах художников и скульпторов, а позднее, наиболее влиятельные и выдающиеся Хранители Пламени также обретали бессмертие через искусство. Архитекторы, тем временем, использовали свет и пространство, что бы символизировать преданность людей Серебряному Пламени. Подобный конструктивный подход придавал городам Трейна религиозный вид, не имеющих ничего похожего нигде в Кхорвейре, стиль, что и поныне напоминает о приверженности населения Трейна Серебряному Пламени.

Относительно немного людей среди жителей Трейна атеисты или являются последователями не Серебряного Пламени (Верховные Хозяева все еще имеют немногочисленных приверженцев в Трейне). И подобные иноверцы сталкиваются со многими преградами, в поисках счастья на территории государства. До тех пор, пока они не начнут, открыто изгоняться и преследоваться, те, кто не восхваляет веру в Серебряное Пламя как свою собственную, будут наталкиваться на закрытые двери, ограничения в собственности и правах.

Обычный священник или последователь Серебряного Пламени поддерживает свою веру над другими, однако не обязательно он будет насмехаться или противостоять верующим иной религии. Лишь по настоящему злые культы и существа, которые отождествляются с древними демонами давным-давно вырвавшимися с помощью той силы, что породила впоследствии Серебряное Пламя, будут подвергаться неприкрытому противостоянию со стороны обычных последователей Серебряного Пламени. Эти последователи могут непреднамеренно или подсознательно продвигать свою веру на других, но не открытым или осознанным поведением. Однако страстные Пламенники, хоть и в не большом количестве, словесно и с сильной враждебностью нападут на любую философию или взгляды, которые не купаются в лучезарном Серебряном Пламени.

ПРАВИТЕЛЬСТВО И ПОЛИТИКА

Королевская семья и долговременный авторитет короны были замещены в Трейне теократией, по договору, заключенному с Церковью Серебряного Пламени. Хранитель Пламени, ныне одиннадцатилетняя Джаела Даран (ЗД женщина жрец 3 Серебряного Пламени, жрец 18 в пределах Огненного Замка) занимает одновременно как духовный, так и мирской троны народа. Собор Кардиналов помогает Хранительнице смотреть за функционированием правительства и церкви. Мирская и церковная администрации отчитываются перед Кардиналами, а те в свою очередь перед Хранителем Пламени. Архиепископы служат как губернаторы и мэры на территории государства, а епископы и протоиереи возглавляют соборы и церкви в Трейне и за его пределами. Большую информацию о Джаеле и церкви вы можете получить на странице 2__.

Мирские дворяне, бывшие вассалами королевской семьи и снабжавшие корону армией и налогами, теперь служат теократии. Те дворяне, что почитали и следовали догматам Серебряного Пламени, поднялись к вершинам мирского слоя общества, в то время как те, кто владел слабыми связями или же являлись приверженцами иной веры, со временем потеряли силу, влияние и даже свое положение.

Королевская семья осталась, но является лишь номинальной главой государства. Текущий наследник короны, Диани ир'Виннарн (НД женщина человек аристократ 4) всячески показывает свою приверженность Хранительнице Пламени, выступая рядом на церемониях, однако втайне жаждет вернуть былую силу и славу своей семьи. И она желает использовать поддержку других сил для осуществления задуманного.

Прислушиваясь к Голосу

Голос Серебряного Пламени шепчет из глубин вечно горящего огня, что пылает глубоко под Собором Серебряного Пламени в Огненном Замке. Голос, как он говорит, принадлежит Тире Мирон и общается через Хранителя Пламени (сейчас это Джаела Даран). Другие верующие иногда слышат в потрескивании пламени то, что принимают за Голос и осуществляют паломничества в Огненный Замок, в надежде стать свидетелями чуда. Тем не менее, некоторые ученые вне этой веры утверждают, что Голос не может принадлежать Тире Мирон. Некоторые полагают, что демоническое существо, заточенное и связанное

в пламени вместе с Тирой и змеем с радужными крыльями, может говорить через серебряное пламя. В подобных редких заявлениях, ученые делают предположения, что демон приманивает людей на свершение зла, заставляя их думать, что они совершают добро. Некоторые из крестоносцев и инквизиторов, преданные и неукоснительно следующие Серебряному Пламени могут быть причислены к этой категории.

Церковь Серебряного Пламени, естественно, отвергает все эти теории.

Все отмеченные драконом дома представлены в государстве, однако ни один не разместил в Трейне свою штаб-квартиру, в связи с религиозными законами теократии, утвердившими различные ограничения. До тех пор, пока деньги идут, Дома будут вести свою игру в трейнском обществе.

ПРАВЯЩИЕ ГРУППЫ

Церковь Серебряного Пламени удерживает всю власть в Трейне. Может показаться, что власть прочно держится в руках Хранителя, однако в действительности Совет Кардиналов удерживает многие ниточки власти и иногда может действовать против желаний или утверждений Хранителя.

Совет Кардиналов: Это группа могущественных церковных лидеров, выполняющих как свои церковные обязанности, так и функции правительства. Теоретически, они обязаны отчитываться перед Хранителем. На практике, они возглавляют церковь и правительство, вовлекая Хранителя, только если необходимо подписание бумаг, требующее божественного внимания или взаимодействия с Голосом Серебряного Пламени. Кардиналы верят в то, что они гораздо лучше знают, как управлять правительством и церковью, а Хранителю оставляют лишь роль духовного лидера народа. Такое устройство создавало проблемы в отношениях между Собором и Хранителем в прошлом, однако нынешнюю Хранительницу гораздо больше интересуют божественные и духовные проблемы, нежели хитросплетения мирской политики. Это, конечно, не говорит о том, что каждый член Собора коррумпирован и лишь личные интересы беспокоят его. К сожалению, хоть и не все, но таких много, особенно Высший Кардинал Крозен (33 мужчина человек, жрец Серебряного Пламени 12). Он ведет себя так, словно Трейн – его собственное королевство.

Рыцари Трейна: Королевские Рыцари, также известные как Рыцари Трейна, поклялись оберегать корону и страну еще со времен образования ордена, что было еще в Регента Трейне, при сыне короля Галифара I. Веками этот рыцарский орден верно служил регентам Трейна. Когда Церковь Серебряного Пламени отвергла признание авторитета короны и толкнула народ на путь теократии, Рыцари Трейна приготовились сражаться на стороне короны. Но их предводитель урегулировал ситуацию назревающего конфликта, склонив колено перед Хранителем, считая, что ради блага Трейна необходимо избежать междоусобицы, так как назревала Последняя Война. Ныне, Рыцари Трейна продолжают служить нации, номинально подчиняясь королеве Диани, в действительности же отвечая перед Советом Кардиналов. Капитан Отерро (3Д мужчина человек, паладин Серебряного Пламени 8) командует рыцарями. Его сердце принадлежит Диани, но бессмертная душа Серебряному Пламени, и он надеется, что не столкнется с ситуацией, когда ему понадобится делать выбор.

РЕЛИГИЯ

Церковь Серебряного Пламени властвует в Трейне. Однако Верховные Хозяева имеют немного приверженцев, в частности Дол Арра и Дол Дорна.

ВАЖНЫЕ ПОСЕЛЕНИЯ

Большая часть поселений Трейна размещено в восточном регионе, вдоль рек, что стекают в Залив Потомков.

Огненный Замок (Столица, 150000): Был основан во времена образования Церкви Серебряного Пламени. Город выросший вокруг величественного Собора Серебряного Пламени, выполненный в Пламенном архитектурном стиле, являет миру свое величие и одухотворенность. Как столица нации, Огненный замок является средоточием власти и влияния.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

В число достопримечательностей Трейна входят священные ориентиры, памятники войны и исторические локалии.

Покои Пламени: Размещенное глубоко в недрах Собора Серебряного Пламени, это место, где пылает священный свет Серебряного Пламени и куда Хранитель беседовать с Голосом Серебряного Пламени. Пилигримы, отданные вере, приходят сюда, чтобы помолиться, отдать дань уважения и в надежде увидеть чудо.

Шадукар: Руины города Шадукара и вокруг него Сожженного Леса, являются свидетельством одного из ужаснейших поражений, перенесенных Трейном во времена Последней Войны. Это произошло тогда, когда объединенные войска Карната и Сайра перешли границу и нанесли ошеломляющий удар, унесший за время битвы более семи тысяч жизней трейнцев.

АВАНТЮРЫ В ТРЕЙНЕ.

Возможно наиболее подавляющий и наименее гостеприимный среди всех Пяти Народов, теократический Трейн состоит из противоречий, которые могут найти свое отражения в приключениях. Он провозглашался как бастион ортодоксально-добрых взглядов, однако население его настолько же коррумпировано, как миряне других государств. Типичный житель Трейна религиозен и горд за свою веру и нацию, однако, он отнюдь не фанатик. До тех пор, пока вы явно не проявите своих злых намерений, вы вряд ли натолкнетесь на что-нибудь волнующее. Однако основанные на религии законы Трейна требуют их более строго соблюдения, и наказание за них будет более жестоким. Магия таинства менее распространена в Трейне, а вот божественная магия гораздо сильнее и популярней.

ИДЕИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

- Хранителю Серебряного Пламени понадобились герои, для осуществления миссии, поданной Голосом Пламени. Однако ни Совет Кардиналов, ни Рыцари Трейна об этом не должны ничего знать.
- Представитель Даргууна прибыл в Трейн, что бы обговорить дальнейшие пункты договора. Совет Кардиналов отказался иметь с ним какие-либо дела и заточил его. Королева Диани желает освободить гоблина и отправить его обратно, прежде, чем разгорится новый военный конфликт. И она нуждается в помощи героев для осуществления задуманного.
- Священник Серебряного Пламени ищет героев, которые помогли бы ей добраться до Шадукара, что бы она смогла упокоить мертвецов, разгуливающих вокруг руин и беспокоящих регион.

ЭЛДИИНСКИЕ ВЛАДЕНИЯ

Столица: Зеленое Сердце

Население: 500000 (45% люди, 16% полу-эльфы, 16% шифтеры, 7% гномы, 7% халфлинги, 3% орки, 3% эльфы, 3% другие расы)

Экспорт: Сельское хозяйство, животноводство

Элдиинские владения покрывают северо-западную область Хорвайра до Теневые Шапки Гор. Восточные Владения представляют из себя плодородные равнины и холмистые места, но большую часть страны покрывает плотный лес. Этот лес содержат самые первобытные деревья на континенте, древние растения, пережившие подъем и падение империй и заставшие прибытие людей на побережье Хорвайра. Волшебные силы пропитывают эти леса, и странные животные и по земле бродят озорные феи. Много опасностей скрывается и в темных лесах, да и гуманоиды, поселившиеся в них не всегда любезно примут посетителей.

Густые леса Элдиинских Владений в основном остались такими же невозделанными и чистыми, какими они были, когда мир был молод. В Эпоху Чудовищ, когда гоблиноиды сколотили империю на Хорвайре, Элдиинские Владения были территорией орков, стремившихся жить в гармонии с дикой природой. Орки были разорены и уничтожены в войне против даэлькиров. В результате этого ужасного столкновения лес был заполнен ужасными и противными существами, созданными злыми формирователями плоти.

Прошли тысячелетия, и в Хорвайр пришли люди. Поскольку нации собрались воедино, как только сформировался Галифар, Элдиинские Владения были в значительной степени оставлены в стороне, благодаря рассказам о том, что заселенный призраками лес к западу от Реки Винарн, также наполнен монстрами и демонами. Тем не менее, за столетия люди и представители других рас потихоньку проникали во Владения. Некоторые пришли в поисках земель и новых возможностей. Охотники и воины, посвященные Серебряному Пламени, пришли чтобы сразиться со злыми волшебными тварями, в конечном счете, прогнав более опасные существа в глубь леса. Другие пришли в лес, призванные силой, которую они не могли назвать. Глубоко в древних лесах, услышавшие зов, встречались с Великим Друидом Оалианом, *пробужденной* великой сосной, наблюдавшей за лесом более четырех тысяч лет. Он обучал слышавших его зов путям дикой природы и обязанностям древних Хранителей Врат. Его обучение вдохновило все друидические секты, в конечном счете, сформированные во Владениях.

Шли столетия. Сообщество друидов росло и распространялось по лесу, ставшему известным как Возвышающийся Лес. Младшие расы, естественно, принесли свои обычаи и перспективы во Владения, и учение Оалиана стало отклоняться от оригинальных устоев Хранителей Врат, и со временем друиды разбились на множество сект. Тем временем народ Аундаира заявила права на плодородные равнины вдоль восточной границы леса, а фермеры и поселенцы плавно заселялись с той стороны реки. Несмотря на незначительные столкновения между шифтерами и поселенцами, поселенцами и друидами, и даже между разными друидами, регион процветает.

Последняя Война утвердила крах старого порядка. Поскольку конфликты усиливались, Аундаир отвел

назад свои силы для защиты своих тылов и восточных границ, покинув Элдиинские Владения. Бандитские лорды, при поддержке Каррната и Лазаарских Княжеств, разорали фермы к западу от реки Винарн, используя лес как базу. На юге Бреландские войска пересекли Серебряное Озеро чтобы оккупировать Сильбаран, Зеленый Лист, и Эрласкар. Поскольку дела становились все хуже и хуже, из леса вышла армия друидов и рейнджеров. В 956 ГК, Опекуны Леса сплотили фермеров и крестьян, и разбили бандитов, прежде чем те узнали, что же случилось. Восстановив порядок на севере, Опекуны обратили внимание и на юг. В 959 ГК, они полностью оттеснили Бреландские силы за озеро.

Рассерженные на Аундаирское государство за то, что от них отказались, люди поклялись в верности Великому Друиду, разорвав все связи с властителями Аундаира и сопротивляясь попыткам Аундаира восстановить контроль. С 958 ГК, население Элдиинских Владений считает себя частью независимой страной, и на самом деле стали такими с момента подписания Тронхолдского Договора. Осталось посмотреть, будут ли пытаться Аундаир вернуть назад свои старые территории теперь, когда Последняя Война окончилась.

ПРОМЫШЛЕННОСТЬ

В Элдиинских Владениях одна из самых плодородных земель во всем Хорвайре. Ведомые древней мудростью друидов, Элдиинские фермеры выращивают обильные урожаи всех видов культур – гораздо больше, чем относительно маленькое население может употребить. Поэтому сельское хозяйство стало большим бизнесом для людей из Владений. Бреландия и Каррнат, в частности, используют Элдиинские продукты как добавку к своим фермам, чтобы прокормить свое высоко индустриализированное общество. По этой причине оба народа пробовали получить опорные пункты в этом регионе, и могут снова попытаться, если торговля или мирные попытки потерпят неудачу.

В дополнение к сельскому хозяйству, в восточных частях Владений главная индустрия – животноводство. Дом Вадалис сосредоточен на Элдиинских Владениях, и тратит поколения на то, чтобы одомашнить необычных существ этого региона, и использует технологии волшебного животноводства для производства новых и улучшения существующих видов. Скакуны, охранные животные, домашняя превосходная скотина и экзотические питомцы часто происходят из Элдиинских Владений.

Рощи из темнодрева разбросаны по владениям, а леса содержат много экзотических видов растений и животных, имеющих ценные алхимические или мистические свойства. Однако друиды отбивают охоту от сбора редких растений в лесах, а Опекуны Леса сурово обходятся с браконьерами, пойманными за охотой на существ в лесах для личной выгоды.

В чужих же владениях, большинство сект друидов допускают индустрию северо-восточных фермеров и Дома Вадалис, пока с землями и домашней скотиной обращаются с заботой и уважением. Многие деревни имеют местного друида, обеспечивающего духовное руководство и советы по сельскому хозяйству. Однако некоторые экстремистские секты – самая заметная из них Скованные Пеплом – расценивают такие действия нарушением естественного порядка. Эти экстремистские секты время от времени накидываются на северо-восточные общины.

ЖИЗНЬ И ОБЩЕСТВО

Элдиинские Владения занимают две отдельные культуры. Возвышающийся Лес, заполняющий большую часть региона и служит пристанищем разнообразным сектам друидов, а на северо-восточных равнинах господствуют сельскохозяйственные общины.

Фермеры северо-восточной области живут простой деревенской жизнью. Они поколениями работают с землей и обладают сильным чувством гордости и ответственности. Обычный житель Владений мало интересуется событиями за своей деревней, но горячо предан людям из своей общины. Эта область никогда не была перенаселена, и здесь достаточно места для всех фермеров. Элдиинцы сосредоточены на заботе о земле, выращивании хорошего урожая, и о том, чтобы оставить своим детям ферму большой и процветающей. В то время как незнакомцев в некоторых Элдиинцах великодушные и дружелюбные, делая все, что в их силах для удобства путешественников.

Дом Вадалис поддерживает общины на восточной границе, которые больше чем фермерские деревни и вообще более изощренные в плане услуг и способов развлечения, доступных путешественникам. Хотя Вадалис уважает силу и влияние Опекунов Леса, города Вадалис редко имеют советников друидов; Дом считает силу своих отмеченных драконом наследников доказательством своей собственной сильной связи с природой.

Возвышающийся Лес населяет множество разнообразных сект друидов. Самая большая секта, Опекуны Леса, имеет общины по всему лесу. Другие секты в значительной степени кочевые. Большинство из них остаются в пределах определенной области, но Скованные Пеплом и некоторые другие секты переселяются по всей длине леса. В каждой секте свои обычаи и занятия, и иногда эти обычаи вызывают конфликты с другой группой. Опекуны Леса тепло встречают всех путешественников, показывающих надлежащее уважение силам природы, а Скованные Пеплом часто подозрительны к путешественникам и враждебны к практикующим тайную магию.

Большинство шифтеров Кхорвайра проживает в западной части Владений. В то время как многие шифтеры объединены в секты друидов, множество племен шифтеров просто живет в лесах. Так же как в сектах друидов, у каждого племени свои обычаи. Некоторые племена шифтеров ведут кочевой образ жизни; эти шифтеры прославляют свои связи с миром природы и предпочитают избегать любых контактов с другими расами. Оседлые племена принимают человеческое наследие, строя деревни и торгуя с путешественниками и людьми с северо-восточных равнин. Все из них в какой-то мере пострадали от рук инквизиторов Серебряного Пламени, которые здесь творили свои дела на протяжении столетий, но в последние годы Церковь Серебряного Пламени изменила позицию по отношению к шифтерам; она больше не считает их порождениями зла. Хотя это полностью не сняло с шифтеров подозрения, Церковь больше не считает их созданиями, которых следует уничтожать (несмотря на их наследство ликантропии).

ПРАВИТЕЛЬСТВО И ПОЛИТИКА

Последние сорок лет Элдиинские Владения официально были под защитой и руководством Оалиана, Великого Друида Опекунов Леса. Давно уже господствующие в лесу, Опекуны вышли на равнины для обеспечения порядка в регионе. В каждой деревне есть друид-советник (от 1 до 7 уровня, в зависимости от размера общины), обеспечивающий помощь волшебством и духовным руководством, и дающий советы лидерам общины. Каждой общиной управляет совет, состоящий из представителей из каждой фермерской семьи. Отряды рейнджеров из Опекунов Леса патрулируют леса, реагируя на возникающие угрозы.

Племена шифтеров и секты друидов имеют свои обычаи, но лидеры чаще всего выбираются в зависимости от возраста и духовной мудрости. Идеи законов направляются путями природы, и правосудие здесь обычно поспешно и сурово.

Политически, население Элдиинских Владений в значительной степени игнорируют события на востоке и игнорируются самим востоком. Опекуны Леса ясно дали понять Бреландии и Аундаиру, что они защитят страну от любой военной угрозы и не заинтересованы в дальнейшем обсуждении границ, соглашений и прав на ресурсы.

ВЛИЯТЕЛЬНЫЕ ГРУППИРОВКИ

Элдиинские Владения внешне выглядят мирными, и северо-восточные равнины существуют в довольно устойчивой атмосфере под зорким присмотром Опекунов Леса. Западный лес же, с другой стороны, полон интриг и конфликтов. Здесь секты друидов, племена шифтеров и военные силы фей поддерживают ненадежный баланс. Не Дом Вадалис, а Дом Ориен имеет большое влияние в этой области. Торговые дороги и караваны Ориен обеспечивают обмен товаров первой необходимости между Владениями и другими странами. Другие Дома могут предлагать свои услуги в городах, управляемых Домом Вадалис, а в других местах они появляются редко.

Дом Вадалис: Метка Обхождения впервые появилась у ранних человеческих поселенцев на северо-востоке Владений, и с тех пор дом поддерживает здесь свои самые великие крепости. Вадалис управляет тремя маленькими городками и одним городом во Владениях, товары и услуги от других стран можно получить в этих местах в официальном порядке. Маленькие городки - это Мерильсвард, Делеторн и Эрласкар. Небольшой город - это Варна, на границе с Аундаиром, дом патриарха Вадалис. Вадалис ценит безопасность и порядок, обеспечиваемый Опекунами Леса и поддерживает дружественные отношения с большинством сект друидов. Однако Дом много раз сталкивался в интересах со Скованными Пеплом, сектой, ненавидящей работу дома с волшебным звероводством.

Хранители Врат: Старейшее общество друидов на всем Кхорвайре, Хранители Врат остаются верны своим заветам по бдительному надзору за ужасами Дракона Глубин. Сейчас во Владениях остается менее сотни Хранителей Врат. Эти друиды поддерживают старые дозоры, раскиданные по региону, печати, удерживающие даелькиров, и контролируют другие древние силы. Они также наблюдают за небом в поисках знаков смертельного схождения планов. Большинство Хранителей Врат в Элдиинских Владениях - орки, хотя

ЭЛДИИНСКИЕ ВЛАДЕНИЯ



в этой секте можно найти и несколько людей и полуорков.

Опекуны Леса: Самая большая и самая влиятельная секта друидов в Элдинских Владениях, Стражей можно найти где угодно в этой стране. Они охраняют и равнины и леса. Их ряды за последнее поколение сильно расширились, поскольку многие фермерские дети решают посвятить свои жизни друидическим таинствам. Стражи поддерживают порядок во Владениях, и все секты уважают силу и мудрость Великого Друида, управляющего Опекунами. Оалиан, огромная сосна, примерно 63 метра (210 футов) в высоту, и возрастом более четырех тысяч лет, был затронут заклинанием *пробуждение* давно умершего друида Хранителей Врат. Связанный с землей и великим лесом Элдинских Владений, Оалиан самый старый и самый сильный друид Эберрона. Стражи поддерживают общины по всему региону, включая Зеленое Сердце, Сильбаран и Хэвенглен.

Культы Дракона Глубин: Наследие даелькиров можно найти в любом месте великого леса. Необычные и другие искаженные ужасы все еще прячутся в тенях леса. Культисты из Теневого Пограничья иногда приходят во Владения, и племена шифтеров и восточных поселенцев иногда развращаются соблазнительным безумием Дракона Глубин. Эти культисты в основном борются против Хранителей Врат, ища способы уничтожить древнее заточение, охраняемое друидами орками.

Меньшие секты: Кроме Опекунов Леса в этом регионе действует множество меньших сект, которые могут быть ценными союзниками или опасными соперниками. Они включают Скованных Пеплом, опасных фанатиков, скитающихся по великому лесу, и нападающих

на фермеров равнин и всех, кто по их мнению угрожает естественному порядку; Детей Зимы, нигилистов, воспринимающих смерть как часть естественного цикла жизни; и Певцов Природы, друидов и рейнджеров, тесно связанных с феями, которых можно найти возле Сумеречных Владений.

РЕЛИГИЯ

В Элдинских Владениях доминируют традиции друидов. Опекуны Леса удерживают регион, и большинство общин имеют друида Опекуна, служащего духовным руководителем и советником. Опекуны стремятся найти равновесие между человеческим прогрессом и природой. В отличие от Скованных Пеплом, Опекуны не конфликтуют с сельским хозяйством, животноводством или охотой за пропитанием, пока земле оказывается надлежащее уважение. Опекуны также относятся к феям как к воплощению природы - уничтожение дерева дриады - ужасное преступление.

В то время как большинство жителей восточной части Владений уважают авторитет и мудрость друидов, можно найти и другие верования и традиции: Опекуны не против поклонения другим божествам. Хотя во Владениях и мало церквей, Верховные Лорды Дол Арра, Олладра, Болдрея и особенно Арравая и Балинор в почете и уважении.

ГЛАВНЫЕ ГОРОДА

Маленькие сельскохозяйственные общины разбросаны по восточной части Владений; в большинстве это деревни и поселки. Дом Вадалис поддерживает маленькие городки, распределенные равномерно по восточной границе Владений, включая самую большую общину - небольшой город Варна. В великом лесу

секты друидов и шифтеры обычно живут маленькими общинами, примерно равными деревне и поселку.

Зеленое сердце (Маленький городок, 1260): Сокрытое в Возвышающемся Лесу, Зеленое Сердце – дом Опекунов Леса. Община ведет свое название от священной рощи в центре городка, зоны проявления, связанной с Ламаннией, Сумеречным Лесом (смотрите страницу 9). Великий Друид Оалиан (*Пробужденная* великая сосна, друид 20 уровня) проводит свои дни в роще; он разговаривает с посетителями, но редко двигается. Кандидаты, желающие познать пути Опекунов Леса, приходят в Зеленое Сердце за обучением друидическим таинствам. Община большую часть года содержит примерно тысячу поселенцев – ученики и наставники, стража и служители рощи Великого Друида, старейшие друиды, координирующие действия Опекунов в регионе, и охотники, и собиратели, снабжающие людей городка. Однако во время совещаний и важных церемоний друидов, когда представители всех сект собираются в Зеленом Сердце, население очень сильно увеличивается, примерно в два раза, если считать друидов и рейнджеров (многие из которых будут в животной форме), расположенных лагерем повсюду вокруг Зеленого Сердца, чьи животные-спутники свободно бродят тут и там.

Зеленое Сердце – религиозная община. Друиды дают укрытие и средства к существованию путешественникам, уважающим землю, но в городе нет рыночной площади и таверны. Некоторые живут в простых зданиях, сформированных из земли, в последствии превращенной в камень; другие живут среди деревьев Возвышающегося Леса, на площадках, созданным путем использования заклинания *форма дерева*.

Все заклинания друидов и рейнджеров, наложенные в пределах рощи Оалиана, расширенные.

Варна (маленький город, 8000): В то время как Зеленое Сердце – духовная столица Элдинских Владений, Варна – самый большой город и является центром торговли и контактов с остальным Кхорвайром. Варна, величайшая крепость Дома Вадалис, содержит ранчо и тренировочные площадки для множества разнообразных типов существ, с которыми работает Дом Вадалис. Ходит народная шутка о том, что стойла лучше, чем дома, и в этом есть доля правды, даже по отношению к покоям Далина д'Вадалис (ХД мужчина, человек, эксперт 8), патриарха дома – проницательного практического селекционера, со сверхъестественной эмпатией и знаниями как обращаться и с животными и с людьми. Если авантюрист ищет боевую высококачественную лошадь или пегаса в качестве скакуна, ему следует заглянуть в Варну.

Большинство отмеченных драконом домов присутствуют в Варне. В городе также процветает черный рынок товаров, собранных браконьерами в великом лесу; Опекуны принимают меры против любого, обладающего такими материалами (включая такие изделия как рога единорога и шкуры смещающихся животных). В то время как Варна сосредоточена на животноводстве, архитектура и атмосфера города совпадает с его городами-собратьями из Аундаира: даже в последние горькие дни войны. Дом Вадалис ухитрился остаться в хороших отношениях с Аундаиром (благодаря небольшой помощи брата патриарха, женившегося на королеве Аундаира). Одна из достопримечательностей города – Роща Охотника, огромный храм, посвящен-

ный Верховному Лорду Балинору, покровителю Дома Вадалис.

Кри (Маленький городок, 1000): Маленький городок Кри, расположенный на берегу Озера Галифар, одновременно является и фермерской рыболовецкой общиной. Фермы расположены к западу и северу, а рыболовные суда занимаются своим ремеслом в кристально-голубых водах Озера Галифар. Лодки из Кри можно увидеть по всему озеру, а их экипаж – самые храбрые моряки, действующие в местных водах. В то время как лодки из других прибрежных городов предпочитают плавать вдоль берега, Рыболовные суда Кри часто проплывают через все озеро, нисколько не боясь ужасных глубин.

Один из таких храбрецов – Капитан Нотак Деятительный (ХД мужчина человек, эксперт 6), управляющий судном *Спокойное Плавание*. Когда Нотак и его экипаж не заняты рыбалкой, их можно нанять для перевозки пассажиров и грузов через озеро. Это судно из Кри можно часто видеть в портах по всему побережью Озера Галифар, В Элдинских Пределах, Аундаире и Бреландии.

Волчья Лапа (поселок, 75): Фермерская община Волчья Лапа, находящаяся в центральной области северо-восточных фермерских земель, одна из относительно немногих постоянных общин шифтеров во Владениях. Большинство шифтеров или живут среди обычных рас своими сообществами, или кочуют, действуя скорее как волчья стая, а не как кочевники Талентских Равнин. Однако жители Волчьей Лапы увидели преимущества оседлой жизни, и нашли для себя этот кусочек земли.

Лидер этого фермерского сообщества шифтеров – Слара (НД женщина шифтер, рейнджер 4), убедившая свою стаю прекратить странствия и работать с землей. Духовное руководство обеспечивает Лорган (ЗН мужчина шифтер, друид 2), чьи связи со Опекунами Леса не раз действовали благотворно.

В дополнение к сельскому хозяйству, горожане совершают периодические путешествия в лес рядом с Хэвенглен, для добычи мяса. Эта охота для сообщества имеет почти религиозное значение, и многие традиции и церемонии происходят именно тогда, когда стая входит в лес. Община также владеет тайной, которую не знает никто за пределами ее рядов, о том, что предок Слары, древний Торнтуфт, в действительности является оборотнем в бегах. Уцелевший от инквизиции Серебряного Пламени, Торнтуфт редко отваживается отходить далеко от фермы Слары. Он довольствуется сидением на солнышке и ролью историка и советника общины. Лишь иногда он хочет перекинуться в гибридную или волчью форму и немного поохотится в своих владениях – всегда будучи осторожным, дабы не распространить проклятье.

ВАЖНЫЕ МЕСТА

Волшебство и тайны заполняют Элдинские Владения. Духи природы, сильные и вездесущие во Владениях, выражают себя в различных формах. Земля также несет отметины древней войны против даэлькиров, отравленные области, порождающие необычных и других искривленных существ. Хранители Врат охраняют порталы в Хайбер и поддерживают древние заслоны, сдерживающие даэлькиров и других извергов. Эти земли могут многое предложить любому, кто пожелает

исследовать чащи леса с непредубежденным сознанием и храбрым сердцем.

Сумерки: Глубоко в великом лесу неудачливые путешественники иногда натыкаются на место, где деревья скручены между собой. Пышная растительность уступает скелетообразным стволам, задущенным ядовитыми лозами и кишачими паразитами. Кроме этих физических признаков разложения, область содержит зону проявления, связанную с Мабаром, Бесконечной Ночью (смотрите страницу 9_). Эта зона проявления распространяет негативную энергию. За последнее столетие границы Сумерек медленно расширяются. Сумерки – приют для смертельных растений, чудовищных паразитов и неестественно разумных роев насекомых. Некоторые говорят, что это работа даэлькиров, а Дети Зимы верят, что это знак грядущего и считают это место святым.

В настоящий момент Сумерки занимают примерно 24 км (пятнадцать миль) в длину. Эта область поделена на кольца по 8 км (пять миль) в ширину, причем влияние зоны становится сильнее при приближении к центру. Во внешнем кольце персонажи получают –2 штраф всем спасброскам для сопротивления эффектам болезни и ядов (включая заклинания *инфекция* и *яд*). В среднем кольце все заклинания, использующие негативную энергию, (включая заклинания *причинить*) максимизированы, а заклинания, использующие позитивную энергию, затруднены. Во внутреннем кольце эффективный уровень заклинателя, накладывающего любое заклинание, использующее негативную энергию, увеличивается на 4. Все эти эффекты совокупны.

Деревья-стражи: Элдиинские Владения сверхъестественно плодородны. В центре великого леса, глубоко в Возвышающемся Лесу, существует область, где рост растений действительно феноменален. Это царство Деревьев-стражей. По сравнению с Деревьями-стражами величайшие красные деревья кажутся карликами, а царство под головокружительными кронами населяет большое разнообразие жутких животных. Деревья-стражи простираются на тридцать миль во всех направлениях и укрывают множество общин друидов и шифтеров, в том числе и Зеленое Сердце.

Некоторые говорят, что Деревья-стражи не просто *пробуждены* как Великий Друид Оалиан, а когда-то были старшими друидами в Эпоху Чудовищ. Другие веруют, что деревья эти просто растут со времен, что предшествовали самому времени, когда мир был молодым. Что бы ни было истиной (никого не допускают к разговору с этими деревьями), это место изобилует старой магией и древней жизнью. Кроме рощи Великого Друида в Зеленом Сердце, среди Деревьев-стражей существует множество других святых мест, и многие друиды и рейнджеры ищут утешение и покой в укрытии этих гигантских деревьев.

Сумрачные Владения: Феи повсюду живут в Элдиинских Владениях. Дриады смотрят из деревьев, и фоссегримы (смотрите *Фолиант Извергов*) роются среди поваленного леса; пикси танцуют в лунном свете, а сатиры просто бродят по лесу. Хаотические и непостоянные, они редко собираются в больших количествах, за исключением Сумеречных Владений. Все рассказы об этом легендарном месте гласят, что находится оно в западном лесу, между Гор Бйешка на юге и Теневых Шапок на севере. Однако все рассказы и легенды о дороге, ведущей в это место, отличаются. Некоторые говорят о стене из шипов и колючек,

перемещающейся по желанию и прихоти фей. Другие описывают башню из серебра и хрусталя, которая появляется, только если исполнить определенную песню или танец. Все рассказы о Владениях описывают разные способы нахождения этого места. Певцы Природы часто обмениваются песнями и историями с придворными феями и потому желающие найти фей Владений, обычно для помощи ищут эту секту друидов.

Владение – это царство двора фей. Этот "двор" является не правителем для фей, а местом сбора и встреч фей, сатиров, связанных с феями и всех видов полу-феистых существ. В сказках герои получают фантастические волшебные дары, посетив двор. Но феи озорны. Путешествие в Сумрачные Владения могут содержать много скрытых опасностей, и дары двора фей могут оказаться меньше (или больше) ожидаемых.

Вся западная область Возвышающегося Леса является зоной проявления, считающейся всегда соприкасающейся с Теланисом. Получается, что Сумеречные Владения – это перекресток между миром смертных и Двором Фей. Феи скользят между мирами, и они могут затянуть за собой неосторожных смертных.

АВАНТЮРЫ В ЭЛДИИНСКИХ ВЛАДЕНИЯХ

Северо-восточные равнины Элдиинских Владений в основном безопасное и приятное место для путешествий. Дом Ориен создал торговые дороги, соединяющие большинство основных сельскохозяйственных общин, и путешественники могут без проблем перемещаться. Опекуны Леса выслеживают и отлавливают опасных животных, вышедших из леса, а заодно и разбойников, действующих открыто.

Однако в Возвышающемся Лесу все по-другому. Здесь мало дорог, и еще меньше дорог в хорошем состоянии. Друиды и шифтеры, живущие в лесу, кое-где оставляют метки своих проходов. Лес населяет множество смертельных существ, от ужасных и неприятных животных до волшебных зверей и необычных. Кроме того, Скованные Пеплом, Дети Зимы, и племена шифтеров тоже могут представлять угрозу исследователям и путешественникам. Друиды, особенно Хранители Врат, обычно уничтожают любое необычное создание, которое они встретят, но других существ не трогают. В сущности, Опекуны Леса защищают волшебных тварей леса от браконьеров, охотящихся на тех из-за волшебных и алхимических свойств их шкур, рогов и других частей тела.

Приключенцев в Элдиинские Владения может привести множество сил. Сумрачные Владения, Хранители Врат и Великий Друид обладают знаниями и артефактами, которые могут понадобиться героям. Орден Изумрудного Когтя (смотрите страницу 2_) могут попытаться выпустить силу Сумерек, а один из Культов Дракона Глубин, может угрожать Кхорвайру из глубин леса. Приключенцы, пришедшие в эту область, могут быть заинтересованы противостоянием между сектами друидов и Домом Вадалис, или внимание приключенцев привлекут трения между Владениями и правителями Аундаира. Бреландия или Аундаир могут послать шпионов, для выяснения дел во Владениях, или авантюристы могут быть привлечены сделкой с мародерами, которые иногда выходят из глубоких лесов, чтобы атаковать Бреландские и Аундаирские общины и снова скрыться за границей. В Элдиинских Владениях нет конца проблемам, тайнам и приключениям.

ИДЕИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

- Ученый Магического Конгресса нанимает авантюристов, чтобы помочь экспедиции найти и исследовать древние руины в сердце великого леса. Помогут ли они снять печать, сокрытую в руинах, способную освободить великую силу из глубин Хайбера?
- Сто лет тому назад чемпион из Серебряного Пламени исчез в Сумеречных Владениях. Церковь считает, что был соращен и обманут феями, и теперь, когда Последняя Война окончена, они хотят спасти пропавшего героя. В действительности же паладин спас фей от ужасного духа, захватившего власть над двором, и здесь чтят память о нем. Властители двора все еще хранят доспех и оружие доблестного рыцаря. Если новый воитель Пламени найдет двор и пройдет испытание, предложенное феями, он может получить реликвии павшего героя в качестве награды.
- Опекуны Леса запрашивают помощь у авантюристов. На северном краю Возвышающегося Леса возвел свою крепость Орден Изумрудного Когтя, из которой направляет задания в другие части региона. Необходимо проникнуть в крепость и уничтожить агентов Изумрудного Когтя до того как они нарушат равновесие региона.
- Культист Дракона Глубин вошел в Сумерки для занятия тайными экспериментами, способными наполнить его силой самой Мабар. Сможет ли группа храбрых приключенцев пройти опасности Сумерек и их защитников Детей Зимы, и успеют ли они остановить этот эксперимент? Если нет, хватит ли им сил уничтожить культиста, владеющего энергией Бесконечной Ночи так же, как воин обращается с мечом?
- Что-то среди Деревьев-стражей обратило ужасного кабана против Зеленого Сердца, и каждый день появляются новые ужасные существа, угрожающие общине и роще Великого Друида. Опекуны Леса по распоряжению Великого Друида призвали приключенцев оказать им помощь в разбирательстве с монстрами и нахождении источника их волнений. Или же, если отряд авантюристов содержит друида или рейнджера, эти персонажи могут услышать зов помощи Великого Друида, вещающий из этой области.
- Дом Вадалис перенес акт терроризма и диверсии от Скованных Пеплом, и за последние недели секта усилила противостояние этому отмеченному драконом дому. Дом посылает за приключенцами, желающими защитить его интересы и найти путь как уменьшить число атак, исходящих от Скованных Пеплом и их агентов.

Бесплодное
Море

Горькое
Море

КХОРВАЙР

экватор

Громовое
Море

КСЕН'ДРИК

Море
Затеряных
Душ



Лхазаарское
Море

Белое Море

Море Ярости

Просторы Дракона

Экватор

АРТОНЖЕССАН



Темное
Море

0

8000

километров

ЗА ПРЕДЕЛАМИ КХОРВАЙРА

Множество событий и приключений может произойти на континенте Кхорвайр. Но на удалении от берегов Кхорвайра, лежат земли, хранящие не меньше тайн, чудес и опасностей. Ниже описан быстрый тур по этим землям, с обещанием что в последующих изданиях они будут рассмотрены более подробно.

АЕРЕНАЛ

Столица: Шае Кайрдал

Население: 2,650 000 (77% эльфы, 19% бессмертные, 3% полуэльфы, 1 % другие расы)

Экспорт: изделия, бронзовое дерево, плотное дерево, живодрев

Языки: эльфийский, общий, драконий

Островное королевство эльфов, излучается магией. Джунгли бронзового и плотного дерева покрывают землю, а грань между жизнью и смертью, у этой древней эльфийской цивилизации, стала размытой и нечеткой. Почитаемые мертвые Аеренала, ходят среди живых. Родственные Короли призывают древних лордов Бессмертного Двора для правления, полки эльфийской армии следуют за героями погибших в славных битвах. В глубинах Города Мертвых, эльфийские короли веками ждут внутри Кольца Сибериса в ожидании, пока настанут великие дни.

Эльфы Аеренала всегда чтят своих предков. Когда-то они были рабами племени великанов с Ксен'дрика, но завоевали себе свободу кровью и магией. Эльфийские барды по сей день, поют песни о тех героических делах. В центре острова есть место, где легче всего ощущаться энергия некромантии. Именно здесь эльфийские Жрецы Перехода научились обрядам и ритуалам, необходимых для сохранения их старейшин в бессмертии. Поддерживаемые почитанием их потомков, эти бессмертные эльфы правили страной более двадцати тысяч лет. Сила бессмертных вела Аеренал сквозь конфликты с хобгоблинами, людьми и даже с драконами Агроэссена. Однако Аеренал никогда не стремился к завоеваниям, их бессмертные армии всегда сражались в защиту народа.

Из-за суеверного страха перед ходячими мертвецами и автаркических отношений эльфов Аеренала, немногие люди посещают остров. Те же, кто рискнул, редко выходят за пределы порта Пилас Талааар. Таким образом, остров остается тайной. Какие древние сокровища скрывает Город Мертвых? Что за магия сокрыта в Джунглях Плотного Дерева? И что послужило причиной конфликта между драконами и эльфами?

Промышленность

Аеренал известен благодаря своей таинственной древесине. Из-за магического резонанса земли, деревья бронзодрева, плотного дерева, живодрева и парящего дерева, растут только на острове. Также в джунглях растет темное дерево, но его можно найти и на других землях. Эльфы ограничивают вывоз этих деревьев. Они смотрят далеко в будущее, и они не хотят лишиться лесного покрова, в угоду быстрого обогащения. Эльфы Аеренала лучшие плотники на всем Эберроне, и на экспорт идут деревянные изделия всех типов, от произведений искусства до прекрасного оружия. Древесина и листья темного дерева и бронзодрева могут быть использованы в изготовлении красивого и эффектного оружия и доспехов. Кроме того, травы и растения, найденные в джунглях Аеренала, полезны для

создания некромантских микстур и магических изделий, другие же неопенимы при погребальных ритуалах и для сохранения трупов.

Жизнь и общество

Аеренал древняя нация. Она наблюдала за возвышением и падением империи гоблинов на Кхорвайре. Видела появление людей и других рас. Наблюдала за становлением Королевства Галифар. Эльфы уважают своих старейшин и чтят своих предков. На протяжении тысяч лет, эльфийские семейства развивали отличительные обычаи, начиная с манеры одеваться, речи, искусства и оканчивая использованием магии.

Несмотря на культурные различия, складывающиеся на протяжении тысячелетий, множество общих факторов связывает семейства аеренальцев вместе. Большинство семей очень замкнутые. Они твердо верят в важность сохранения наследственной крови и заключают браки внутри своего рода. В отличие от человеческих семей, у которых возникают проблемы при внутренних браках, для эльфов аерени это вовсе не является серьезной проблемой. Часто, аерени кажутся людям холодными и отчужденными, но, правда в том, что большинство эльфов чувствуют себя некомфортно рядом с незнакомцами, особенно не-эльфами. Они могут предсказать поведение других семей и легко читать эмоции внутри собственной, но непредсказуемое поведение коротко живущих рас их смущает. До тех пор пока эльф не узнает и не поверит чужеземцу, он будет прятать свои эмоции за маской непроницаемости.

Другим отличающим признаком аеренальцев – их отношение к смерти. Для эльфов смерть это не то чего нужно бояться, наоборот, к этому стремятся и, в конечном счете, приветствуется. Каждое семейство выражает свое отношение к этому по-разному. Некоторые носят причудливые маски смерти. Другие покрывают свои лица татуировками в виде черепа или чего-то похожего. Род Джаелиан копирует внешний вид бессмертных, в то время как они еще живы. Они используют магические и алхимические вещества, чтобы вызвать окоченение и видимое разложение плоти. В то время, как этот обычай демонстративный, множество семей усваивают уважение к мертвым и не демонстрируют его физически.

Что касается непосредственно самих бессмертных, то они сконцентрированы в больших городах внутренних территорий. Семейное поместье может иметь почетный караул из бессмертных солдат и бессмертного советника, помогающего живым старшим рода, но большинство бессмертных собирается в Городе Мертвых. Независимо от семейства, все аеренальцы уважают бессмертных как героев их расы, и всегда относятся к ним с уважением и почетом. Многие люди, услышавшие об этом, предполагают, что Аеренал это земля вампиров и зомби. Но фактически это далеко от истины. Бессмертный солдат или советник это, конечно же, нежить, но их наполняет положительная энергия и уважение потомков. Вампиры, личи и им подобные – отвратительные существа, уничтожающие жизнь, чтобы поддерживать их собственное существование, и они рассматриваются как извращенные бессмертные. Создание бессмысленной нежити, такой как зомби и скелеты, рассматривается как непростительное оскорбление тела и души покойного.

Заключительный элемент, который проникает во все слои культуры Аеренала – огромная расовая гордость, комплекс превосходства, имеющий тысячелетние корни. Эльфы Аеренала самые опытные волшебники Эберрона. Их предки ходят среди них, а величайшие бессмертные обладают почти божественной силой. Многократно их

народ прогонял драконов Агроннэссена. Эльфы не просто высокомерны. Вместо этого они абсолютно самоуверенны, обладая непоколебимой верой в высокое место, занимаемое их народом в мире.

Правительство и политика

Две силы правят Аереналом. Родственные Короли держат в руках всю временную власть. Согласно древней традиции, нация должна управляться родными братом и сестрой. Когда кто-нибудь из них умирает, Бессмертный Двор выбирает новую пару. Родственные Короли есть живое воплощение Аеренала и средство передачи для силы Бессмертного Двора. Нынешние правители – Белаерет (ЗН мужчина эльф, воин 2/жрец Бессмертного Двора 12) и Тезаера (ЗН женщина эльф, жрец Бессмертного Двора 16) из рода Мендириан.

В то время как Родственные Короли занимаются повседневными делами, Бессмертный Двор формирует судьбу расы эльфов. Этот выборный совет бессмертных консультирует и усиливает правителей земли. Мотивы Бессмертного Двора не доступны простым смертным, так как их планы растягиваются на тысячелетия. Но те, кто изучил эльфов, и в частности их конфликты с драконами, убеждены, что цель бессмертных не будет достигнута еще несколько столетий. Действительно, бессмертное существование измеряется в таких временных промежутках, что даже драконы не могут вообразить их. Поэтому их махинации и заговоры не касаются драконов ни коей мерой.

Каждое семейство должно чтить Родственных Королей и Бессмертный Двор, но каждое имеет свои собственные традиции внутреннего правления. Некоторые матриархальны, другие патриархальны, а некоторые имеют своих родственных лордов.

Влиятельные Группировки

Домам отмеченным драконом позволено действовать только в пределах портового города Пилас Талаер. Начиная с уничтожения рода Вол и недавней Теневой Ереси, большинство аеренальцев с подозрением относятся к носящим метку дракона, даже если они относятся к двум эльфийским домам.

Кайрдальские Клинки: Небольшая, элитная сила, Кайрдальские Клинки в основном состоят из бойцов и воров, а также нескольких волшебников, для обеспечения магической поддержки. Несколько бессмертных солдат с легендарной репутацией поддерживают силу Клинков. Из-за следов фиарланской крови, которая все еще бежит в Аеренале, Метка Тени проявляется раз или два в каждом поколении. Эльфы, отмеченные меткой, всегда

отдаются в Клинки и вообще обучаются как воры.

Великолепно обученные и экипированные Кайрдальские Клинки дают Аереналу очень эффективную силу, которая может действовать на всем Эберроне. В теории Клинки служат Родственным Королям, но некоторые полагают, что в первую очередь они верны Бессмертному Двору. Существует ли заговор внутри Двора, согласно которому он занимается делами, о которых ничего не известно живым правителям Аеренала?

Стража Смерти: Отборный орден паладинов и жрецов, Стража Смерти занимается полным уничтожением всей негативной нежити и некромантов, загрязняющих тела и души мертвых. Созданный для борьбы с развращенным царством духов, Стража Смерти сыграла критическую роль в уничтожении рода Вол. И по сей день, они борются с культом Крови Вол. Татуировками в виде черепа на лицах, искусственно рассеченной плотью, члены Стражи Смерти часто напоминают темных стражей, а не паладинов.



нов.

Тайрнадал: Эти эльфы-воители живут в северных степях Аеренала, где они могут лучше заботиться о военных лошадях, завезенных их предками с Ксен'дрика. Тайрнадалцы имеют более активную и агрессивную культуру, чем эльфы джунглей. Они стремятся чтить их предков, подражая их деяниям в настоящем. За последние несколько тысячелетий, много молодых эльфов южных кровей покинули свои дома, чтобы присоединиться к тайрнадалцам, и то, что некогда было небольшой сектой, медленно становится существенной силой на острове.

Существует три основные группы среди тайрнадалцев. Балаес Тайрн самая большая. Эти эльфы считают, что слава в битве самая высокая цель независимо от природы противника. Большинство этих эльфов покинуло Аеренал во время Последней Войны, и теперь правят народом Валенар. Две другие группы поменьше. Силаес Тайрн это те, кто намерен вернуться на Ксен'дрик и возродить древнее королевство эльфов. Дралеас Тайрн хотят уничтожить драконов Агронессена.

Отношения между тайрнадалцами и эльфами Бессмертного Двора самые теплые. Они чтят одних и тех же предков и уважают общую кровь, текущую в их венах. Южные аеренальцы чувствуют, что тайрнадалцы впустую тратят свою кровь, отказываясь от бессмертия после смерти. Северные эльфы полагают, что эльфы джунглей тратят слишком много времени, вспоминая о прошлом, вместо того чтобы действовать в настоящем.

Мертворожденные: С давних пор род Джаелиан начал практику физического изменения живых членов рода, чтобы внешне походить на нежить. В последние столетия эта практика была перенята горсткой недовольной молодежи в других семействах. В Аеренале бессмертие должно быть заработано. Эти молодые эльфы высокомерны и нетерпеливы. Они полагают, что их души незаконно были заточены в ловушку смертной плоти. Называя себя Мертворожденными, эта недовольная молодежь, долго требовала права на перерождение. Старшие игнорировали их, придерживаясь традиций Аеренала. Но секта может быть опаснее, чем считают эльфы. Кровь Вол намерена захватить остров Аеренал, и недавно культ заключил союз с Мертворожденными. Многие эльфы готовы принять вампиризм и сать личами, вместо того что бы стать бессмертными, и секта может сыграть решающую роль в любой схеме Вол, относительно Аеренала.

Хотя эльфы рода Джаелиан, сохраняют совместный внешний облик с Мертворожденными, но остаются лояльными к Бессмертному Двору. В Стражу Смерти входит много эльфов этого рода. Это может быть источником замешательства или конфликта, если авантюристы, которые сражались с Мертворожденными, позже столкнуться с эльфами Джаелиан.

Религия

Традиция аеренальцев поклоняться предкам, значительно развилась с появлением Бессмертного Двора. Вместо почитания предков давно умерших, аеренальцы чтят мертвых которые живут. С точки зрения эльфов, существование это духовное странствие, длящееся тысячи лет, и окончанием этого странствия может быть только бессмертие. Таким образом, аеренальцы чтят бессмертных, находящихся на финальном этапе пути, но их истинное божество – обеденная сущность господствующих советников, бессмертных, странствующих вне жизни и смерти, достигая заключительного предназначения эльфийской души. Однако эльфы не поклоняются этим советникам,

могущим обрести физическую форму, как божествам. Вместо этого они чтят господствующий союз, как окончательное воплощение расы эльфов.

В результате этих верований, аеренальцы не боятся смерти. Напротив, это состояние, к которому стремятся, как к следующему шагу на пути к влиянию. Однако эльф должен заработать право идти этим путем. Жрецы Перехода, посланники Бессмертного Двора, судят о достижениях эльфийской жизни и решают судьбу кандидата. Те, кто показал огромные героизм и навык в обращении с оружием, могут быть перерождены как бессмертные воины, в то время как наиболее мудрые среди эльфов становятся бессмертными советниками. Если же эльф был неверным или глупым, он просто умрет, оставляя место, для более сильного духа, который войдет в сообщество. Но чаще всего Жрецы Перехода применяют *оживить погибшего*, чтобы воскресить павшего эльфа, для того, чтобы тот продолжил свое странствие по пути существования.

Эльфы полагают, что преданность семейству сохраняет дух бессмертного. В результате эльф, как ожидается, будет хорошо знаком с жизнью его бессмертных предков, и будет выказывать почет всем бессмертным.

Тайрнадалские эльфы Валенара и северного Аеренала имеют несколько различные взгляды. Хотя они и почитают старших Бессмертного Двора, они чтят души эльфийских воинов Ксен'дрика, павших еще до того как Бессмертный Двор появился. Тайрнадалские жрецы, известны как Хранители Прошлого, имеют ранги и жрецов и бардов. При рождении (или присоединении к тайрнадалцам, в случае полужельфа или новичка из Аеренальцев) Хранители Прошлого советуются с духами, чтобы определить предка-покровителя для эльфа. Тайрнадалцы считают, что подражая поведению их предка-хранителя, они дают этим предкам шанс жить в нынешнем поколении.

Основные поселения

Большинство жителей джунглей живут в общинах принадлежащих одному семейному роду. Такие поселения принято называть поместье, но фактически это городки с населением до трех тысяч эльфов. Тайрнадалцы предпочитают кочевой образ жизни, но горстка небольших деревушек раскинулась по всем северным степям.

Кроме поместий, на Аеренале имеются несколько больших городов, где различные семейства смешаны с бессмертными. Три из них описаны ниже.

Одна особенность свойственна всем поселениям аеренальцев – изобилие памятников. Эльфы считают, жизненно важным помнить и чтить деяния предков, и памятники из плотного дерева или камня можно встретить в любом городе или поместье.

Город Мертвых (Метрополией, 42460). Если Шае Кайрдал место правителей Аеренала, то Шае Мордай, Город Мертвых, является духовным сердцем нации. Построенный в центре некромантской энергии, этот древний город – дом Бессмертного Двора, великого совета бессмертных эльфов, которые ведут судьбу расы эльфов.

Город Мертвых единственный город Аеренала построенный из камня, а не из плотного дерева. Он переполнен святынями и памятниками, посвященным героям прошлого, как тем, что ныне живут в Бессмертном Дворе, так и древним героям Ксен'дрика. Город – это центр магического учения и место поклонения, и одновременно это единственно место, где можно провести ритуал бессмертия. Как результат, торговля здесь сведена к минимуму, несмотря на размеры города, гостей здесь встречают холодно.

Повсюду на улицах можно встретить бессмертных солдат, а бессмертные советники консультируют ученых мистиков и советуют своим потомкам. Большая область в центре, отведена непосредственно Бессмертному Двору. Жрецы Перехода и Родственные Короли, единственные живые существа, которым позволено входить за границу двора. Слухи, которыми делятся лишь шепотом, рассказывают о том, что двор большее, чем есть на самом деле, и что сотни мистических стражей и ловушек охраняют его. Эти же слухи рассказывают о несметных сокровищах аеренальцев, включая реликвии с Ксен'дрика. Но двор никогда не подвергался проникновению воров или вооруженной силы.

Город Мертвых построен в зоне проявления, связанной с планом Ириан, Вечным Днем. Внутри стен города, заклинания, использующие положительную энергию, в том числе и заклинания *лечения*, усиливаются, в то время как заклинания, использующие отрицательную энергию, в том числе и заклинания *причинить*, запрещены.

Шае Кайрдал (Столица, 52460). Самый большой город Аеренала, Шае Кайрдал столица Родственных Королей. Построенный аеренальцами вскоре после их исхода из Ксен'дрика, Шае Кайрдал это крепость, окруженная стеной из прочного дерева. За тысячелетия город вырос, и разросся далеко за пределы первоначальных стен. Помимо того, что город является резиденцией королей, Шае Кайрдал это центр торговли и дипломатии между изолированными родами эльфийских семей. Представители

других рас здесь редкость, но культуры и стили семейств настолько различны, что Шае Кайрдал выглядит более космополитическим, чем Шарн. Кроме обширного рынка, где различные семейства торгуют своими товарами, в городе расположено множество магических университетов, огромный храм Жрецов Перехода и казармы, тренирующие армию Аеренала. Это второй по населению город в Аеренале. Город не идет ни в какое сравнение с Городом Мертвых, но и здесь очень часто можно встретить бессмертных ученых и советников, да и значительная часть охраны и солдат бессмертные.

Пилас Талаер (маленький город, 10460). Этот торговый город, первая точка контакта Аеренала с остальным Эберроном. Здесь расположены заставы всех отмеченных драконом домов, кроме Дома Ориен. Основная цель города – торговля. И хотя здесь есть один магический университет, Пилас наполнен лесопильнями, складами и рынками, торгующих широким ассортиментом товаров. Губернатор Пилас Талаера, Сираен Мелидет (ЗН женщина эльф, волшебник 13), красивая женщина, с татуировкой в виде черепа, покрывающая все лицо. Сираен заняла свой пост в начале Последней Войны, и за прошедшие столетие, начала относиться к людям с большей симпатией чем остальные аеренальцы. Однако она безжалостна, когда дело касается соблюдения закона в ее городе. Поэтому авантюристы должны следить за каждым своим действием в Пилас Талаере.



АРГОННЭССЕН

Аргоннэссен – земля драконов, остающаяся в тайне для большинства Эберрона. Лишь некоторые отважились исследовать этот огромный континент, и те, кто уехал взглянуть на великие города драконов, так никогда и не вернулся, чтобы рассказать об увиденном. Даже эльфы из Аеренала, сражавшиеся с драконами в далеком прошлом, видели лишь мелком континент изнутри.

Торговцы и исследователи могут плавать через моря во Владения Драконов, на Остров Серен, но там они столкнутся с ордами варваров, которые избрали это место своим домом. При помощи баркасов Серенские варвары патрулируют Владения Драконов, и плавают на большие расстояния к северным берегам Аргоннэссена, называемым Берегом Тотема, где они возносят хвалу и присягу почитаемым драконам.

Драконы знают, что Серенцы поклоняются им, и они играют на страхе и повиновении варваров для контроля над ними, чтобы использовать их в роли буфера между Аргоннэссеном и прочим миром. Драконов не заботит, чем заняты Серенцы, или что происходит на берегу, однако они не приветствуют и не рады посетителям, явившимся из-за Великого Барьера, а Серенцы очень редко проводят такие вторжения.

На Береге Тотема воздвигнуты великие монолиты, где вырезаны гигантские головы драконов. Монолиты видимо были вырезаны далеко, и были привезены из далеких мест. Никто не верит в то, что примитивные люди из племен Серен создали монолиты, но и никто не верит в то, что сами драконы создавали эти монолиты. Заплывем вплоть до Великого Барьера расположены густые джунгли.

Серенцы живут за счет грабежа и набегов, плюс охотой, рыболовлей и собирательством. Они приносят жертвы своим драконьим богам, а некоторые воители Серен избирают для себя тотемы дракона, которые по их верованию, даруют великие силы. Лазаарские князи часто вступают

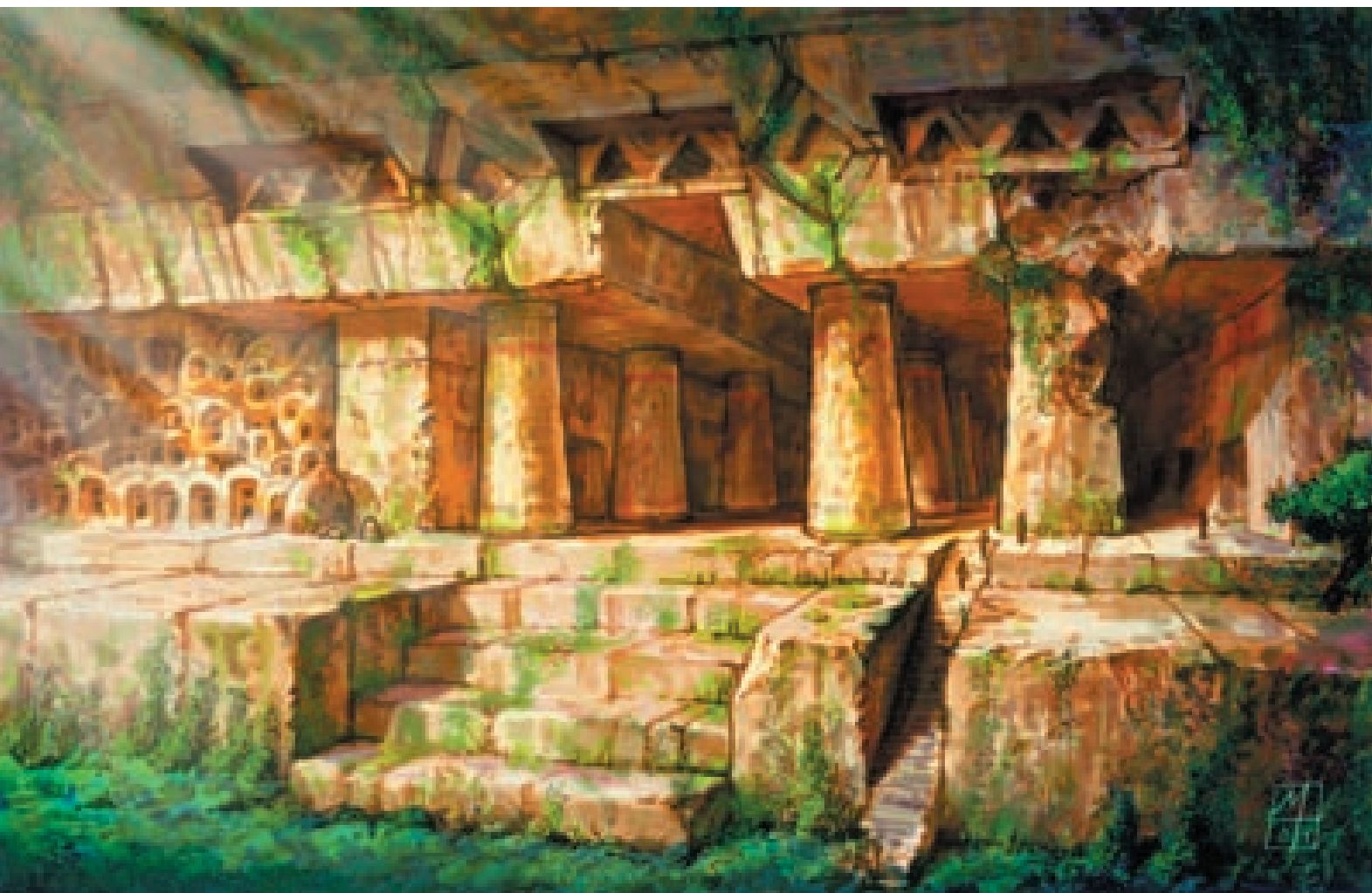
в конфликты с Серенскими набегами, но в прошлом, несколько отмеченных драконом домов успешно вели торговлю с Серенцами, а несколько научных учреждений пытались отправить экспедиции в Аргоннэссен с Серен или Берега Тотема, хотя вернулся только один профессор (из Университета Моргрейва) после переговоров с вождями Серен.

ВЕЧНЫЕ ЛЕДНИКИ

Севернее Ххорвайра, за ледяным холодом Горького Моря вершину мира укрывают бесплодные Вечные Ледники. Эта земля вечной зимы заперта во льду и снегу. Иногда, когда зима вступает в права, бури с Вечных Ледников спускаются вниз, временно превращая другие регионы в подобие этой замерзшей пустоши. Дварфы верят, что они происходят родом именно из этой ледяной земли, а легенды о необычных чудовищах, необузданных демонах и ордах нежити наполняют истории о Вечных Ледниках. Единственная известная экспедиция добравшаяся до ледяных равнин и укрытых снегом пиков, и вернувшаяся назад с рассказами, была под руководством Лорда Боромана ир'Дэйна из Фонда Странников. Гораздо чаще Вечные Ледники посылают в наказание южным землям холодные ветра, снежные бури и огромные айсберги.

КСЕН'ДРИК

Он виден из-за туманов с южного Ххорвайра, расположившись за Зубами Шаргона и Громовым Морем. Сегодня Ксен'дрик – это континент секретов и тайн, дикое место полное надежд и опасностей. В далеком прошлом Ксен'дрик был домом грандиозных цивилизаций великанов. Останки этих королевств все еще лежат скрытые в густых джунглях континента. Все также бродят всевозможные великаны по джунглям и горам Ксен'дрика, но они примитивны и не организованы, по сравнению с



сообществами далекого прошлого. Аеренальские эльфы тоже ведут свои корни с этих таинственных берегов, а темнокожие эльфы, именуемы дроу, все также обитают среди руин цивилизации великанов.

Сахуагины охраняют моря ведущие к Ксен'дрику, делая опасным путешествие на загадочный континент. Некоторые племена сахуагинов невозможно понять, они нападают на любое судно, пытающееся достичь джунглей Ксен'дрика через Зубы Шаргона. Однако другие племена живут за счет предоставления услуг в качестве проводников и лоцманов при проведении кораблей через опасные воды. Работая через переговорщиков маленти, эти дружелюбные сахуагины регулярно торгуют и помогают авантюристам и торговцам с Кхорвайра, а множество людей из Шарна постоянно ведут свои дела с этими племенами.

В большинстве случаев Ксен'дрик затерянный континент. Это огромное место, где исследована лишь малая доля. Древние руины, подземелья, гробницы и хранилища с сокровищами лежат захороненными, а всевозможные чудовища бродят по этой земле и устроили свои логова в этих местах. Исследователи из Кхорвайра нанесли на карты побережье Ксен'дрика, но большая часть внутренней земли остается неразгаданной.

Руины циклопов можно встретить глубоко в джунглях, это останки ушедшей цивилизации великанов, чья кончина пришла быстро и беспощадно. Примитивные кланы великанов регрессировали как общественно, так и технологически, и все также живут внутри древних руин. Некоторые из руин захвачены чудищами, а другие стали домами организованных племен дроу, которые лучше развились в общественном строе.

Кольцо Сибериаса окружает мир высоко над Ксен'дриком, и когда осколки Сибериаса падают на землю, они приземляются на этом загадочном континенте. Поэтому лишь Ксен'дрик является источником осколков дракона Сибериаса. (Некоторые верят, что и Аргоннэсен может содержать осколки Сибериаса, но драконы никого не допускают в эту землю).

На северном окончании Ксен'дрика расположен торговый город Штурмрич, который сперва был возведен как пиратское убежище, а теперь первая остановка для экспедиций вглубь континента. В Штурмриче присутствуют агенты всех двенадцати отмеченных драконом домов, и многие из них здесь возвели форпосты и торговые центры. Некоторые из живущих в этой территории племен великанов торгуют с городом, но чем глубже погружаются внутрь континента, тем больше становятся враждебными его население.

САРЛОНА

Десять тысяч лет назад просторный континент Сарлона был колыбелью человеческой цивилизации. Три тысячи лет назад первые колонисты с Сарлоны отправились в свой путь, дав начало событиям, которые сформировали современный Кхорвайр. За последние полторы тысячи лет Сарлона стала замкнутой, таинственной землей. Эти изменения произошли из-за влияния Вдохновенных, могущественной династии псионических военачальников, которые служат сосудами для куори из Дал Куора. Континент не содержит осколков дракона как Эберрон так и Сибериаса.

Когда-то Сарлона была домом для дюжины различных королевств, но сегодня здесь есть два отдельных народа: могущественная империя Риедра и горное убежище Адар.

Адар

Адар – переводимый с Риедранского как «отступник/беглец» глубоко затаился в юго-восточной части континента. Задолго до того, как появились первые Вдохновенные на Сарлоне, горы Адар были местом, куда невинные могли скрыться от преследования, учитывая то, что им было необходимо преодолеть опасные высоты, за которыми и расположились плодородные долины. Древние легенды говорят о клане синих драконов, которые проживают среди облаков на самых высоких пиках. Предполагается, что эти стражи оберегают невинных и наказывают тех, кто попытается осквернить горное убежище, метая разряды молний из облаков, чтобы покарать нарушителей. Если эти драконы и до сих пор существуют, они держатся на расстоянии от гуманоидных поселенцев в горах. Но среди постоянных штормовых облаков довольно легко уловить и вообразить себе промелькнувшую размытую форму дракона, пролетающего высоко в воздухе. Тысячи лет Адар состоял из маленького поселения из духовных отшельников и изгоев из нижерасположенных королевств Сарлоны.

Затем в Сарлону прибыли калаштары. За ними по пятам следовали Вдохновенные, выискивая возможность окончательно уничтожить этих куори-повстанцев. Могущество Вдохновенных все больше распространялось по Сарлоне, и калаштары вновь были вынуждены скрываться. В конечном счете они бежали в горы, вместе с теми, кому не удалось сломить мощь Вдохновенных. Тысячи лет Вдохновенные продолжают удерживать в осаде великие горы. Но соединение из природных укреплений Адара, смертоносных бурь (по велению драконов или нет), а также пси- и военные доктрины их защитников отбивают все проводимые нападения.

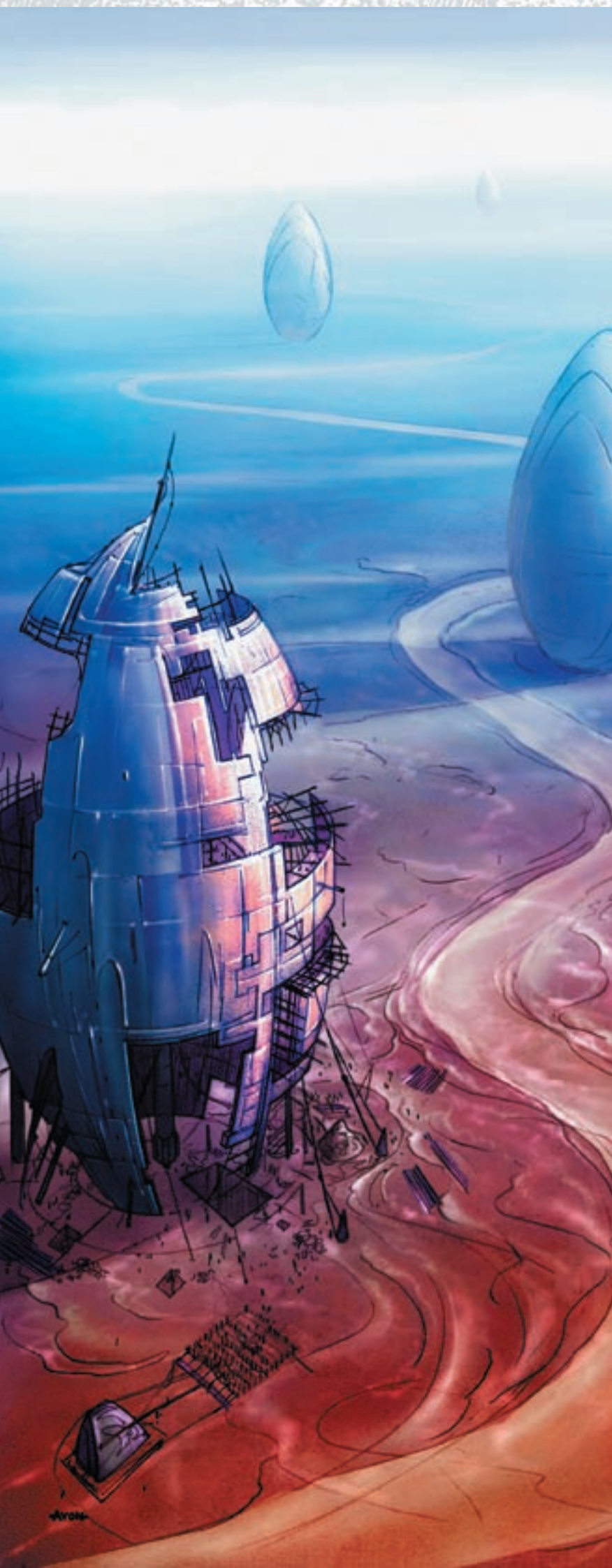
На сегодняшний день Адар – таинственное место. Пока Вдохновенным так и не удалось сломить его защиту, осада гор все продолжается. Истории рассказывают о золотых храмах и прекрасных потайных долинах, а также о древних калаштарах псиониках и библиотеках с магическими знаниями, запрещенными Вдохновенным, но подтвердить эти истории можно лишь найдя путь в это горное убежище.

Адар не контактирует со внешним миром, и поэтому не поддерживает торговлю ни с какими народами. Однако, калаштары последователи Пути Света одни из лучших инструкторов псионических искусств на Эберроне. Авантюристы, желающие раскрыть эти силы разума, или ученые, страждущие раскрыть больше пси-секретов должны справиться со множеством опасностей в Сарлоне, чтобы достичь потайных монастырей в Адаре.

Адар единственный народ наиболее отрешенный от всего, в прямом смысле этого слова. Несколько монастырей-крепостей раскинуты по горным грядам. Между этими тайными монастырями совсем немного связи, монахи и псионики каждого из сообществ ежедневно занимаются размышлениями и медитациями, поэтому у них практически нет интереса с поддержанием контакта с другими общинами в этих горах.

Каждая крепость отвечает за защиту одного из горных перевалов от армии Риедры и Вдохновенных. Посетители без враждебных намерений проверяются на чистоту их намерений; после несколько абсолютно простых вопросов, путешественников или не пропускают, или же приглашают в гости, предлагая пищу и кров, а также предлагают общение со студентами крепости.

Агенты Вдохновенных и Дремлющей Тьмы беспощад-



но уничтожаются, другим же, с подозрительными намерениями, или отказывают в убежище, или отсылают назад в суровые горные перевалы.

В Адаре существует восемь монастырей-крепостей, каждый из которых вырезан непосредственно в стене скалы. Между этими крепостями редко происходят конфликты. Ни одна из других организаций описанных в этой книге не имеет ни одного оплота или ячейки в удаленных горах Адар.

Калаштары: Адар единственный оплот расы калаштар и религии Путь Света. Это единственное место, где калаштары в безопасности от куори и Вдохновенных. Но они и сами пойманы внутри своих убежищ. Они презирают Вдохновенных, но у них нет силы чтобы противостоять своим врагам. Они могут дать совет и тренировки тем, кто принимает активную роль в сражении с силами тьмы, а несколько калаштар покинули укрытие гор, дабы дать сражение. В целом, калаштары пассивная сила, скрывающаяся в горах и выжидающая нужного момента.

Хранители Слова: Большинство жителей Адара следуют учениям калаштар, но некоторые следуют другим путям. Когда Вдохновенные захватили Сарлону, они очистили сообщества от всех форм магии таинства. Хранители Слова потомки магов и чародеев из древней Сарлоны, которые сохранили таинственные традиции своих предков на протяжении тысячи лет. Хотя они сконцентрированы в Замке Касшта, их можно встретить практически во всех крепостях Адара. Таким способом Хранители способны сохранить свои традиции, если падет одна из крепостей. Хранители Слова уважают верования и традиции Пути Света, но они посвятили себя магии таинства и проводят свои дни для развития своих магических навыков.

Коррандар: В центре Адара возвышается одна массивная гора, пик которой окружен штормовыми облаками. Коррандар, как говорят, дом Штормовых Стражей – синих драконов, охраняющих от тех, кто попытается «оскорбить» их убежище. Также говорят, что на пике Коррандара, скрытый ото всех облаками, расположен действующий вулкан; поговаривают, что внутри горы заточен могущественный раджа ракшас, а драконы-стражи были посланы на его охрану, и пресечение его попыток побега.

Риедра

Три тысячи лет назад на Сарлоне было около дюжины королевств, сегодня, только одно – империя Риедра. Первые перемены начались около полторы тысячи лет назад, когда в Сарлону пришли первые куори. В самом начале духи куори не могли полностью доминировать своими носителями. Вместо этого они могли лишь нашептывать указания в их уязвимые умы, усиливать амбиции и

развивать существующие междоусобицы. За два столетия вся Сарлона была охвачена хаосом и войнами. В этот момент куори все же удалось взять под контроль нескольких носителей, давших начало первым Вдохновенным. Эти псионики и пси-воители вступили в политический вакуум правителей с помощью своих сил разума, постоянно отбирая контроль у слабеющих военачальников.

Они провозгласили себя вдохновенными душами божественных сил, посланных на Сарлону для введения новой эпохи процветания и славы. Все что они требуют – это беспрекословное подчинение. Последующие два столетия ментальных манипуляций, военных конфликтов и чистого вероломства привели к тому, что когда наконец закончились сражения, Вдохновенные полностью взяли под контроль нижние земли Сарлоны. Они назвали эту империю Риедрой. Последующую тысячу лет Вдохновенные объединяли свое могущество, усиливая свой контроль над людьми Риедры. Они очистили землю от всех традиций, которые могли стать угрозой их власти, в первую очередь все разновидности магии, которые могли дать людям возможность противостоять врожденным пси-силам Вдохновенных, а также уничтожали всех калаштар, которые нечаянно показали всем остальным куори дорогу в Эберрон. Некоторые из их врагов засели в горах Адар, другие бежали Кхорвайрские поселения в королевствах Пяти Народов, или же основали новые колонии в Теневом Пограничье или Демонических Пустошах.

За последнее тысячелетие границы Риедры закрылись для чужестранцев. Даже сегодня, Вдохновенные не заинтересованы в открытии связи их людей с другими народами, чтобы не нарушить их внутренний «рай». Но спустя столетия схем и планирования, Вдохновенные обернули свой взгляд и в сторону Кхорвайра. Теперь по всем дворам на континенте можно встретить Риедранских посланцев.

Вдохновенные тщательно скрывают свои секреты. Тем, кому удалось проникнуть за Риедранские границы рассказывают о гигантских монолитах, которые стоят внутри земли. Ученые из Двенадцати верят, что эти монолиты усиливают пси-способности Вдохновенных, высасывая ментальную энергию из населения и подпитывая их повелителей энергией.

Вдохновенные уже некоторое время изучают применение осколков Эберрона. На Сарлоне нельзя найти осколки Эберрона или Сибериса, а если под поверхность и есть осколки Хайбера, то их тоже очень тяжело обнаружить.

Люди риедры верят, что Вдохновенные воплощения богов, которые были посланы для управления и защиты их народа. Большинство с готовностью могут отдать свои жизни за их Вдохновенных повелителей. Большинство поселений – сельскохозяйственные деревни, которые при возможности лишь обеспечивают свое проживание. Надсмотрщики Вдохновенных осуществляют контроль работы. В центре каждой паутины из поселений расположен огромный замок-метрополий, где собрана армия региона и высокоранговая знать Вдохновенных.

Риедра строгое феодальное сообщество. Люди служат Вдохновенным, которые в свою очередь защищают и заботятся о своих верных субъектах (по крайней мере так в теории). Вдохновенные – высокоразвитые люди, в которых есть примесь крови эльфов и извергов. Их выводили на протяжении тысячелетий, чтобы они стали замечательными носителями для духов куори.

Дремлющая Тьма: Члены это зловещей сети действуют как глаза Дал Куора – Региона Сновидений. Они шпионы, саботажники и пси-ассасины. Дремлющая Тьма получает приказы непосредственно от куори в Дал Куоре, и имеет значительный авторитет среди Вдохновенных.

Тысячи Глаз: Если Дремлющая Тьма работает для проникновения в другие цивилизации, члены Тысячи Глаз защищают непосредственно Риедру. Они наблюдают за людьми в Риедре, выискивая знаки внутренних раздоров и раскола, а также проникших чужестранцев. В любой момент, как только они выявят угрозу, Глаза наносят удар без предупреждения и сожаления.

Вдохновенные – живые божества Риедры, и практика любой другой религии здесь, особенно Пути Света, равносильно смертному приговору.

ХАЙБЕР

Хайбер – подземье Эберрона, простирается под поверхностью на такие глубины, что просто невозможно себе вообразить. Известный в некоторых мифах как Дракон Глубин, и почитаемый мерзкими культистами по всему Кхорвайру, Хайбер хранит опасный, коварный подземный мир, который неохотно выдает свои темные секреты.

Хотя Хайбер существует под каждым из континентов, лишь несколько путей ведут в его зловещие глубины. В Кхорвайре наиболее известными проходами являются: Демонические Пустоши, Дроаам и Ку'барра, и по слухам, менее распространенные (и возможно менее охраняемые) порталы, о которых шепчутся внутри Культов Дракона Глубин.

Осколки дракона Хайбера с их способностью заковывания, можно собрать лишь в глубоком Подземье под поверхностью Эберрона. В дополнение к разнообразным применениям этих осколков дракона у магических техников мира поверхности, великие вены живых кристаллов являются узами для древних демонов, которые некогда правили и бушевали на планете. Осколки дракона Хайбера произрастают на стенах пещер возле магмовых течений. Кристаллы легко узнать по их темно-синим или маслянисто-черным венам, испещряющих их внутри.

Множество жителей поверхности заинтересованы Хайбером. Например, Лорды Пыли стараются или освободить своих древних демонических повелителей, или же заполучить их мощь. С другой стороны, различные Культы Дракона Глубин почитают множество порочных созданий, которые живут или заточены под Эберроном, а также вынашивают заговоры по их высвобождению. Есть также камнедобытчики, которые стараются раздобыть необъятные ресурсы Хайбера, несмотря на смертельный риск. По Хайберу шастают оставшиеся даелькиры и их необычные создания. Иногда, случайно или с помощью их дополнительных агентов, эти существа умудряются выбраться в поверхностный мир, и начинают там сеять хаос до тех пор, пока их не уничтожат или не изгонят назад в темные глубины Хайбера. Однако внутри пещер и туннелей Подземья эти чудища беспрекословно царствуют. Также пещеристые ямы Дракона Глубин населяют создания любящие темноту, включая гоблиноидов и магических зверей, ужасных гуманоидов и драконов отступников, телесной нежити, дух и других. Подземье – чуждое королевство темноты и осыпающихся скал, наполненное сокровищами и секретами, против которых не могут устоять жители поверхности, независимо от того, насколько смертельна их добыча.

ИСТОРИЯ МИРА

Прошлое придает форму настоящему и подготавливает почву для будущего. Богатая и извитая история Эберрона помогла создать текущую эпоху. То что есть сейчас, раскрывает прошедшие эпохи. Современная эра берет свой отсчет с основания королевства Галифар (в Год с начала основания Королевства или ГК). События уходящие вглубь истоии, отмечены годами до текущего дня, (например, -10000000).

ЭПОХА ДРАКОНОВ

Дата	Событие
???	В мифическом прошлом мир был един и вирмы-прародители правили им, первые и величайшие из драконов. Трое величайших – Сиберис, Эберрон и Хайбер – открыли Пророчество. Последовала разрушающая мир война, которая расколола его на три части и рассеяла Пророчество по всему мирозданию. В конечном счете, Сиберис стал окружающим мир пылающим кольцом, Хайбер была заперта в темнейших глубинах, а Эберрон исцелила срединный мир, став с ним одним целым. Сиберис вызвал следующее поколение драконов, Эберрон создала все остальные виды существ, а Кхайбер исторгла демонов.

ЭПОХА ДЕМОНОВ

Дата	Событие
-10000000	Демоническое потомство Хайбер наводняет внешний мир и создает адскую окружающую среду, где правят ракшасы и ночные ведьмы.
-1 500 000	Драконы вновь открывают Пророчество и поднимаются над своим первобытным состоянием, чтобы, объединившись с другими разновидностями драконов, включая и коатлей, выступить против своих демонических владык. Обычные расы все еще на примитивном уровне, они прячутся от богоподобных воюющих сторон и пытаются выжить.
-100 000	Коатли в большом количестве жертвуют собой, отправляя сильнейших демонических владык и большинство демонов назад к Хайбер, в ловушку вечности. Драконы отступают в Аргоннэссен, чтобы более пристально рассмотреть Пророчество, игнорируя «низшие расы».

ЭПОХА ВЕЛИКАНОВ

Дата	Событие
-80000	Великаны поднимаются над руинами войн драконов и демонов и создают огромную и могущественную цивилизацию на континенте Ксен’дрик. Они поработают эльфов и дроу, тем самым, абсолютно того не желая, дав толчок развитию первых обычных рас.
-60000	Драконы вступают в контакт с королевствами великанов и начинают обучать великанов магии. Шныряющие под ногами великанов эльфы наблюдают и тоже начинают постигать азы магии. Великаны быстро достигают вершин мастерства в магическом искусстве, создавая чудеса, не превзойденные даже в наше время.

-40000	Через врата, соединяющие Дал Куор, План Сновидений, в Ксен’дрик вторгаются куори. После многих лет сражений великаны призывают магию драконов для разрушения планарных врат. Это деяние приводит к катаклизму, Ксен’дрик содрогается до основания, большие территории погружаются в море. Материальная связь с Дал Куор обрывается, возможно, навсегда.
-39000	Сохранившиеся королевства великанов не вполне оправились от событий вторжения куори. Землю охватывают бедствия и эпидемии, и эльфы используют эту возможность для мщения. В отчаянии великаны вновь обращаются к магии, при помощи которой они остановили куори. Но прежде чем они смогли создать повторный катаклизм, на них нападают драконы. Цивилизация великанов рушится, дроу скрываются на территории Ксен’дрик, а эльфы ищут пристанища на изолированном островном материке – Аеренале.

ЭПОХА ЧУДОВИЩ

Дата	Событие
-38000	Великаны деградируют до состояния первобытных чудовищ, находясь на своем уединенном континенте, а эльфы обосновываются в Аеренале. Тем временем в Кхорвайре, на территории, которая однажды станет Бреландией и Даргууном, поднимаются первые королевства гоблиноидов.
-30000	В западном Кхорвайре появляются орочьи народы и поселяются в королевствах гоблиноидов.
-25000	В Аеренале возникает Бессмертный Двор. Первые стычки между эльфами и драконами, которые начинают череду длительных промежутков перемирия, прерывающихся короткими и разрушительными сражениями раз в несколько столетий.
-16000	Дхакаанцы объединяют народы гоблиноидов и создают величайшую, из когда либо известных гоблинам, империю. Среди орков западного Кхорвайра появляются Хранители Врат.
-12000	Из Вечных Льдов в Горы Железный Корень переселяются дварфы.
-10000	Эльфы Аеренала строят колонию на территории, которая в наши дни известна как Валанар. Мирное сосуществование длится недолго, и эльфы вступают в войну с Дхакаанцами. Когда Аереналу грозит новое столкновение с драконами, эльфы покидают колонию.
-9000	Война с Даелькирами опустошает западные пределы Кхорвайра.
-5000	Ослабленная войной с Даелькирами, Дхакаанская империя разрушена распрями и гражданской войной, которая приводит в итоге к краху цивилизации гоблиноидов.

СОВРЕМЕННАЯ ЭПОХА

Дата	Событие
-4100	Пробуждена великая сосна Оалиан.
-3200	Метка Гостеприимства появляется у халфлингов Талентских Равнин. Метки Тени и Смерти появляются среди эльфов Аеренала. Драконы с благого-

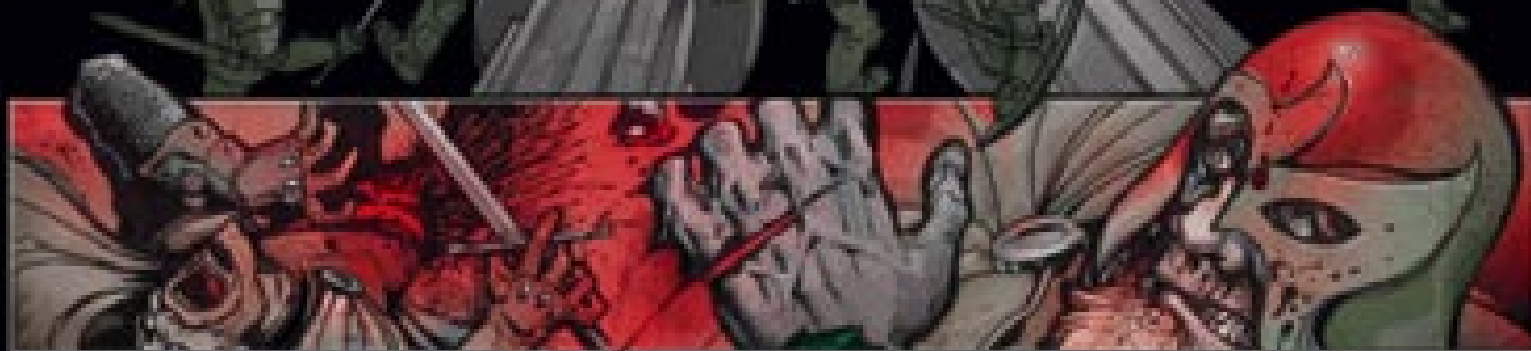
- вейным трепетом и ужасом наблюдают за тем, как среди «низших» рас раскрывается Пророчество.
- 3000 Лазаар ведет людей из Сарлоны к восточным берегам Хорвайра. Среди халфлингов Талентских Равнин появляется Метка Лечения.
- 2800 Среди гномов Зиларго появляется Метка Надписи.
- 2600 Среди людей догалифаровского Каррната появляется Метка Стражи. Хранящий Метку Смерти, Дом Вол изгнан из Аеренала. Вол создает личей. Дом Фиарлан покидает Аеренал, чтобы поселиться среди людей Хорвайра.
- 2500 В центральном Хорвайре появляются обособленные поселения, которые впоследствии станут Пятью Народами. Среди людей догалифаровского Сайра появляется Метка Создания. Среди дварфов Твердынь Мрор появляется Метка Опекы.
- 2000 Каррн Завоеватель основывает государство Каррнат, наносит поражение оставшимся поселениям гоблиноидов и терпит неудачу при покорении четырех других человеческих народов. Среди полуэльфов догалифаровского Трейна появляется Метка Шторма.
- 1900 Среди людей догалифаровского Аундаира появляется Метка Прохода.
- 1800 Среди людей Элдинских Владений появляется Метка Обхождения. Убегая из Дал Куора, преследуемые куори, Калаштары достигают Сарлоны.
- 1500 Куори начинают завоевание Сарлоны. Западных берегов Хорвайра достигает вторая волна людей. Среди полуэльфов догалифаровской Бреландии появляется Метка Обнаружения. Чтобы покончить с ненормальными и смешанными метками, отмеченные драконом дома начинают Войну Метки. Учреждены Двенадцать.
- 1043 В Каррнате рождается Галифар I.
- 1022 Галифар становится правителем Каррната.
- 1012 Галифар начинает кампанию по объединению Пяти Народов.
- 1005 Галифар ведет переговоры с домами, отмеченными драконом, предлагая им нейтральный статус в обмен на поддержку в кампании.
- 1000 Среди людей и полуорков Сумрачных Болот появляется Метка Нахождения.
- 1 ГК (-998) Галифар I и пятеро его наследников – Сайр, Каррн, Трейн, Аундаир и Брея – берут на себя управление Пятью Народами и основывают Королевство Галифар.
- 15 ГК Галифар I учреждает Магический Конгресс.
- 28 ГК Галифаро-лазаарская война, начало десятилетнего конфликта.
- 32 ГК Пять народов Галифара начинают называть себя именами детей короля Галифара.
- 40 ГК Галифар, теперь ему 85 лет, уходит и оставляет управление королевством своему старшему отпрыску, Сайру.
- 53 ГК Галифар I умирает.
- 106 ГК Домами, отмеченными драконом, признан Дом Кундарак.
- 299 ГК Рождение Церкви Серебряного Пламени.
- 347 ГК Дом Лирандар становится владельцем острова на побережье Аундаира и создает Дом Бурь.
- 498 ГК Исследуя Теневое Пограничье, Дом Сивис находит Метку Нахождения. Вскоре после этого создается Дом Тарашк.
- 512 ГК Король Дарун отдает распоряжение о строительстве Обсерватории Звездных Пиков.
- 778 ГК Медузы из Хайбера захватывают Кажак Драал.
- 789 ГК Начинают свою работу станции Дома Сивис.
- 802 ГК Королевство Галифар в сотрудничестве с домами, отмеченными драконом, финансируют реконструкцию торгового города Штормрич на северном полуострове Ксен’дрика.
- 811 ГК Первая молниевая дорога соединяет Пламенный Замок и Файрхэвен.
- 832 ГК Церковь Серебряного Пламени начинает инквизицию против ликантропов: она длится 50 лет и приводит к практически полному исчезновению этого вида.
- 845 ГК Король Джарот начинает общественные работы по проекту объединения центрального Хорвайра молниевыми дорогами. В течение 20 лет, линии объединяют Пять Народов, Зиларго, Твердыни Мрор и Талентские Равнины.
- 878 ГК Дом Денейт начинает поставлять клиентам наемников-гоблиноидов из Даргууна.
- 894 ГК Умирает последний правитель Галифара, король Джарот. Талин, Кайус и Роан отвергают наследственные права Мишани. Рогар поддерживает претензию своей сестры, и начинается Последняя Война.
- 896 ГК Основан Орден Изумрудного Когтя.
- 897 ГК Лич Вол превращает Кайуса I в вампира.
- 910 ГК После Кайуса I на трон Каррната поднимается Кайус II, который фальсифицирует его смерть и ищет способ освободить свое королевство от Крови Вол.
- 914 ГК Твердыни Мрор заявляют о своей независимости. Умирает Талин Трейнский, власть в государстве захватывает Церковь Серебряного Пламени.
- 918 ГК Неизвестные диверсанты уничтожают Стекланную Башню Шарна.
- 928 ГК Вен ир’Кесслан ведет переселенцев Пяти Народов, чтобы сковать государство Ку’барра.
- 956 ГК Аеренальские наемники захватывают южный Сайр и объявляют суверенитет эльфийского государства Валенар.
- 958 ГК Элдинские Владения объявляют себя независимым государством под защитой Опекунов Леса и руководством Великих Друидов Оалиана.
- 961 ГК Боранел становится королем Бреландии.
- 962 ГК Зиларго официально присоединяется к Бреландии.
- 965 ГК Дом Каннит доводит до совершенства кованых современной эпохи, живых механизмов, созданных для сражения в Последней Войне.
- 969 ГК Харуук возглавляет восстание хобгоблинов, рождается государство Даргуун.
- 972 ГК От Дома Фиарлан откалывается Дом Туранни.
- 976 ГК Регент Каррната, Моранна, объявляет Орден Изумрудного Когтя вне закона.
- 980 ГК В Аундаире начинается правление королевы Ауралы.
- 986 ГК Три ведьмы, известные как Дочери Соры Келл, прибывают в Дроаам с армией троллей, огров и гнолов.
- 987 ГК Король Боранел вернул переселенцев назад, и запечатывает земли западнее Гор Серая Стена. Дочери Сора Келл объявляют суверенитет государства Дроаам.
- 990 ГК Первые элементарные воздушные корабли становятся доступными у Дома Лирандар.
- 991 ГК В Каррнате начинается правление Кайуса III.
- 993 ГК Джэйла Даран становится Хранителем Серебряного Пламени.
- 994 ГК Сайр уничтожен; появились Земли Скорби.
- 996 ГК Договор о Престолонаследии официально завершает Последнюю Войну. Договором официально признаны государства: Аундаир, Бреландия, Трейн, Каррнат, Талентские Равнины, Зиларго, Ку’барра, Лазаарские Княжества, Твердыни Мрор, Элдинские Владения, Даргуун и Валенар. Дому Канни приказано уничтожить все кузницы сотворения; оставшимся кованым предоставлены права разумных существ.
- 998 ГК Кампания начинается...



Торик, элитный агент
Цитадели, за эти годы
бывал и в худших
ситуациях

Всегда существовала
какая-то опасность, когда
ты на службе у короля
Бреландии. Но он от
этого чувствовал восторг.

В этот раз Орден
Изумрудного когтя
послал за ним более
двадцати бойцов...





ВОСЬМАЯ ГЛАВА



ОРГАНИЗАЦИИ

В кампании Эберрона, героям придется иметь дело с интригами и предательством так же часто, как с когтями и клыками монстров. Описания, которые приведены ниже, представляют только небольшую часть из множества культов и политических организаций, которые существуют на Кхорвайре и за его пределами. Некоторые могут быть покровителями для авантюристов, другие - противниками. Но конечно, любая из них может однажды оказаться союзником, а в дальнейшем - соперником или даже врагом.

Аурум

«Аурум» возникло в Твердых Мрор. Уже перед началом Последней Войны и декларацией независимости дварфов, несколько членов наиболее влиятельных кланов объединились в тайное братство, стремящееся к увеличению своего богатства и власти. С крахом Галифара и возвышением нации дварфов, члены Аурум начали распространять своё влияние за пределы Гор Железные Корни. Главы Гильдий, криминальные короли, торговые принцы, знать, члены Домов Отмеченных Драконом и многие другие присоединились к тайному обществу, и постепенно Аурум стало больше, чем просто братством. Именно на почве притока свежих сил и опустошения, которое принесла с собой Последняя Война, и произошёл прорыв новых идей, которые помогли организации обрести вторую жизнь.

Аурум скрывает свои истинные мотивы от мира. Оно объявляет, что является всего лишь обществом для богатых студентов, изучающих историю; многие из его членов и в самом деле имеют внушительные личные собрания редких исторических томов и реликвий древних цивилизаций. Много членов Аурума действительно интересуется прошлым, потому что они верят, что прошлое формирует будущее.

Организация разделена на четыре уровня, названные Конвенциями - Медная, Серебряная, Золотая, и Платиновая. Более высокий разряд предоставляет члену больший доступ к ресурсам Аурума и больший вес голоса на встречах общества. Положение определяется как личным влиянием, так и услугами, оказанными сообществу. Наследник могущественного отмеченного драконом дома сразу присоединяется к Золотой Конвенции, в то время как глава какой-нибудь незначительной гильдии начинает в Медной.

Со временем, любой член имеет шанс дослужиться до Платиновой Конвенции. Большинство членов полагает, что Платиновая Конвенция управляет делами Аурума,

но на самом деле бразды правления находятся в руках группы, известной как Теневой кабинет. Теневой кабинет существует вне структуры Конвенций и его задача - манипуляции народами Кхорвайра. Антас ир/Солдорэк (Законно Злой мужчина дварф, аристократ 4/вор 6) возглавляет Теневой кабинет, а также служит канцлером Платиновой Конвенции.

Аурум действует в основном своими денежными ресурсами, а не силовыми акциями. Его члены обмениваются знаниями, чтобы улучшить собственное благосостояние или победить общих конкурентов. Неизвестные же большинству министры Теневого кабинета, однако, полагают, что аристократия не имеет никакого будущего в становящемся обществе. Из королей и королев получают превосходные номинальные главы, но в одиночку никакому дворянину никогда не хватит мудрости, чтобы управлять эффективно. Последняя Война доказывает это утверждение, и лидеры Аурума намерены проследить, чтобы любые будущие войны служили только их собственным интересам. На данный момент, у них есть агенты во всех Народах и Отмеченных Драконом Домах, находя их среди честолюбивых людей с достаточным богатством и влиянием. Участники Конвенций Аурума носят по простому кольцу на каждом пальце - итого всего восемь. Члены Медной Конвенции носят медные кольца, члены Серебряной Конвенции носят серебряные кольца, ну и так далее. Скорее символ статуса, чем драгоценная безделушка, каждое кольцо стоит всего лишь как 10 монет, сделанных из того же самого металла.

Типичный представитель Конвенции Аурума: Дварф аристократ 5; СВ 4, Средний Гуманоид; КХП 5d8+5; Хп 27; Иниц -1; Скор 6 м; КД 13, касат. 9, отороп 13; Баз Ат. +3; Зхв +3; Ат +4 рукопашн. (1d10/x3, превосходный боевой топор дварфов) или +2 стрелков. (1d6, метательный топор); Полн. Ат +4 рукопашн. (1d10/x3, превосходный боевой топор дварфов) или +2 стрелков. (1d6, метательный топор); СК темновидение 18 м, признаки дварфа; МЗ 33; Спб Стойк +2* (+4 против ядов), Рефл +0*, Воля +5*; Сила 11, Ловк 8, Тело 12, Интл 12, Мудр 9, Обн 12.

Навыки и Черты: Оценка +6, Блеф +6, Дипломатия +14, Сбор Информации +6, Знание (архитектура и инженерное дело) +6, Знание (история) +6, Знание (дворяне и королевский двор) +6, Чувство Мотива +6; Железная Воля, Переговорщик.

Знаемые Языки: Общий, Дварфов, один на выбор.

Имущество: Выдубленный кожаный доспех, баклер, превосходный боевой топор дварфов, метательный то-

пор, одеяние дворянина, 8 медных колец (10 зм стоимость каждого), мешочек с 2d6 изумрудами (50 зм стоимость каждого), лупа (100 зм), кредитное письмо, идентификационные бумаги, дорожные бумаги.

* У дварфов +2 расовый бонус к спас-броскам против заклинаний и магических способностей.

Библиотека Корранберга

Расположенная в юго-восточном портовом городе Зиларго, Библиотека Корранберга является величайшим хранилищем общего знания Кхорвайра. В дополнение к своей работе как источника материалов для учеников и путешественников, библиотека часто спонсирует экспедиции, отправляющиеся изучать древние культуры или неразведанные земли.

Гномы Зиларго буквально одержаны необоримой жаждой знаний. Их дотошный в отношении поиска всего нового дух и физически воплотился в этой библиотеке. Хранитель знаний могущественной семьи Корран был, одержим идеей, что боги из пантеона Верховных Владык на самом деле были вознесшимися драконами. Этот гном, Дориус Элайр ир'Корран, поклялся, что он соберёт столько информации и тайн, что превзойдёт в этом Верховного Владыку Ауреона, сможет вознестись и занять своё место среди богов. Семья Коран вкладывает немалые средства в реализацию идеи-фикс Дориуса; даже те, кто не верят в теорию происхождения божественности, заинтересованы идеей создания обширнейшего вместилища знаний. Время шло, Дориус умер от старости, а библиотека осталась и продолжала расти и расширяться на протяжении столетий. С созданием королевства Галифар, аристократы и мелкие дворяне со всего Кхорвайра приходили сюда для обучения в школах, имеющих доступ в библиотеку. На сегодняшний день, Библиотека Корранберга играет значительную роль в экономике Кхорвайра. Она спонсирует многочисленные экспедиции, ищущие нового знания, и вполне может быть ценным покровителем авантюристов.

Жители Корранберга очень гордятся своей библиотекой. Проживающие в городе могут поступать в школы без платы, но каждый житель должен посвятить четыре года работе в Библиотеке. Эта служба считается проявлением патриотизма и весьма ценным опытом в обучении. Многие выбирают остаться на этом месте, на местах лекторов, исследователей, управляющих и других, не менее важных, должностях.

Каждая из восьми школ, относящихся к библиотеке, стремится улучшить соответствующую ей область науки. Совместными усилиями школы содержат архивы – огромные хранилища, содержащие знания и опыт поколений, накопленные за три тысячелетия. Деканы школ составляют центральный совет, который управляет делами библиотеки. Совет возглавляется выбранным членом семьи Коран, из прямых потомков основателя библиотеки. Но, как и все дела, которые организованы в Зиларго, работа в библиотеке всегда связана с шантажом, подкупам и интригами. Нынешний верховный советник библиотеки, как несложно будет узнать от местных жителей, это Алина Алрин ир'Корран (33 гном, женщина, аристократ 5/бард 2), смыслённая начальница, проложившая себе дорогу к этой должности через многочисленные ряды претендентов внутри её собственного дома, и крепко держащая бразды правления в кулаке.

Хотя библиотека находится в Корранберге, она содержит филиалы в столицах всех народов Кхорвайра. В этих офисах живут и работают исследовательские группы библиотеки. Хотя библиотека не увлекается магическими знаниями, как Двенадцать или Магический Конгресс,

много ценного и интересного накоплено за годы работы библиотеки в охраняемых хранилищах, для защиты которых предпринято много мер предосторожности, как магических, так и обычных.

Библиотека занимает больше место, чем это может показаться снаружи, хотя и на взгляд стороннего наблюдателя она выглядит весьма впечатляющей и массивной. Когда исследователь планирует поработать в библиотеке, он бронирует время для прохода внутрь, клерк предоставляет счастливчику камень-каталог – оранжевого цвета кристалл, являющийся ключом к темам, которые исследователь хочет изучить. Для этого предоставляется персональное рабочее место, которое выглядит как небольшой клочок освещённого места в огромной зале, заполненной непроглядной тьмой, находящейся где-то в неизведанных просторах здания библиотеки. В кругу света стоит письменный стол, кресло и небольшая узкая тумба. Перья, бумага, воск, чернила предоставляются в неограниченном количестве. Когда камень-каталог помещается на тумбу, с хлопком резко со всех сторон появляются полки, на которых стоят книги и манускрипты, образуя, таким образом, стены рабочего места. Когда исследователь завершает свою работу, извлечение камня-каталога из тумбы приводит к исчезновению стеллажей, и учёный может выбраться прочь.

Типичный клерк Библиотеки: Гном эксперт 6; СВ 5; Маленький Гуманоид; КХП 6d6; Хп 21; Иниц +1; Скор 6 м; КД 12, касат. 12, отороп 11; Баз Ат. +4; Зхв –2; Ат +3 рукопашн. (1d3–2/19-20, кинжал) или +6 стрелков. (1d3–2/19-20, кинжал); Полн. Ат +3 рукопашн. (1d3–2/19-20, кинжал) или +6 стрелков. (1d3–2/19-20, кинжал); СК свойства гнома, зрение при низкой освещенности; МЗ ЗН; Спб Стойк +2*, Рефл +3*, Воля +5*; Сила 7, Ловк 12, Тело 10, Интл 14, Мудр 10, Обн 11.

Навыки и Черты: Ремесло (алхимия) +8, Расшифровка +11, Дипломатия +2, Сбор Информации +2 Скрытность +5, Знание (магия) +8, Знание (архитектура и инженерия) +8, Знание (география) +8, Знание (история) +14, Знание (местное) +11, Знание (дворяне и королевский двор) +11, Прислушивание +2, Поиск +4 (включая секретные двери и ниши), Искусство Магии +15, Использование Магических Устройств +8 (+12 расшифровка заклинаний со свитков), Способность к Магии, Фокусировка в Навыке (Расшифровка), Фокусировка в Навыке (Знание [история]).

Знаемые Языки: Общий, Гномов, Дварфов и один на выбор.

Имущество: Кинжал, одеяние ученого, ключ к 2d4 запираемым дверям библиотеки, идентификационные бумаги.

*Гномы получают +2 расовый бонус к спасброскам против иллюзий.

Дремлющая Тьма

Дремлющая Тьма, секретный орден псиоников-шпионов и убийц, служащий глазами и руками существ Куори из Дал Куора, Края Сновидений. Хотя, в общем, они кажутся союзниками Вдохновенных Лордов Риедры, цели и задачи Дремлющей Тьмы загадочны и коварны – и всегда связаны со смертью. Этот законно-злой орден управляется из штаб-квартиры в городе Дар Джин в Риедре. Секретным символом является глаз, частично скрытый под крылом. Он нарисован на значке подтверждения принадлежности к ордену, причём стиль исполнения рисунка зависит от позиции предьявляющего в иерархии.

На протяжении тысячелетий Риедра была изолированной землёй, полной загадок. Вдохновенные держат по-

лог таинственности над ней, а чужакам ход внутрь страны закрыт. На протяжении большей части истории Риедры, контакт между Вдохновленными и остальным населением Эберрона отсутствовал, но в последние десятилетия стена стала немного ниже. Чужеземцев так и не пускают на землю Риедры, но посланников Вдохновенных этой земли можно увидеть при многих королевских дворах Кхорвайра.

Несмотря на позднее появление, Вдохновенные имеют широко разветвленную сеть шпионов по всему Эберрону. На протяжении столетий Дремлющая Тьма просто наблюдала за миром из тени, пока Вдохновенные укреплялись в мире и организовывали своё царство в Риедре. Сейчас же Куори готовы действовать, и их рукой служит Дремлющая Тьма.

Если посол Риедры когда-нибудь столкнётся с последствиями акции агентов Дремлющей Тьмы, он будет отрицать всякую связь между его нацией и этой организацией. Это утверждение даже можно назвать истинным. Дремлющая Тьма является отдельной организацией, чьи руководители находятся в самом Дал Куоре. Мрак Сновидений информирует Риедранский Двор, но правители этой страны не являются авторитетом для агентов Тьмы. Даже наоборот, агенты в большинстве своём занимают в иерархии Дал Куора место повыше, чем правитель Риедры.

Агенты Дремлющей Тьмы — Вдохновенные. Человеческие тела, которые удерживают дух Куори в себе. Некоторые агенты используют маскировку, что бы сливаться с местным населением, остальные имитируют под калаштаров. Владея разнообразными коварными дисциплинами псионики, они могут наблюдать и собирать информацию, и на протяжении многих лет строить пятую колонну внутри некоторых народов. В результате, Дремлющая Тьма распространила своё влияние над криминалом, торговыми гильдиями, и даже учёными институтами. Организация имеет агентов внутри отмеченных драконом домов и королевских дворах по всему миру.

Управляет действиями агентов Круг Ночи, собранный из наиболее могущественных псиоников среди Вдохновенных. Глава Круга, известный под прозвищем Пожиратель Снов или Сновидец, является транслятором огромной силы, являясь посредником для душ Куори, находящихся в самом сердце Дал Куор. Пожиратель Снов может общаться с духами Дал Куора без опаски быть поглощённым или уничтоженным.

Физически агенты Дремлющей Тьмы рассеяны по всему Эберрону. Однако, когда Вдохновенный спит, его душа возвращается в своё другое тело, в Дал Куоре. Дремлющая Тьма — это секретная организация, которая не торгуется с другими организациями. Её заклятые враги — калаштары Адара и священники Пути Света.

Типичный Шпион Дремлющей Тьмы: Вдохновенный псионик (провидец) 4/ вор 3 (дух цукоры куори); СВ 8, Средний Гуманоид (псионик); КХП 4d4+3d6; Хп 22; Иници +5; Скор 9 м; КД 11, касат. 11, отороп 10; Баз Ат. +4; Зхв +1; Ат +4 рукопашн. (1d6/19-20, *короткий меч* +1) или +5 стрелков. (1d6/x3, *короткий лук*); Полн. Ат +4 рукопашн. (1d6/19-20, *короткий меч* +1) или +5 стрелков. (1d6/x3, *короткий лук*); СА подобные псионике способности, пси-силы, коварная атака +2d6; СК двойной дух, уклонение, прирожденный псионик, обнаружение ловушек, ощущение ловушек +1; МЗ 33; Спб Стойк +2, Рефл +5, Воля +9 (+5*); Сила 8, Ловк 12, Тело 10, Интл 17(16*), Мудр 18(13*), Обн 21(14*).

*Эти показатели в скобках модификаторы спасбросков Воли и показателей параметров по разуму человека-соуда без его духа куори.

Навыки и Черты: Автогипноз^П +13, Баланс +3, Блеф +20, Концентрация +24 (+24 при пси-фокусировке^П), Дипломатия +23, Маскировка +14 (+16 при маскировании под человека или в роли персоны), Сбор Информации +11, Скрытность +7, Запугивание +18, Прыжки +1, Знание (планы) +16, Знание (псионика)^П +16, Прислушивание +11, Бесшумное Передвижение +16, Взлом Замка +7, Пси-искусство^П +16, Чувство Мотива +18, Отслеживание +20, Кульбиты +6; Настороженность, Улучшенная Инициатива, Инквизитор^П, Суженный Разум^П.

Откорректированные Навыки (без духа куори): Баланс +3, Блеф +8, Концентрация +11 (+15 для пси-фокусировки^П), Дипломатия +11, Маскировка +11 (+13 при маскировании под человека или в роли персоны), Сбор Информации +8, Скрытность +7, Запугивание +6, Прыжки +1, Знание (планы) +7, Знание (псионика)^П +7, Прислушивание +8, Бесшумное Передвижение +7, Взлом Замка +7, Пси-искусство^П +7, Чувство Мотива +6, Отслеживание +8, Кульбиты +6.

^П Этот навык или черта взяты из *Расширенного Руководства по Псионике*.

Знаемые Языки: Общий, Эльфийский, Куори, Риедранский.

Имущество: *Короткий меч* +1, короткий лук с 25 стрелами, осколок с талантом (Концентрация), одежда путешественника, набор для маскировок, идентификационные бумаги (два набора, один фальшивый), дорожные бумаги (два набора, один фальшивый).

Подобные псионике способности: 1/день—*корректировка тела, инсинуировать имя* (КС 17), *связь разумов, псионическое очарование* (КС 16), *призвать агонию* (КС 17); 3/день—*равновесие тела, рука на расстоянии, инерционный доспех, псионический нюх*. Уровень проявителя 6-й. КС спасбросков основан на Обаянии.

Типично Знаемые Силы по Провидцу (27 пунктов силы, КС спасбросков 13+уровень силы): 1-й—*падение по кошачьи*⁴, *скрыть мысли, кристаллический осколок*⁴, *силовой экран*⁴, *прекогниция*; 2-й—*ясночувственность, удар разума*⁴, *чтение объекта*⁴, *чувствительность к психическим ощущениям*.

⁴ Эта сила может быть усилена.

ДВЕНАДЦАТЬ

Как институт тайной магии, основанный отмеченными драконом домами, Двенадцать представляет из себя крепость, разделённую на тринадцать частей, которая расположена над городом Корт в Каррнате. Как часть соглашения по окончанию Войны Метки, Хадран д'Каннит предполагал, что дома будут работать вместе для создания института прикладной магии — организацию, которая будет изучать метки дракона, помимо более традиционных форм тайной/волшебной магии. Крепость была построена Элдером д'Каннит, волшебником-фантазёром и мастером-архитектором, который при постройке крепости использовал свои знания о небе и астрологии, и определил, что крепость должна состоять из тринадцати башен. «Луны убеждают нас в том, что идеальное число меток дракона — тринадцать», так объяснял свою задумку Элдер, «но мы должны назвать это заведение Двенадцатью, потому что тринадцатая метка уже давно пропала». Никто с ним не стал спорить. Хотя эльфы помнили о Метке Смерти, они предпочли не выносить эту тему на обсуждение, как событие, о котором хотели бы забыть. Да и среди эльфийских лордов, мало кто знал правду о потерянной метке.

Прошли века, и институт стал пользоваться уважением за множество новшеств в области магии. Изобретатели Двенадцати помогли в создании воздушных кораблей для Дома Лирандар, и участвовали в разработке станций сообщения Дома Сивис.

Как подчинённая отмеченным драконом домам организация, Двенадцать стремилась остаться независимой в течение Последней Войны. Однако, большое количество волшебников и изобретателей Двенадцати сохранили свою лояльность Народам, и сделали выбор между институтом и родиной в пользу последней. Выбор в пользу войны. Совсем немного из них пало в битвах. Сейчас Двенадцать возобновляет нормальную деятельность, и стремится заменить павших сотрудников, что бы быть уверенным, что каждый отмеченный дом представлен в институте в равных частях.

Комитет Двенадцати контролирует деятельность института. Этот комитет имеет на самом деле больше, чем двенадцать членов; меток дракона двенадцать, но разделение дома Фиарлан и дома Туранни, а так же нынешние проблемы внутри Дома Каннит вынуждают изменять число заседающих.

Двенадцать имеет возможность использовать необъятное множество ресурсов – как денежных, так и магических; наиболее могущественные волшебники и маги-техники страны борются за возможность поработать в лабораториях института. Открытия, сделанные в институте, делятся поровну между домами, хотя всегда происходят случаи секретных, втайне от других домов, исследований, которые пытаются тщательно скрыть от других.

Как организация, Двенадцать стремится развивать магическое искусство в широком смысле этого слова. В частности, Комитет Двенадцати следит за волшебными изобретениями, которые могут принести практическую пользу обществу – это их хлеб и возможная выгода. Двенадцать может много чего предложить авантюристам, которые имеют интерес к магии: у них есть запасы всевозможных компонентов для разнообразных ритуалов, и неисчерпаемая богатейшая библиотека с заклинаниями. Но даже профаны в магии могут найти много полезного в институте – учёные Двенадцати могут быстро разобраться в деталях магических вещей и даже артефактов. Соответственно, такой подход недоступен каждому искателю приключений – Двенадцать работает только с теми, кто уже заслужил хорошую репутацию.

Король Галифар I, не до конца уверенный в нейтральности и альтернативности взглядов отмеченных драконом домов, основал Магический Конгресс, как прямого конкурента Двенадцати. На нынешний день, эти две школы вовлечены в более-менее дружественное соперничество за ресурсы, студентов и первенство в изобретениях.

Типичный Изобретатель из Двенадцати: Человек изобретатель 8; СВ 8; Средний Гуманоид; КХП 8d6; Хп 30; Иниц +1; Скор 9 м; КД 15, касат. 11, отороп 14; Баз Ат. +6/+1; Зхв +5; Ат +6 рукопашн. (1d4–1/19-20, превосходный кинжал) или +7 стрелков.; Полн. Ат +6/+1 рукопашн. (1d4–1/19-20, превосходный кинжал) или +7 стрелков.; СА инфузии, метамагическое инициирование заклинаний, СК знания изобретателя, создать гомункула, создать резерв, обезвредить ловушку, создание предметов, сохранить сущность; МЗ НД; Спб Стойк +2, Рефл +3, Воля +7; Сила 8, Ловк 12, Тело 10, Интл 17, Мудр 13, Обн 18.

Навыки и Черты: Оценка +14, Концентрация +11, Ремесло (любое одно) +14, нание (магия) +14, Знание (планы) +14, Искусство Магии +16 (+18 при расшифровке заклинаний со свитков), Использование Магических Устройств +15 (+17 при активации заклинания со свитка, +17 при активации волшебной палочки или необычного предмета); Сварить Снадобье, Создать Механизм, Создать Магическое Оружие и Доспехи, Создать Волшебную Палочку, Создать Необычный Предмет, Усилить Заклинание, Исключительный Ремесленник, Продлить Заклинание, Экстраординарный Ремесленник,

Легендарный Ремесленник, Написать Свиток.

Знаемые Языки: Общий, Дварфов и один на выбор.

Инфузии: 4/4/4/1; КС спасброска 13+уровень заклипания.

Имущество: Наручи защиты +4, превосходный кинжал, плащ Обаяния +2, обруч Интеллекта +2, волшебная палочка удержания персоны (25 зарядов, продленное удержание персоны стоит 2 заряда), волшебная палочка с зарядом молнии (25 зарядов, усиленный заряд молнии стоит 3 заряда), масло каменного механизма, свиток с воззреть оружие, свиток с улучшением доспеха, свиток с починкой средних повреждений, фляга с алхимическим огнем, одеяние ремесленника, превосходные инструменты ремесленника, идентификационные бумаги, дорожные бумаги.

КОРОЛЕВСКИЕ СЕМЬИ

Король Галифар I начал королевский род, который продолжает править отдельными частями Кхорвайра до сих пор. Когда Галифар объединил Пять Народов под своим знаменем, он дал каждому из своих пяти старших отпрысков регентство над одним из народов. Его наследники продолжили эту традицию, как только новые дети входили в зрелость. Таким образом, многие из королев и королев Галифара «тренировались» в управлении на отдельном регионе до того, как занять главный трон. Такая удача выпадала старшему наследнику из поколения – по крайней мере, до смерти короля Джарота и последующей борьбе за власть, которая привела к Последней Войне.

На текущий день, потомки Галифара ир'Винарна продолжают играть важную роль в Кхорвайре. Три Народа из оставшихся Пяти продолжают возглавлять члены семьи Винарна, а ещё одна из королевских фамилий, пусть и не на троне, всё равно играет ту же роль в управлении народом.

Королева Аураля ир'Винарна (НД человек, женщина, аристократ 8) управляет Аундаиром, и её многочисленная родня и преданные вассалы оказывают внимание и содействие в решении проблем населения. Из столицы Файрхэвен, Аураля ведёт бурную подготовку, используя нынешний мир для будущего шторма, который вознесёт корону Галифара на её голову.

Король Боранел ир'Винарна (ХД человек, мужчина аристократ 3/воин 8) является главой королевского рода Бреландии, и проживает в древней столице Роате. Наиболее пожилой из всех правителей Пяти Народов, и с наследниками, не горящими любовью и преданностью, Боранел беспокоится о судьбе Бреландии, когда его голова станет слишком слабой для того, что бы держать корону.

Король Кайус III (а на самом деле вампир Кайус I, 33 вампир, мужчина [человек], аристократ 2/воин 11), правит в Каррнате. Мало кто из окружения знает правду об истинной природе короля. Кайус поддерживает военную диктатуру, которая служит народу неплохо, пока работает с прицелом на стабильный мир и развитие прогресса в стране.

Дайани ир'Винарна (НД человек, женщина, аристократ 4) является главой королевской фамилии в Трейне, которая, впрочем, является только ширмой для настоящих правителей – церковников. Она в данный момент ведёт секретные переговоры с сильными мира сего в попытке восстановить правительство своего народа, но задача эта нелегка – Церковь Серебряного Пламени могущественна и отобрать у неё бразды правления будет поистине нелегко.

Другие потомки рода Винарна могут встречаться повсюду на Кхорвайре. Наверное, наиболее влиятельным из них

является Оагрейв ир'Винарн (3Н человек, мужчина, аристократ 3/воин 1), последний из наследников правящей семьи Сайра. Правитель в изгнании, Оагрейв обосновался в городе Новый Сайр, предоставленный Бреландией для остатков уничтоженного народа.

Типичный Отпрыск Королевского рода: Человек аристократ 3; СВ 2; Средний Гуманоид; КХП 3д8; Хп 17; Иниц +1; Скор 9 м; КД 11, касат. 11, отороп 10; Баз Ат. +2; Зхв +1; Ат +4 рукопашн. (1д6-1/18-20, превосходная рапира) или +3 стрелков.; Полн. Ат +4 рукопашн. (1д6-1/18-20, превосходная рапира) или +3 стрелков.; МЗ 3Д; Спб Стойк +1, Рефл +2, Воля +4; Сила 8, Ловк 13, Тело 10, Интл 14, Мудр 12, Обн 15.

Навыки и Черты: Блеф +8, Дипломатия +8, Маскировка +8, Знание (дворяне и королевский двор) +8, Актерство (танцы) +8, Езда Верховом +7, Чувство Мотива +7; Боевая Экспертность, Улучшенный Финт, Искусность в Оружии.

Знаемые Языки: Общий, Гномов и один на выбор.

Имущество: Превосходная рапира, одеяние дворянина, мешочек с монетами 2д10 см и 2д6 зм, кольцо-печатка, аккредитив, идентификационные бумаги, дорожные бумаги.

Кровь Вол

На первый взгляд, Кровь Вол кажется древней религией, посвященной фигуральному и буквальному значению крови - тайны наследственности, смерти, и нежити. Она состоит из маленьких групп последователей, рассеянных по всему Кхорвайру, которые не знают ничто об истинных мотивах и целях, стоящих за собственно религией; они просто полагают, что кровь - источник жизни и что несмерть является дорожкой к божественному статусу.

Если же копнуть глубже, вскрываются пугающие заговоры и интриги этой организации. Истинные последователи (в противоположность обычному народу, кто бессознательно помогает скрывать обман) почитают древнюю лич Вол (НЗ эльфа/полудракон, лич, волшебник 16), самопровозглашенную Королеву Мёртвых. История Крови Вол утекает в отдаленное прошлое, во времена Аеренала и Ксен'дрика, континента тайн. Могущественная некромантша, Вол стремится управлять линиями и восстановить мощь давно забытого Дома Вол - Метки Смерти.

Вол плетёт свои планы завоевания и мести в залах Замка Илльмарроу, на замерзшем севере островов Лазаарских островов. В Каррнате, ее священники управляют Кровавым Монастырем в Атуре, Городе Ночи. Другие сильные крепости, храмы, и секретные часовни рассеяны по всему континенту, и одна даже скрывается на древней родине эльфов, Аеренале.

Две тысячи шестьсот лет назад, Вол была наследником Дома Вол, члены которого носили Метку Смерти. Ее семья попыталась смешать эльфа и кровь дракона, чтобы положить конец войнам, сотрясающих обе цивилизации. Эрандис Д'Вол была результатом этих экспериментов, полудракон, созданный от тайного союза её матери эльфийки и отца, зеленого Дракона. Она была скрыта и воспитана в тайне, так как и Дом Вол, и зеленый Дракон

стремились положить конец конфликту. Однако, факт существования Эрандис вызвал противоположный эффект: и эльфы, и драконы восприняли полукровку как извращение их сущностей. В конце концов, эти две стороны сошлись в едином взгляде по проблеме - полудраконы и Дом Вол должны быть уничтожены.

Поскольку семья Вол была вырезана, матриарх использовала ее власть над смертью, чтобы удостовериться, что ее возлюбленная дочь - единственная память о древней славе ее семьи. Она носит Метку Дракона Вол на иссушенной плоти, но без жизни в теле, метка - всего лишь простая татуировка, и её хозяйка не в состоянии призвать силу со дня, когда стала нежитью.

Планы Вол обширны и разносторонни. Она использует своих верных последователей, чтобы собирать информацию всюду, нащёптывать предложения в самых высоких залах правительств, и следить за любым признаком того, что ее семейная Метка все еще течет в эльфийской крови. Она готовит месть и против эльфов Аеренала, и против драконов Аргонэссена. Она стремится возродить Метку её семьи и занять своё место как истинный бог Эберрона.

Обманутые Вол последователи включают многих индидуумов обычных рас всевозможных слоёв общества. Среди её истинных последователей есть и живые существа, и разумная нежить. Многие из наиболее преданных священников - вампиры, мумии, и личи, желающие пасть ниц перед нею.

Для реализации своих планов, Вол создала Орден Изумрудного Когтя. Немногие знают о связи Ордена с Кровью Вол, считая его просто фанатически настроенной террористической группы каррнатцев.



Символ Крови Вол

Типичный представитель Крови Вол:

Полуэльф жрец 5 (Кровь Вол); СВ 5, Средний Гуманоид; КХП 5д8+5; Хп 27; Иниц +2; Скор 6 м (базовая 9 м); КД 18, касат. 12, отороп 16; Баз Ат. +3; Зхв +3; Ат +4 рукопашн. (1д6+1/18-20, *скимитар* +1) или +3 стрелков. (1д4-1/19-20, превосходный кинжал из таргата), или +5 стрелков (1д6/х3 короткий лук); Полн. Ат +4 рукопашн. (1д6+1/18-20, *скимитар* +1) или +3 стрелков. (1д4-1/19-20, превосходный кинжал из таргата) или +5 стрелков (1д6/х3 короткий лук); СА подчинить нежить 6/день (+3, 2д6+8, до 5 КХП); СК свойства полуэльфа, зрение при низкой освещенности; МЗ 3З; Спб Стойк +5 (+7 против болезней), Рефл +3, Воля +7 (+9 против эффектов и заклинаний очарования); Сила 10, Ловк 14, Тело 13, Интл 12, Мудр 16, Обн 8.

Навыки и Черты: Концентрация +5, Дипломатия +5, Сбор Информации +1, Лечение +7, Знание (история) +5, Прислушивание +4, Поиск +2, Искусство Магии +5, Отслеживание +4; Уворачивание, Подвижность.

Знаемые Языки: Общий, Эльфийский, один на выбор.

Имущество: Превосходная кираса, легкий стальной щит, *скимитар* +1, превосходный кинжал из таргата, короткий лук и 12 стрел к нему, *снадобье лечения средних ранений*, свиток со *щитом веры*, одеяние жреца, священный символ из серебра (Кровь Вол), мешочек с 2д6 черными ониксами (50 зм стоимость каждого, материальные компоненты *анимировать мертвого*), идентификационные бумаги.

Подготовленные Заклинания по Жрецу (5/5/4/3; КС

спасброска 13+уровень заклинания): 0—*лечение мелких ранений, обнаружение магии, руководство, свет, чтение магии*; 1-й—*чума, наслать страх^д, божье расположение, энтропический щит, ослабляющий луч^{сн}*; 2-й—*воззреть оружие, выносливость медведя, командование нежитью^{сн}, удержание персоны*; 3-й—*анимировать мертвеца^д, круг волшебства против добра^с, магическое одеяние*.

^с Заклинание Сферы. Сферы: Зло (активирует заклинания с +1 уровнем заклиателя), Некромантия (активирует заклинания с +1 уровнем заклиателя).

^д заклинание из школы Некромантии.

Культы Дракона Глубин

С рассвета любой цивилизации - человеческой или другой - всегда были те, кто почитал Дракона Глубин, стремясь умиротворить силы тьмы через жертвоприношения и преданность. Как некоторые почитают свет, эти культисты погружаются в темноту. Их цели бывают различны. Некоторые стремятся выпустить даэлькиров или призвать другие темные силы из Хайбера. Другие надеются купить проход на обещанную землю ниже поверхности Кхорвайра через кровавые жертвоприношения. В общем, независимо от их верований, культы Дракона Глубин в большинстве своём безумны, и всегда опасны.

Культы Дракона Глубин наиболее могущественны в Теневом Пограничье. Война против даэлькиров оставила глубокие шрамы на душе жителей этого региона. Сегодня, многие из видных кланов посвящены «меняющим плоть», и тайно работают с могущественными Необычными. Как и следует служащим безумию, культы не имеют никаких связей друг с другом и часто работают в противоположных направлениях; все, что их объединяет - мечты о мире, в котором властвует тьма и зло.

Вне Теневого пограничья, культы следуют различными путями. Некоторые слушают безумные шепоты даэлькиров, другие привязаны к радхам ракшас, в то время как немногие непосредственно поклоняются прародителю, дракону Хайберу, как источнику всех других, более слабых, проявлений зла. Обычно организация этих культов намного менее формальна, чем в сектах Теневого Пограничья. Как правило, одинокий проповедник собирает группу последователей, держащуюся на обещаниях власти или чистом обаянии лидера. Культы могут появиться везде - среди мещан и аристократии, среди воинов и мирных людей. Большинство культов работает в тайне, и члены ведут совершенно пристойную жизнь на свету, проявляя свою гнусную сущность под покровом ночи.

Необычные твари часто присоединяются к культам, так как сектанты полагают, что те на самом деле являются самыми красивыми и святыми существами. Одни секты выращивают эти несчастные кучи бормочущих ротативков. Дольгримы, чокеры могут быть посланы, что бы помочь какой-нибудь группе, в то время как долгаунт, бихолдер, или иллигид может спокойно сам возглавить отдельный культ. Такой могущественный Необычный может действовать от имени одного из даэлькиров или, в случае иллигида или бихолдера - на свой страх и риск. Культисты, наиболее преданно служащие даэлькирам, могут получить от них симбионта (смотрите стр. 2__). Такие операции проводят обычно сами «меняющие плоть». Это живущее оружие становится своеобразной семейной релик-

вией культа, и передаётся от священника к священнику.

Несколько культов Хайбера ищут власть и могут даже иметь вполне рациональный план, как достичь цели, но большинство из них всего лишь направляются безумием. Независимо от того, насколько здраво и организованно они могут казаться на первый взгляд, подавляющее большинство культистов по сути непостоянны. Фактически, ценность жизни для них равна нулю. Большинство считает себя избранными детьми Дракона Глубин, а окружающих существ - просто бесполезными насекомыми.

Типичный Культист Дракона Глубин: Человек вор 2/ жрец 2 (Дракон Глубин); СВ 4, Средний Гуманоид; КХП 2d8+2d6; Хп 18; Иниц +6; Скор 9 м; КД 16, касат. 12, отороп 14; Баз Ат. +2; Зхв +4; Ат +6 рукопашн. (1d6+2/x4 превосходная тяжелая кирка) или +4 рукопашн. (1d6+2/19-20, короткий меч) или +5 стрелков. (1d6+2/x3, превосходный короткий лук с превосходными стрелами); Полн. Ат +6 рукопашн. (1d6+2/x4 превосходная тяжелая кирка) или +4 рукопашн. (1d6+2/19-20, короткий меч) или +5 стрелков. (1d6+2/x3, превосходный короткий лук с превосходными стрелами); СА подчинить нежить 2/день (-1, 2d6+1, 2-ый), коварная атака +1d6; СК уклонение, обнаружение ловушек; МЗ НЗ; Спб +3, Рефл +5, Воля +4*; Сила 14, Ловк 15, Тело 10, Интл 12, Мудр 14, Обн 8.

Навыки и Черты: Баланс +4, Блеф +4, Концентрация +2, Дипломатия +1, Блокировка Устройств +6, Искусство Побег +7, Сбор Информации +4, Лечение +3*, Скрытность +6, Запугивание +1, Прыжки +4, Знание (религия) +3, Прислушивание +2*, Бесшумное Передвижение +7, Поиск +6, Искусство Магии +3, Отслеживание +6*, Искусство Выживания +3* (когда идет по следам), Кульбиты +7, Использование Вербки +4 (включая и с узлами); Усиленный Призыв^б, Улучшенная Инициатива, Фокусировка в Оружии (тяжелая кирка).

* Включает -1 штраф за сферу Безумие.

Знаемые Языки: Общий, Подземный общий.

Символ Дракона Глубин



Имущество: Превосходный выду-бленный кожаный доспех, превосходный легкий деревянный щит, превосходная тяжелая кирка, короткий меч, составной короткий лук (+2 бонус Силы) и 15 превосходных стрел, священный символ (Дракон Глубин), свиток с роком, свиток с магическим оружием.

Подготовленные Заклинания по Жрецу (4/4; КС спасброска 12+уровень заклинания): 0— *обнаружение магии, свет, починка, чтение магии*; 1-й—*наслать, ограниченное замешательство^с, скрывающий туман, призыв монстра I*.

^с Заклинание сферы. Сферы: Дракон Глубин (бонусная черта Усиленный Призыв), Безумие (один раз в день добавить +2 бонус к проверке навыка основанной на Мудрости, или спасброску Воли до проведения проверки).

Лорды Пыли

Лорды Пыли - это название хаотично-злого сборища ракшас и всевозможных могущественных извергов, которые любят играть в свои игры с обычными расами, и делают это на протяжении тысячелетий. Они прячутся в темных уголках Кхорвайра, планируя освободить своих древних

владык из глубин Хайбера и получить взамен огромную силу и власть, которую хотят использовать для угнетения и издевательств над остальными обитателями. Собирище это имеет свои базы в пределах Демонических Пустошей и Аундаира. Общий знак, по которому соучастники узнают друг друга – стилизованный силуэт сломанной башни.

Лорды Пыли не заинтересованы в сложной иерархической модели своего общества. Наиболее могущественные из них периодически собираются в древней столице ракшас для обсуждения текущих проблем и планов, но явно выраженного лидера и тут нет. Участником общества становятся и сохраняют этот статус только сообразительностью и личной силой. В организации так же есть уйма меньших извергов, молодых ракшас и других отродий, которые служат исключительно целям своего лорда.

Лорды Пыли бессмертны, и их цели и мотивы сильно отличаются от тех, которые управляют существами из плоти и крови. Как следствие, с трудом могут быть осознаны. Иногда цель их действий ясна, понятна и направлена на прямую выгоду, а иногда может казаться, что они выступают как игрок в шахматы, который играет за обе стороны, временами помогая сначала белым, а потом – чёрным. Причём такие «партии» вполне могут быть рассчитаны на столетия. Вполне возможно, что падение Ксен'дрика и распад Галифара был подстроен именно Лордами Пыли – изверги тонко манипулируют нитями судеб цивилизаций, наслаждаясь потом болью и страданием обречённых.

Наиболее сообразительные и умные изверги всегда ищут пути увеличения их собственной силы. Для одних это освобождение раджей, которым они когда-то служили, для других – вытягивание могущества из этих их фактических хозяев для использования полученного в своих целях.

Лорды Пыли являются мастерами лжи, конспирации и обмана, и редко напрямую договариваются со смертными. Ракшасы могут читать мысли остальных, и менять свои тела, что бы выглядеть как смертные, так что за время своего существования они смогли проникнуть во многие государственные аппараты и организации. Даже другие опытные конспираторы, такие как Аурум и Культы Дракона Глубин были скомпрометированы присутствием в них Лордов Пыли. Таких агентов сложно выследить – планы извергов идут с прицелом на десятилетия и века, так что шпион ракшас может провести целую человеческую жизнь в чужом облике, дожидаясь подходящего момента. Таким образом, почти все организации могут быть обмануты и использованы в целях Лордов Пыли, по крайней мере, временно. Но есть силы, которые точно служат ракшасам – например, варварские племена Демонических Пустошей.

Две могущественные силы противостоят Лордам Пыли: драконы Аргоннэссена и их агенты из Палаты, и Церковь Серебряного Пламени. Драконы помогли разгромить раджей ракшас в Эпоху Демонов, и с тех пор большинство среди Лордов Пыли жаждет мести. Всегда, когда Лордам удаётся определить одну из текущих задач Палаты, они начинают искать пути испортить драконам это дело, в свою очередь, драконы стараются изо всех сил найти и уничтожить всех шпионов ракшас среди младших рас, а так же предотвратить освобождения хозяев Лордов Пыли.

Рыцари-храмовники Серебряного Пламени служат той же силе, которая сдерживает Радж под землёй, и они без милосердия преследуют эти остатки древнего зла. К сожалению, они обычные смертные, и демонам даже их, иногда, удается обмануть, шантажировать или подкупить.

Лорды Пыли – это самое чистое проявление зла, которое можно встретить на Эберроне. Внутри этого сообщества нет места смертным как равным, они могут быть разве что инструментами, игрушками или слугами. Зачастую, авантюристы и герои сражаются против Лордов, или напрямую, или, разрушая их планы, но даже самые знаменитые герои могут быть вовлечены в коварные интриги лордов, выполняя волю зла; ракшаса под видом старого проверенного союзника может отправить их на задание, выполнение которого причинит больше вреда, чем пользы.

Типичный Член из Лордов Пыли: Ракшаса Закия воин 5; СВ 13; Средний Внешний (местный); КХП 7d8+35 плюс 5d10+25; Хп 119; Иниц +2; Скор 12 м; КД 29, касат. 12, отороп 27; Баз Ат. +12; Зхв +18; Ат +20 рукопашн. (1d10+9/17-20, *палаш +1*) или +18 рукопашн. (1d4+5, коготь) или +15 стрелков. (1d8+6/x3, превосходный составной лук); Полн. Ат +20/+15/+10 рукопашн. (1d10+9/17-20, *палаш +1*) и +13 рукопашн. (1d6+2, укус) или +18 рукопашн. (1d4+5, коготь) и +13 рукопашн. (1d6+2, укус), или +13/+13/+8 стрелков. (1d8+6/x3, превосходный составной лук с чертой Быстрый Выстрел); СА чтение мыслей, подобные заклинаниям способности; СК смена облика, снижение повреждений 15/добро и колющее, темновидение 18 м, свойства внешнего, УМ 22; МЗ 33; Спб Стойк +14, Рефл +8, Воля +7; Сила 22, Ловк 14, Тело 20, Интл 13, Мудр 13, Обн 11.

Навыки и Черты: Блеф +14, Взиране +15, Концентрация +15, Дипломатия +4, Маскировка +14, Запугивание +17, Прыжки +19, Прислушивание +11, Чувство Мотива +11, Отслеживание +11; Сражение Вслепую, Рассекающий Удар^Б, Боевые Рефлексы^Б, Квалификация в Экзотическом Оружии (палаш), Улучшенный Натиск, Улучшенное Критическое Попадание (палаш), Выстрел Вблизь, Мощная Атака^Б, Точный Прицел, Фокусировка в Оружии (палаш), Специализация в Оружии (палаш)^Б.

Подобные Заклинаниям Способности: 3/день–леденящее касание (КС 11), истинный удар, вампирическое прикосновение (КС 13). Уровень заклинателя 7-й; КС спасбросков 10+уровень заклинания. КС спасбросков основаны на Обаянии.

Имущество: кольчуга +1, тяжелый стальной щит, *палаш +1*, превосходный составной лук (+6 бонус Силы) с 20 стрелами, фальшивые идентификационные бумаги.

ОПЕКУНЫ ЛЕСА

Великий лес в Элдиинских Владениях буквально переполнен сектами друидов. Говорят, штук двенадцать точно имеется. Каждая секта состоит из друидов, следопытов и тех, кто чувствует привязанность к первозданной природе. Каждая секта имеет свои представления о том, что такое первозданная природа, и как и чем её защищать. Самая большая и влиятельная из всех этих сект – Опекуны Леса. Опекуны состоят преимущественно из людей, но встречаются эльфы, полуэльфы, гномы, и совсем изредка другие расы. Они охраняют леса и степи, защищая природу и население, которое живёт там, от всех угроз, как естественных, так и не очень.

Великий Друид Оалиан (Н *пробужденная* великая сосна, друид 20) является признанным авторитетом в регионе среди всех сект, кроме Хранителей Врат. Опекуны Леса напрямую служат Оалиану и действуют как его глаза и уши в Элдиине.

Как и Хранители Врат, Опекуны Леса, поддерживают своё общество, воспитывая и обучая детей прямо с младенчества. В общем, и целом, весь регион находится под контролем этой секты, так что найти детей, которых мож-

но воспитать – не проблема. За последние три десятилетия они расширили свою зону влияния за степи, продолжая при этом изучать великий лес. Опекуны стремятся найти баланс между цивилизацией и природой. Человек, орк, птица или магическая тварь – всем должно найтись место в мире, главное найти правильный путь и помочь всем идти по нему. Опекуны защищают путешественников от бандитов, хищных монстров, и необычных, которые таятся в тёмных уголках великого леса. Они не видят проблем в сельском хозяйстве и животноводческих фермах, до тех пор, пока с животными обращаются без жестокости, даже сотрудничая и помогая фермерам приспособиться к жизни в лесу.

Влияние секты ограничено Элдиинскими Владениями, за пределами которых они почти не имеют веса. Внутри великого леса, Опекуны тесно дружат с Хранителями Врат. Остальные секты уважают Великого Друида, но в основном собираются и действуют сообща только на совместном собрании и при выполнении самых основных ритуалов. Оалиан запретил прямые конфликты между сектами, но отдельные личности среди друидов и рейнджеров зачастую забывают этот запрет и действуют по своим желаниям. Опекуны Леса периодически подвергаются набегам Скованных Пеплом, а Дети Зимы при возможности нападают на членов всех других сект. Но, несмотря на это, все индивидуальные противостояния отодвигаются на задний план, когда друиды собираются в Зелёном Сердце или в присутствии Великого Друида.

Типичный Опекун Леса: Человек друид 6; СВ 6, Средний Гуманоид; КХП 6d8+6; Хп 37; Иниц +0; Скор 9 м; КД 17*, касат. 12*, отороп 17*; Баз Ат. +4; Зхв +3; Ат +4 рукопашн. (1d6/18-20, *скимитар* +1) или +4 стрелков. (1d4, праща); Полн. Ат +4 рукопашн. (1d6/18-20, *скимитар* +1) или +4 стрелков. (1d4, праща); СА заклиная; СК животное-спутник (жуткий барсук), устойчивость к соблазнам природы, передвижение по лесу, передвижение без следов, дикая эмпатия +10 (+6 к магическим зверям), облик зверя 2/день; МЗ ЗН; Спб Стойк +6, Рефл +2, Воля +8; Сила 8, Ловк 10, Тело 13, Интл 12, Мудр 16, Обн 14.

Навыки и Черты: Взбирание +3, Концентрация +10, Дипломатия +6, Приручение Животных +9, Лечение +7, Прыжки +3 (+7 с разбега), Знание (природа) +10, Прислушивание +7, Езда Верхом +2, Искусство Магии +5, Отслеживание +7, Искусство Выживания +9 (+11 в условиях наземной природы), Плавание +4; Настороженность, Врожденное Заклиная, Бег, Посвященный в Опекуны*.

Знаемые Языки: Общий, Друидов

Имущество: доспех из шкуры диких просторов +1, легкий деревянный щит, *скимитар* +1, праща с 20 ядрами.

Подготовленные Заклиная по Друиду (5/4/4/3; КС спасброска 13+уровень заклиная): 0—лечение мелких ранений, обнаружение яда, узнать направление, свет, чтение магии; 1-й—очаровать животное, магический клык, магический камень, скрывающий туман; 2-й—коракожа, грация кошки, противостоять энергии, форма дерева; 3-й—смещение, великий магический клык, нейтрализовать яд.

*Черта Посвященный в Опекуны Леса дает этому друиду +2 бонус отклонения к КД при сражении в лесных условиях (уже отмечен в статистике выше).

Жуткий Барсук (животное-спутник): СВ 3; Среднее животное; КХП 5d8+20; Хп 42; Иниц +4; Скор 9 м, роясь 3 м; КД 19, касат. 14, отороп 15; Баз Ат. +3; Зхв +5; Ат +5 рукопашн. (1d4+2, коготь); Полн. Ат +5 рукопашн. (1d4+2, 2 когтя) и +0 рукопашн. (1d6+1, укус); СА ярость; СК бонусные трюки (2), уклонение, связь, зрение при низкой освещенности, острый нюх, совместные заклиная; МЗ

ИН; Спб Стойк +8, Рефл +8, Воля +4; Сила 15, Ловк 18, Тело 19, Интл 2, Мудр 12, Обн 10.

Навыки и Черты: Прислушивание +6, Отслеживание +6; Настороженность, Прочность, Чтение Следов⁵.

Орден Изумрудного Когтя

Репутация рыцарского ордена Изумрудного Когтя бывает крайне противоречивой. Когда он только организовывался, то его девизом и духом был фанатичный Карриатский патриотизм. Сегодня же, орден находится вне закона и больше похож на террористическую организацию, которая действует наперекор политике нации. Истина же указывает на происхождение ордена и то ужасное зло, которому он служит.

С поверхностной стороны, Орден Изумрудного Когтя оказывается состоящим из небольшого числа фанатиков, преданных идее военного превосходства Карриата, которому такая преданность не желательна. Если копнуть ещё глубже, орден не имеет интереса в усилении или ослаблении Карриата. Его истинной хозяйкой, неизвестной для всех кроме верхушки организации, является Вол, самопровозглашенная Королева Мёртвых.

Так что известность ордена подобна айсбергу, верхушка которого, поднимающаяся над волнами, ничего не может рассказать о том, что скрыто в глубине. Орден поддерживает обширную сеть, чьи нити пронизывают все уровни Ххорвайрского общества. У него есть уши и глаза во всех правительствах, церквях, отмеченных драконом домах и частных организациях. Часть агентов никогда не раскрывает своего истинного обличья, другие заявляют об этом открыто и гордо, нося рыцарскую форму ордена.

Вол использует Орден Изумрудного Когтя для установления атмосферы страха и террора, для посева зёрен недоверия к правительству среди населения Каррианта, организации беспорядков, а так же для выполнения боевых миссий в тех случаях, когда задачи выходят за пределы возможности последователей Крови Вол. Рыцари ордена прочёсывают мир в поисках реликвий и могущественных артефактов, и не стесняются воровать все последние новинки в области вооружений, которые создают изобретатели и волшебники, в пользу Крови Вол.

Форма, которую носят рыцари ордена, включает характерный шлем, закрывающий половину лица, накидку со значком когтя поверх кольчуги, и увесистый цеп.

Типичный Солдат Изумрудного Когтя: Человек воитель 2; СВ 1; Средний Гуманоид; КХП 2d8+5; Хп 14; Иниц +0; Скор 6 м, (базовая 9 м); КД 17, касат. 10, отороп 17; Баз Ат. +2; Зхв +3; Ат +3 рукопашн. (1d8+1, цеп) или +2 стрелков. (1d8/19-20, легкий арбалет); Полн. Ат +3 рукопашн. (1d8+1, цеп) или +2 стрелков. (1d8/19-20, легкий арбалет); МЗ ЗЗ; Спб Стойк +4, Рефл +0, Воля +0; Сила 13, Ловк 11, Тело 12, Интл 9, Мудр 10, Обн 8.

Навыки и Черты: Запугивание +3, Знание (религии) +0, Езда Верхом +4; Мощная Атака, Прочность.

Знаемые Языки: Общий.

Имущество: Кольчуга, тяжелый деревянный щит, цеп, легкий арбалет с 20 арбалетными стрелами, солнечный жезл, плащ, мешочек с 2d6 см и 1d8 зм, идентификационные бумаги (два комплекта, один ложный).

Отмеченные Драконом Дома

Отмеченные Драконами Дома существуют уже на протяжении тысяч лет. По некоторым, не понятым до конца, причинам обычные расы, проживающие на Ххорвайре и Аеренале, открыли для себя Метки Дракона и подобные заклинаям способности, связанные с ними. Некоторые из мудрецов полагают, что изобилие на Эберроне оскол-

ков драконов именно на этих двух континентах каким-то образом связано с проявлением Меток Дракона, но ни один из них пока не доказал гипотезу. Что достоверно известно, так это что люди и эльфы никогда не носили метки, когда проживали в других, ненасыщенных осколками дракона просторах Сарлоны и Ксен'дрика.

Личные Метки Дракона появились внутри родов, и вскоре семейные династии возвысились при помощи сил, которые дают им метки. Каждый род создал экономическую империю, использующую метки, и Дома, Отмеченные Драконом, со временем превратились в независимые коммерческие государства, действующих вне границ народов. Война Метки, которая закончилась около пятисот лет назад, закрепила существующие дома и положила конец угрозе смешанных и ненормальных меток, которые могли разрушить экономику Кхорвайра.

На сегодняшний день, двенадцать Меток Дракона поделены между тринадцатью Домами, которые и формируют экономическую мощь всего континента.

Соглашение, достигнутое в конце Войны Метки, закрепило следующие принципы и традиции, которых должны были придерживаться все Дома. Эти правила включают нейтральность (все Дома делают сохранений нейтралитет между всеми народами), правило честной торговли и практики, запрещение браков между членами разных Домов, что бы сохранить Метки Дракона чистыми.

Члены каждого дома ведут его семейные и торговые дела, с патриархом или патриархом во главе. Члены семьи Дома образуют экономическую аристократию вместе с королевскими и благородными семьями разных наций, а семейные лидеры домов – настоящие киты промышленности и торговли. Каждый дом также нанимает помощников и временных рабочих в помощь своему семейному делу. И те из них, кто проявил недюжинную смекалку, преданность и инициативу, могут даже занять важные позиции внутри дома. Наиболее полезные и многообещающие из них могут быть включены в семью путём бракосочетания с теми, в чьих жилах течёт кровь семьи Метки Дракона, таким образом, вливаясь и продолжая родословную.

Несмотря на то, что кровь дома течёт в венах каждого члена семьи, далеко не все носят Метки Дракона. Только немногие из поколений могут использовать силу меток. А среди тех, кто может, большинство ограничено только меньшей силой метки, и совсем мало кто может призвать главные способности этого символа дома. Те, на ком проявляется метка, считаются рождёнными для великих свершений, и получают такой почёт и уважение, о котором носители крови дома без метки могут даже и не мечтать.

ДОМ ВАДАЛИС

Дом Вадалис носит Метку Обхождения, дающую силу успокаивать и управлять животными. Гильдия Дрессировщиков выращивает и продаёт огромное количество животных, а дрессировщики Дома Вадалис работают возницами, тренерами, и конюхами по всему Кхорвайру.

Люди, основавшие династию Вадалис, поселились в Элдиинских Владениях около двух тысяч лет назад. Когда же Метка Обхождения появилась среди них двумя сотня-

ми лет позднее, она дала переселенцам защиту от многих диких зверей этого региона. Метка казалась буквально подарком богов. Дом Вадалис развивал этот дар для создания доходной и могущественной организации.

Сегодня, влияние Дома Вадалис не ограничивается Элдиинскими Владениями, и Гильдия Дрессировщиков имеет свои отделения на всём континенте. Дом Вадалис в первую очередь является семьёй, а собственный бизнес – второстепенен. Патриарх Далин д'Вадалис(ХД человек, мужчина эксперт 8) следит за активностью Дома из поместья в сердце города Варна. Дом содержит несколько небольших городков по всем восточным границам Элдиинских Владений.

Вадалис выращивает на продажу выдающиеся образцы домашнего скота и магических тварей для охраны, используя как обычных животных, одомашненных волшебных зверей, также выведенные магически, версии обычных животных. От выведенных магией жутких волков до пегасов, Вадалис является поставщиком всех видов необычных существ.

Гильдия Дрессировщиков занимается не только выращиванием и продажей животных, но предоставляет и другие услуги. Дом Вадалис содержит конюшни в большинстве важных городов и поселений, предлагая всевозможную тренировку и заботу за животными, а так же наём извозчиков для караванов и карет. Несмотря на медленную скорость передачи таких сообщений, Дом Вадалис содержит почтовую систему, состоящую из птиц и конных гонцов для связи с населёнными пунктами, которые слишком малы и не могут позволить себе купить услуги Дома Сивис

или Дома Ориен.

Дом Вадалис всегда был тесно связан с Домом Ориен, который часто использует возниц и животных Вадалиса для своих караванов. С тех пор, когда друиды вышли из границ Великого Леса, Вадалис старается поддерживать настолько прочный контакт с Опекунами Леса, насколько может. Не все Элдиинские друиды одобряют действия Дома Вадалис. В частности, Скованные Пеплом, презируют Вадалис и часто устраивают набеги на поселения Дома. Но это не единственные противники дома – Вадалис получил заклятых врагов в лице Валенарских эльфов, когда ему удалось украсть табун Валенарских лошадей двадцать лет назад.

Типичный Дрессировщик Дома Вадалис: Человек обыватель 5; СВ 2, Средний Гуманоид; КХП 5d4; Хп 12; Иниц +1; Скор 9 м; КД 13, касат. 11, отороп 12; Баз Ат. +2; Зхв +2; Ат +3 рукопашн. (1d3 временные, кнут) или +2 рукопашн. (1d6, дубина) или +3 стрелков. (1d8/19-20, легкий арбалет); Полн. Ат +3 рукопашн. (1d3 временные, кнут) или +2 рукопашн. (1d6, дубина) или +3 стрелков. (1d8/19-20, легкий арбалет); Зан. Прост./Диал. Пораж. 1,5 м/1,5 м (4,5 м кнутом); МЗ НД; Спб Стойк +1, Рефл +2, Воля +0; Сила 11, Ловк 12, Тело 10, Интл 10, Мудр 9, Обн 12.

Навыки и Черты: Приручение Животных +9, Езда Верховом +9, Использование Веревки +9; Квалификация в Экзотическом Оружии (кнут), Стрельба Верховом, Сражение Верховом.

Знаемые Языки: Общий.

Имущество: кожаный доспех, кнут, дубина, легкий арбалет с 10 арбалетными стрелами, 15 метровая конопляная веревка, седло, идентификационные бумаги.



ДОМ ГАЛЛАНДА.

Метка Гостеприимства появилась среди халфлингов Талентских Равнин приблизительно тридцать два века назад. Используя даруемые ей силы связанные с питанием и убежищем для путников, клан Галланда стал влиятельной силой среди кочевников Равнин. Постепенно клан начал рассылать представителей к быстро развивающимся людским цивилизациям, создав Гильдию Владельцев Постоялых Дворов.

На текущий момент, патриарх гильдии содержит двор в старинном городе Гесерхолде. Именно здесь Барон Йорен д'Галланда (ХД халфлинг эксперт 3/бард 4) держит железной хваткой обе ветви его Дома – как традиционную кочевую культуру, до сих пор существующую в Талентских Равнинах, так и «цивилизованных» халфлингов, которые живут среди других рас на протяжении тысяч лет.

В Талентских Равнинах, Дом Галланда содержит общедоступный город Гесерхолд для многочисленных кочевых племён халфлингов, который является центром для торговли и служит для встреч кланов. В самих Равнинах, дом так же предоставляет странствующую ярмарку, по имени Блуждающая Гостиница, для халфлингов, забирающих-ся далеко от безопасных стен Гесерхолда.

Внутри других народов, выросшие среди обычных рас халфлинги управляют Гильдией Хозяев Постоялых Дворов. Члены гильдии включают как поваров, содержателей постоялых дворов и ресторанов, так и инспекторов, которые проверяют качество обслуживания и улаживают разногласия и дела среди всех организаций – и тех, что были созданы Гильдией, и независимых гостиниц, которые хотели бы получить на вывеску знак дома.

Типичный Хозяин Гостиницы Дома Галланда:

Халфлинг вор 2/эксперт 2; СВ 3, Маленький Гуманоид; КХП 2d6+2 плюс 2d6+2; Хп 20; Иниц +8; Скор 6 м; КД 19, касат. 15, отороп 15; Баз Ат. +2; Зхв -2; Ат +8 рукопашн. (1d4+1/19-20, короткий меч +1), или +7 стрелков. (1d4/x3 короткий лук); Полн. Ат ++8 рукопашн. (1d4+1/19-20, короткий меч +1), или +7 стрелков. (1d4/x3 короткий лук); САковарная атака +1d6; СК уклонение, свойства халфлинга, обнаружение ловушек; МЗ НД; Спб Стойк +1, Рефл +7, Воля +2; Сила 10, Ловк 18, Тело 13, Интл 14, Мудр 8, Обн 10.

Навыки и Черты: Баланс +6, Взбирание +7, Дипломатия +5, Блокировка Устройств +7, Искусство Побегу +9, Сбор Информации +2, Скрытность +13, Прыжки +9, Знание (местное) +7, Прислушивание +6, Бесшумное Передвижение +11, Профессия (хозяин гостиницы) +5, Поиск +7, Отслеживание +4, Кульбиты +9, Использование Веревки +4 (+6 с узлами); Улучшенная Инициатива, Искусность в Оружии.

Знаемые Языки: Общий, Халфлингов и два на выбор.

Имущество: Превосходный доспех из выдувленной кожи, превосходный баклер, короткий меч +1, короткий лук с 20 стрелами, снадобье лече-

ния средних ранений, снадобье невидимости, 60 зм, идентификационные бумаги.

ДОМ ДЕНЕЙТ.

Люди Дома Денейт с гордостью носят Метку Стражи. Появившийся в до-Галифарском Каррнате около двадцати двух веков назад, сегодня дом предлагает услуги Гильдии Защитников и Гильдии Клинков. Первая служит для охраны, а вторая предоставляет наёмников для самых высокопоставленных заказчиков. Из своего штаба в Каррлактоне, Барон Бревен д' Денейт (ЗН аристократ 3/воин 3/наследник отмеченный драконом 4) контролирует действия гильдий и наблюдает за деятельностью Маршалов Стражи, которые по древнему соглашению осуществляют закон и порядок внутри национальных границ.

Со времён становления Галифара, Дом Денейт содержится как военная организация. Предполагается, что наследники Дома будут служить или в гильдии Защитников, или в Клинках, или в Маршалах Стражи, а лидеры дома обычно выбираются из генералов Клинков.

Благодаря силе своих наёмников, Дом Денейт обладает наиболее сильным и развитым военным потенциалом среди всех отмеченных драконом домов. В прошлом, дом жёстко придерживался своего принципу нейтральности, продавая услуги зачастую для обеих сторон конфликта. Однако, с ослаблением Пяти Народов в Последней Войне, кое-кто внутри дома решил, что настало самое время дому Денейт показать свою силу и создать новое государство. Лидером этого направления является Ширин д' Денейт (33 вор3/воин 4/ наследник отмеченный драконом 2), Главнокомандующий Клинков. Ширин недавно обратился к религии Крови Вол, и работает совместно с Орденом Изумрудного Когтя, и вполне готов попытаться перехватить контроль над Домом у Бревена.

Гильдия Защитников предоставляет услуги персональной защиты, включая тренированных телохранителей и волшебников, которые могут оберегать подопечных заклинаниями. Клинки управляют деятельностью наёмников внутри Хкорвайра. Члены дома Денейт служат как офицеры, тренеры и стратеги, но рядовые представители этой гильдии – обычные солдаты-наемники. И хобгоблины из Даргууна и эльфы из Валенара довольно многочисленно представлены в военных силах дома, но всё же большинство бойцов – люди. Один из заслуживающих отдельного внимания батальонов – Лига Горького Клинка. Это группа солдат, которые служили в Охране Королевы Сайра, и теперь у них нет своей войны, на которой они могли бы сражаться, и нет родины, куда они могли бы вернуться.

Типичный Маршал Стражи Дома

Денейт: Человек паладин 5; СВ 5, Средний Гуманоид; КХП 5d10+5; Хп 37; Иниц +0; Скор 6 м, (базовая 9 м); КД 20, касат. 10, отороп



20; Баз Ат. +5; Зхв +8; Ат +10 рукопашн. (1d8+4/19-20, *длинный меч* +1); Полн. Ат +10 рукопашн. (1d8+4/19-20, *длинный меч* +1); СА поразить зло 2/день, изгнание нежити 5/день (+2, 2d6+4, 2-й); СК аура храбрости, аура добра, *обнаружение зла*, божественная грация, божественное здоровье, эмпатическая связь, исцеляющие руки 10 хп/день, совместные заклинания, *особый скакун* (тяжелая боевая лошадь); МЗ ЗД; Спб Стойк +7, Рефл +3, Воля +4; Сила 16, Ловк 10, Тело 13, Интл 8, Мудр 12, Обн 14.

Навыки и Черты: Взбирание +2, Лечение +6, Езда Верховом +6; Рассекающий Удар, Мощная Атака, Фокусировка на Оружии (длинный меч).

Знаемые Языки: Общий.

Имущество: Превосходные латы, превосходный стальной щит, *длинный меч* +1, 2 *снадобья* с лечением средних ранений, каперское свидетельство, идентификационные бумаги, дорожные бумаги.

Тяжелая Боевая Лошадь (особый скакун): СВ —; Большой магический зверь; КХП 6d8+12; Хп 39; Иниц +1; Скор 15 м; КД 18, касат. 11, отороп 17; Баз Ат. +3; Зхв +11; Ат +6 рукопашн. (1d6+4, копыто); Полн. Ат +6/+6 рукопашн. (1d6+4, 2 копыта) и +1 рукопашн. (1d4+2, укус); Заним. Прост./Диап. Пораж. 3 м/1,5 м; СК улучшенное уклонение, зрение при низкой освещенности, острый нюх; Спб Стойк +7, Рефл +5, Воля +2; Сила 19, Ловк 13, Тело 17, Интл 6, Мудр 13, Обн 6.

Навыки и Черты: Прислушивание +5, Отслеживание +14; Выносливость, Бег.

ДОМ ДЖОРАСКО

Первое появление *Метки Лечения* среди халфлингов Талентских Равнин было замечено примерно три тысячи лет назад, но семья Джораско перенесла свою штаб-квартиру в Карнат, откуда было лучше служить на благо Ххорвайру. По этой причине, большинство халфлингов Дома Джораско обладают терпимостью и воспитаны в рамках культуры Пяти Народов, сохраняя слабые связи с старинными кочевыми традициями Равнин.

Нынче, Гильдия Лекарей Дома Джораско заслуженно пользуется доброй славой по всему континенту. Используя как магические, так и обычные методики лечения, как алхимию, так и лекарственные травы, лекари Дома Джораско сражаются с болезнями, выхаживают раненых, и заботятся об умственно больных в своих больницах и анклавах.

Матриарх Дома, Юлара д'Джораско (ЗД халфлинг женщина, адепт 6/ наследник отмеченный драконом 5), полностью увлечена своими делами по наблюдению за её больничным анклавом и обучающем госпитале в Ведиаре. Она редко путешествует далеко от своего города, оставляя на плечах младших членов семьи деловые проблемы дальних представительств дома и способы их решения. Юлара не особо терпелива к халфлингам Талентских Равнин, поскольку они относятся к её Дому с недоверием и настороженностью. Однако, Дом Джораско содержит лечебные заведения даже среди кочующих халфлингов, следуя своему кодексу, что все, кто нуждается в лечении должны его получить — до тех пор, пока у них есть деньги платить за это.



Типичный Лекарь Дома Джораско: Халфлинг адепт 3 (Олладра); СВ 2, Маленький Гуманоид; КХП 3d6-3; Хп 8; Иниц +1; Скор 6 м; КД 12, касат. 12, отороп 11; Баз Ат. +1; Зхв -4; Ат +1 рукопашн. (1d4-1, серп), или +4 стрелков. (1d3, праща); Полн. Ат +1 рукопашн. (1d4-1, серп), или +4 стрелков. (1d3, праща); СА заклинания; СК талисман (сова), свойства халфлинга; МЗ НД; Спб Стойк +1, Рефл +3, Воля +6; Сила 8, Ловк 13, Тело 8, Интл 9, Мудр 14, Обн 11.

Навыки и Черты: Взбирание +7, Концентрация +1, Лечение +7, Прыжки +1, Прислушивание +4, Бесшумное Передвижение +3, Искусство Магии +1, Отслеживание +5 (может в тени, дает талисман); Сварить Снадобье, Фокусирование в Навыке (Лечение).

Знаемые Языки: Общий, Халфлингов. **Подготовленные Заклинания по Адепту** (3/3; КС спасброска 12+уровень заклинания): 0—лечение мелких ранений (3); 1-й—лечение легких ранений (3).

Сфера: Лечение (активирует заклинания лечения с +1 уровнем заклинателя). (Адепты в Эберроне не получают заклинания из выбранных сфер).

Имущество: серп, праща с 10 пулями, одежда жреца, священный символ (Олладры), набор лекаря, 2 *снадобья* лечения легких ранений, идентификационные бумаги.

Сова (талисман): СВ —; Крошечный магический зверь; КХП 3; Хп 4; Иниц +3; Скор 3 м, полет 12 м (средняя); КД 19, касат. 15, отороп 16; Баз Ат. +1; Зхв -10; Ат +6 рукопашн. (1d4-3, когти); Полн. Ат +6 рукопашн. (1d4-3, когти); Заним. Прост./Диап. Пораж. 0,75 м/0 м; СК перенос касательных заклинания, улучшенное уклонение, зрение при низкой освещенности; МЗ НД; Спб Стойк +2, Рефл +5, Воля +5; Сила 4, Ловк 17, Тело 10, Интл 7, Мудр 14, Обн 4.

Навыки и Черты: Концентрация +2, Прислушивание +14, Бесшумное Передвижение +17, Искусство Магии +0, Отслеживание +6 (+14 в сумерках и ночью); Искусность в Оружие.

ДОМ КАННИТ.

Дом Каннит, состоящий из людей *Метки Создания*, включает в себя как алхимиков, изобретателей, и магов-техников высокого мастерства, так и лучших из обычных изобретателей и работников континента. Дом Каннит возник в до-Галифаровском Сайре, почти двадцать пять веков назад. Первоначально клан Каннит состоял из лудильщиков, ремонтников и изобретателей, которые с появлением среди них метки дракона смогли отточить своё мастерство почти до совершенства. По мере развития дома, он перенёс свои интересы на сверхъестественные науки, изучая алхимию и открывая возможности изобретателей и магических надписей. Как состоящий из строителей, наладчиков, и создателей, дом придерживается законных взглядов. Наиболее величественные его достижения — создание молниевой дороги, кованных и небоскрёбов Шарна.

Уничтожение центральных рабочих мощностей Дома Каннит в Сайре и смерть патриарха низвергла дом в хаос внутренней борьбы за власть. Трое лидеров считали, что именно они должны управлять жизнью дома в будущем. Пока ситуация не зашла настолько далеко, как при разделении эльфийской *Метки Тени*, которое вылилось в

создании нового Дома, ни один из тройцы претендентов не согласился уступить место главы какому-нибудь из соперников. Пока дело обстоит так, что они поделили зоны влияния и не предпринимают попыток собрать всю семью вместе под единым руководством.

Баронесса Джорланна д' Каннит (ЗН волшебница 8-го уровня) действует из Файрхэвена, и наблюдает за действиями Дома в Аундаире, Трейне и в Элдиинских Владениях. Барон Меррикс д' Каннит (ЗЗ изобретатель 9/наследник отмеченный драконом 3) возглавляет Дом в Бреландии, Зилагро и Даргууне из своей ставки в Шарне. Барон Зорлан д' Каннит (ЗЗ изобретатель 3/чародей 4/ наследник отмеченный драконом 1) контролирует сферу влияния Дома в Каррнате, Твердынях Мрора и Лазаарских Княжествах из анклава в Корте.

Дом Каннит содержит две гильдии. Гильдия Лудильщиков служит для починки сломанных зданий и механизмов, обеспечивая инфраструктуру главных городов, и выполняя другую похожую работу. Лудильщики Каннит часто путешествуют между маленькими деревнями, используя магию и обычные свои умения для помощи тем, мимо кого проезжают.

Гильдия Производителей выполняет грандиозные работы в областях изготовления предметов, изобретательства и магии. Гильдия разделена на дюжины специальностей, в том числе архитекторов, мастеров по дрессировке элементарей, алхимиков и мастеров кузнечного дела. Гильдия Производителей бдительно сторожит секреты узора созидания. Имея на руках один из таких узоров, член гильдии может продублировать изделие быстрее и с меньшими затратами, чем без неё.

Услуги Дома Каннит бесценны, ведь являются уникальными, так что все другие дома и народы стремятся поддерживать дружественные отношения с Домом Созидания. Так что самый страшный враг для дома — это внутренняя междоусобица. И Джорланна и Зорлан стремятся подчинить себе полностью весь дом, а интересы Меррикса вполне ограничиваются управлением своими южными территориями и засекреченными исследованиями в глубинах Шарна.

Типичный Маг-Техник Дома Каннит:

Человек маг-техник 3; СВ 2, Средний Гуманоид; КХП 3d4+3; Хп 10; Иниц +0; Скор 9 м; КД 10, касат. 10, отороп 10; Баз Ат. +1; Зхв +0; Ат +0 рукопашн. (1d3–1, невооруженный удар) или +1 стрелков. (1d6, огонь, фляга с алхимическим огнем); Полн. Ат +0 рукопашн. (1d3–1, невооруженный удар) или +1 стрелков. (1d6, огонь, фляга с алхимическим огнем); СА заклинания; МЗ НД; Спб +2, Рефл +1, Воля +5; Сила 8, Ловк 11, Тело 12, Интл 13, Мудр 10, Обн 9.

Навыки и Черты: Концентрация +8, Ремесло (алхимия) +5, Ремесло (кузнечное дело) +5, Знание (магия) +5, Знание (архитектура и инженерное дело) +5, Искусство Магии +8; Железная Воля, Фокусировка в Навыке (Концентрация), Фокусировка в Навыке (Искусство Магии).

Знаемые Языки: Общий, Гномов.

Подготовленные Заклинания по Магу-Технику: (3/3; КС спасбросков 11+уровень заклинаний): 0—рука мага (3);

1-й—магическое искусство (3).

Имущество: Одежда ремесленника, инструменты ремесленника, фляга с алхимическим огнем, 6 трутовых прутиков, идентификационные бумаги.

ДОМ КУНДАРАК.

Владея огромным богатством и магической *Меткой Опеки*, дварфы Дома Кундарак поставили себя среди наций Кхорвайра как банкиры и ростовщики, а также как поставщики услуг для секретных переговоров в торговых делах, и изделий из драгоценных металлов.

Хотя *Метка Опеки* и появилась среди дварфов двадцать пять веков назад, она не находила применения до расцвета Галифара, которое помогло дварфам выйти из варварства и открыть для себя настоящую пользу этого магического дара. Твердыня Кундарак нашла богатые залежи драгоценных металлов, и первоначально клан использовал силу меток дракона для защиты собственных богатств. В 106 ГК, Дом Кундарак был при-

глашён в содружество отмеченных драконом домов, и сегодня банковская система дома Кундарак действует по всему Кхорвайру.

Дом Кундарак представляет из себя деловую компанию, а наследники дома должны быть способными вести дела и умножать богатство. Текущий патриарх, Барон Моррикан д' Кундарак (ЗН дварф мужчина, аристократ 3/ воин 6), управляет работой Гильдии Банкиров и Гильдии Опеки из громадного поместья в Твердыне Кундарак. Главные филиалы семьи работают в Аундаире, Трейне, Каррнате, Бреландии, Зилагро и Лазаарских Княжествах, каждый со своим собственным местным руководителем. Эти наместники отправляют отчёты в Твердыню Кандарак, но управляют ежедневными делами дома в своём регионе самостоятельно.

Гильдия Банкиров предлагает займы, письменные кредиты, и услуги по хранению для всех народов. Только в Лазаарских Княжествах относительно меньше банковских учреждений, а Гильдия Опеки проводит более обширные операции, ввиду её работы с островом-тюрьмой Страшной Твердыне. Одна из самых популярных услуг здесь, для тех, кто мог их оплатить, конечно, это так называемый сейф для вкладов. Клиент платит ренту 10 золотых в день. Клиент и любое существо, которому он передаёт свои полномочия, получают слово-пропуск, и могут положить

в сейф объект весом до 4,5 кг. Главная особенность — в магии, благодаря которой доступ к сохранённому можно получить из любого банковского центра Кандарака, вне зависимости от того, где был изначально оно было отправлено на хранение. Члены дома получают скидки на эту услугу.

Услуги, предоставляемые Гильдией Банкиров, на этом, конечно, не ограничиваются. Здесь можно обменивать монеты в более транспортируемые формы — драгоценные камни и ценные бумаги. Самые большие отделения связаны между собой магическими способами, так, что каждый,



кто содержит деньги в таком банке, может взять свои деньги из любого крупного банка Кундарака. Дом работает на множестве направлений предпринимательства (включая свою собственную торговлю драгоценными металлами). Кундарак также предоставляет займы и кредиты, но, как учреждение, имеет дело только с королевскими семьями, отмеченными драконом домами, Гильдиями, и другими крупными организациями. Конечно, агент Кундарака может предоставить эти услуги отдельным личностям или группе приключенцев, но на свой страх и риск.

Гильдия Опеки состоит из специалистов по магической и физической безопасности, а так же из специально обученных для защиты поселений Кундарака войск. Члены Дома, расположенные в Страшной Твердыне, принадлежат именно к этой гильдии. Гильдия проводит консультации по безопасности, а, при необходимости, предоставляет и требуемые услуги: замки и ловушки Дома Кундарак славятся на весь мир.

Большинство народов Кхорвайра и отмеченных драконом домов надеются на дом Кундарак в вопросах займов и безопасности, которые дают домам влияние, с которым приходится считаться. Дом Кундарак тесно связан с домом Сивис. Гномов можно найти на многих важных должностях банков. В обмен на долю от прибыли, дом предоставляет бухгалтерские услуги, проверяет достоверность бумаг, и помогает с магической связью, в дополнение к обычным сервисам предоставления адвокатов и посредников.

Типичный банкир Дома Кундарак: Дварф эксперт 3; СВ 2, Средний Гуманоид; КХП 3д6+3; Хп 13; Иниц -1; Скор 6 м; КД 9, касат. 9, отороп 9; Баз Ат. +1; Зхв +0; Ат +1 рукопашн. (1д4-1, превосходный кинжал) или +1 стрелков. (1д4-1, превосходный кинжал); Полн. Ат +1 рукопашн. (1д4-1, превосходный кинжал) или +1 стрелков. (1д4-1, превосходный кинжал); СА —; СК темновидение 18 м, свойства дварфа; МЗ ЗН; Спб Стойк +2* (+4 против ядов), Рефл +0*, Воля +4*; Сила 9, Ловк 8, Тело 13, Интл 13, Мудр 10, Обн 10.

Навыки и Черты: Оценка +8, Блеф +5, Расшифровка +8, Дипломатия +9, Маскировка +0 (+2 при подражании под персонажа), Сбор Информации +2, Запугивание +2, Профессия (банкир) +8, Знание (местное) +6, Чувство Мотива +5; Усердный, Фокусировка в Навыке (Профессия [банкир]).

Знаемые Языки: Общий, Дварфов, один на выбор.

Имущество: Превосходный кинжал, плащ устойчивости +1, кольцо с аметистом (300 зм), медальон из платины (300 зм), 10 пм, аккредитив, идентификационные бумаги, дорожные бумаги.

* У дварфов +2 расовый бонус к спас-броскам против заклинаний и магических способностей.

ДОМ ЛИРАНДАР

Дом Лирандар состоит из полуэльфов с Меткой Шторма. Дом появился в до-Галифаровом Трейне две тысячи лет назад, но сейчас он преимущественно действует в Аундаире, избегая строгих законов теократии Трейна. Матриарх дома, Эсраваш д'Лирандар (НД полуэльф, женщина, эксперт 7/наследник отмеченный драконом 2), наблюдает и за Гильдией Ветровых Техников, и за Гильдией «Зовущие Дождь» из рукотворного райского острова Дом Бурь на побережье Аундаира.

Гильдия «Зовущие Дождь» помогает фермерам по всему Кхорвайру, равно как и всем другим, кто интересуется изменением климата в своей местности. Гильдия Ветровых Техников заведует крупными транспортными перевозками по воде и небу.

Со своими форпостами в Бреландии, Аундаире, Зилагро, Трейне, Валенаре и Каррате, судна Дома Лирандар соперничают с Домом Ориен, часто соревнуясь за контракты транспортировок, которые могут быть выполнены как по морю, так и по суше. Полуэльфы почти не встречаются конкуренции в Лазаарских Княжествах, однако часто вступают в стычки с кораблями Лазаарских принцев.

Типичный Ветровой Техник Дома Лирандар: Полуэльф эксперт 4; СВ 3, Средний Гуманоид (эльф); КХП 4д6+4; Хп 18; Иниц -1; Скор 9 м; КД 13, касат. 9, отороп 13; Баз Ат. +3; Зхв +3; Ат +4 рукопашн. (1д6, превосходная дубина) или +3 стрелков. (1д8/19-20, превосходный легкий арбалет); Полн. Ат +4 рукопашн. (1д6, превосходная дубина) или +3 стрелков. (1д8/19-20, превосходный легкий арбалет); СА —; СК свойства полуэльфа, зрение при низкой освещенности; МЗ ХД; Спб Стойк +4, Рефл +0, Воля +5; Сила 10, Ловк 9, Тело 12, Интл 13, Мудр 12, Обн 8.

Навыки и Черты: Баланс +6, Взбирание +7, Ремесло (кораблестроение) +8, Дипломатия +1, Сбор Информации +1, Прыжки +7, Прислушивание +9, Профессия (морьяк) +11, Поиск +2, Отслеживание +9; Повышенная Стойкость, Фокусировка в Навыке (Профессия [морьяк]).

Знаемые Языки: Общий, Эльфийский, один на выбор.

Имущество: кожаный доспех +1, превосходный баклер, превосходная дубина, превосходный легкий арбалет, 20 стрел для арбалета, снадобье силы быка, снадобье лечения средних ранений, снадобье дыхания под водой, 50 зм, идентификационные бумаги, дорожные бумаги.

ДОМ МЕДАНИ

Полуэльфы Дома Медани носят Метку Обнаружения. Дом Медани образовался в до-Галифаровской Бреландии пятнадцать веков назад, используя свои возможности вовремя засекать угрозы во избежание опасности, и обнаруживать источник мощи, они создали разведку в Войне Метки. На нынешний день, Барон Трелиб д'Медани (НД полуэльф мужчина вор 7/мастер расследований 2) следит за действиями Дома и контролирует Гильдию Предостережения из анклава Дома в Роате. Он является могущественным и влиятельным другом короля Бреландии, Боранела, и проявляет благосклонность именно к этому народу в своих начинаниях.

Гильдия Предостережения предлагает услуги персональной защиты. Её члены служат как телохранители, разведчики, охранники, следователи и даже каратели, устраняя неожиданные угрозы, которые направлены на клиента.

Типичный Стражник Дома Медани: Полуэльф эксперт 3/воин 1; СВ 3, Средний Гуманоид (эльф); КХП 3д6+6 плюс 1д10+2; Хп 26; Иниц +1; Скор 6 м; КД 19, касат. 11, отороп 18; Баз Ат. +3; Зхв +6; Ат +8 рукопашн. (1д8+3/19-20, превосходный длинный меч) или +4 стрелков. (1д8/х3, превосходный длинный лук); Полн. Ат +8 рукопашн. (1д8+3/19-20, превосходный длинный меч) или +4 стрелков. (1д8/х3, превосходный длинный лук); СА —; СК свойства



полуэльфа, зрение при низкой освещенности; МЗ 3Д; Спб Стойк +6, Рефл +3, Воля +6; Сила 16, Ловк 12, Тело 14, Интл 8, Мудр 10, Обн 13.

Навыки и Черты: Дипломатия +10, Сбор Информации +3, Запугивание +7, Прислушивание +8, Поиск +0, Чувство Мотива +5, Отслеживание +8, Искусство Выживания +5; Настороженность, Железная Воля, Фокусировка в Оружии (длинный меч)^Е.

Знаемые Языки: Общий, Эльфийский.

Имущество: кольчуга +1, превосходный тяжелый стальной щит, превосходный длинный меч, составной длинный лук (+3 бонус Силы) с 30 стрелами, плащ устойчивости +1, снадобье лечения средних ранений, 10 зм, идентификационные бумаги, подорожные бумаги.

ДОМ ОРИЕН

Люди Дома Ориен владеют Меткой Прохода. Он возник в до-Галифаровском Аундаире около двух тысяч лет назад. Способности, связанные с транспортировкой и телепортацией, позволили быстро занять своё место в экономике. Сегодня, Барон Куанти д'Ориен (ХН человек мужчины чародей 7/наследник отмеченный драконом 3) является патриархом Дома. Он заведует деятельностью Дома и контролирует Гильдию Курьеров и Гильдию Транспортирования из своего владения в городе Проход. Конечно, как и большинство его семьи, Куанти находится постоянно в движении, и Дом содержит множество форпостов и торговых центров по всему Кхорвайру.

Гильдия Курьеров получает прибыль от широчайшей транспортной сети, организованной Домом, не забывая и способности метки, связанные с телепортацией. Посылки, сообщения и пассажиры, которым требуется куда-то срочно попасть, благоразумно используют курьеров Дома Ориен.

Гильдия Транспортирования содержит молниевую дорогу и караванные пути по Кхорвайру, обеспечивая постоянные линии снабжения и связи между народами континента. Эта Гильдия так же поддерживает в порядке торговые дороги, делая путешествие легче и проще, вне зависимости от того, идут путешественники отдельно или с караваном Дома Ориен. Эти караваны иногда используют магически охлаждённые вагоны и другие методы сохранения провизии, и свежей воды во время пути.

Типичный Курьер Дома Ориен: Человек вор 3/эксперт 3; СВ 5, Средний Гуманоид; КХП 3д6+6 плюс 3д6+6; Хп 35; Иниц +3; Скор 9 м; КД 20, касат. 13, отороп 17; Баз Ат. +4; Зхв +5; Ат +8 рукопашн. (1д6+2/19-20, короткий меч +1) или +7 стрелков. (1д6/х3, короткий лук); Полн. Ат +8 рукопашн. (1д6+2/19-20, короткий меч +1) или +7 стрелков. (1д6/х3, короткий лук); СА коварная атака +2д6; СК уклонение, ощущение ловушек +1, обнаружение ловушек; МЗ ИН; Спб Стойк +4, Рефл +7, Воля +5; Сила 13, Ловк 16, Тело 14, Интл 8, Мудр 12, Обн 10.

Навыки и Черты: Баланс +8, Взбирание +9, Дипломатия +6, Прыжки +11, Прислушивание +10, Бесшумное

Передвижение +11, Отслеживание +10; Уворачивание, Выносливость, Искусность в Оружие.

Знаемые Языки: Общий.

Имущество: кольчужная рубашка +1, баклер +1, короткий меч +1, короткий лук с 20 стрелами, снадобье грации кошки, снадобье лечения средних ранений, сухой паек на 7 дней, бурдюк, легкая лошадь, 20 пм, 50 зм, идентификационные бумаги, подорожные бумаги.



ДОМ СИВИС

Используя полученные таланты Метки Надписи, гномы Дома Сивис поставили себя как лучшие интерпретаторы написанного и произнесённого слова. В дополнение к поддержанию таинственных путей сообщения, которые связывают народы между собой, Дом Сивис предоставляет переводчиков, нотариусов, посредников и адвокатов.

Все гномы одарены магией, и ученые Корранберга провели тысячи лет, изучая этот таинственный феномен. Когда Метка Надписи впервые появилась в Доме Сивис двадцать восемь веков на-

зад, гномы быстро открыли и развили её способности. Сивис понял силу дара, который получил, но так же понял, что дар может быть опасен. Таким образом, те, кто родился с меткой, моментально получали возможность быть полезными всему обществу, и отделяли свой дом от политики народа. Гномы Дома Сивис были среди первых из своего рода, кто покинул Зилагро и поселился в людских землях. Как результат – на сегодняшний день их услуги являются неотъемлемой частью Пяти Народов. На протяжении столетий они предлагали услуги и поддерживали свою репутацию беспристрастных дельцов – жизненно важный показатель в случаях, когда ты являешься посредником в переписке между королями.

Дом Сивис обожает бюрократию. Совет из девяти администраторов отвечает за бизнес в каждом из народов; каждый консул отправляет делегата в Высший Совет, который и управляет делами Дома по всему Кхорвайру. Как и в самом Зилагро, управляющие должности Дома могут казаться полученными по заслугам, но всё не так просто: за кулисами проходит огромная часть интриг и политических противостояний. На данный момент возглавляет Высший Совет Лиссе Лирримен д'Сивис (ИН гном, женщина, бард 6/наследник отмеченный драконом 4). Она управляет Домом на протяжении почти девяноста лет, и известна как чрезвычайно проницательная дипломат и стратег.

Для стороннего наблюдателя, Дому Сивис нет дела ни для чего, что выходит за пределы Кхорвайра. Внутри же дома развёрнута скрытая война за должности. Но гномы не позволяют этим внутренним разборкам влиять на работу или свои отношения с подчинёнными. Два члена Дома Сивис, составляющие заговоры друг против друга могут, тем не менее, пойти вместе выпить и отдохнуть, замечательно проводя время. Другими словами, эта борьбу можно назвать бесконечной партией в шахматы; гномы наслаждаются этой игрой, и любую неудачу расцени-



вают, прежде всего, как новую задачу, которую нужно решить.

Дом Сивис в основном разрабатывает два направления, которые представляют Гильдия Спикеров и Гильдия Нотариусов. Гильдия Спикеров предлагает услуги переводчиков, посредников и адвокатов. Помимо этого, она поддерживает сеть станций сообщений. С одной такой станции за деньги можно отправить послание на любую другую в Кхорвайре. Гильдия Нотариусов заведует документами на бумаге. Печати Сивис используют *волшебную метку* для заверки документов, а также выполняют письменные работы по переводу, бухгалтерии, и копированию текстов. Они практикуют создание секретной документации, используя *иллюзорный шрифт*, для подготовки важных писем, которые могут быть прочитаны только определёнными лицами.

Типичный Писарь Дома Сивис: Гном эксперт 6; СВ 5, Маленький Гуманоид; КХП 6d6+6 плюс 3; Хп 30; Иниц +0; Скор 6 м; КД 11, касат. 11, отороп 11; Баз Ат. +4; Зхв -2; Ат +3 рукопашн. (1d4, посох); Полн. Ат +3 рукопашн. (1d4, посох); СА —; СК свойства гнома, зрение при низкой освещенности; МЗ ИН; Спб Стойк +4*, Рефл +3*, Воля +8*; Сила 7, Ловк 11, Тело 12, Интл 12, Мудр 14, Обн 8.

Навыки и Черты: Оценка +8, Расшифровка +12, Сбор Информации +ѐ, Знание (магия) +10, Знание (география) +10, Знание (история) +10, Знание (местное) +10, Прислушивание +4, Профессия (писарь) +14, Дополнительный Язык (любые два), Искусство Выживания +2 (+4 если заблудиться, или избежать природной опасности); Усердный, Фокусировка в Навыке (Профессия [писарь]), Прочность.

Знаемые Языки: Общий, Гномий, и три дополнительных.

Имущество: Посох, плащ устойчивости +1, пергамент, перья и чернила, одеяние ученого, 50 зм, идентификационные бумаги, дорожные бумаги.

* Гномы получают +2 расовый бонус к спасброскам от иллюзии.

ДОМ ТАРАШК

Люди и полуорки Дома Тарашк используют Метку Нахождения, для своей работы в качестве охотников за головами, старателей, и следователей. Метка Поиска впервые появилась в Теневом Пограничье около одной тысячи лет назад. После появления в тех местах гномов Дома Сивис около пяти веков назад, носители метки решили последовать примеру гномов и попытаться создать свою собственную экономическую империю.

Первоначально Дом занимался извлечением осколков дракона из необъятных месторождений Теневого Пограничья, и быстро стал главным их поставщиком в остальную часть Кхорвайра. На протяжении последующих трёх сотен лет Дом распространил свою деятельность на весь континент, прославившись несравненными старателями и охотниками. Три занятия Дома являются основными и управляются из города Зараш'ак триумвиратом, представляющим древние кла-



ны. Его участники – это Дарик д’Велдерен (ХД человек, мужчина, рейнджер 6/наследник отмеченный драконом 2), Кхандар’ашта (НЗ полуорк, мужчина, вор 6/наследник отмеченный драконом 3) и Маагрим д’Тарашк (ИН полуорк, женщина друид 7/наследник Сибериаса 3). Триумвират направляет региональных управляющих Дома в работе над деятельностью Дома Тарашк в остальных народах, и эти управляющие, в свою очередь, командуют младшими офицерами внутри территории, за которую они отвечают.

Хотя орки и не могут использовать Метку Нахождения, в Доме Тарашк есть представители и этой расы. Орки служат, используя свою физическую силу в профессиях старателей и шахтёров, или помогают своим отмеченным родственникам охотиться за головами.

Дом Тарашк поддерживает несколько различных видов деятельности под покровительством Гильдии Искателей. Члены помогают шахтёрам находить богатые залежи, подсказывают удобные пути к этим месторождениям. Гильдия имеет негласную монополию на добычу осколков дракона. Используя замечательно обученных следователей и охотников за головами, как отмеченных, так и нет, Дом сопровождает и защищает свой бизнес. Кроме этого, Тарашк недавно начал действовать и как централизованная организация для предоставления услуг наёмников из Дроаама, включая чудовищных солдат, таких как огров-рабочих, гарпий-разведчиков, и другую экзотику.

Типичный Охотник за Головами Дома Тарашк: Полуорк рейнджер 4; СВ 4, Средний Гуманоид (орк); КХП 4д8+4; Хп 25; Иниц +2; Скор 9 м; КД 15, касат. 12, отороп 13; Баз Ат. +4; Зхв +5; Ат +5 рукопашн. (1д12+1/х3, двуручный топор), или +7 стрелков. (1д8+3/х3, превосходный длинный лук, со *стрелами* +1); Полн. Ат +5 рукопашн. (1д12+1/х3, двуручный топор), или +5/+5 стрелков. (1д8+3/х3, превосходный длинный лук, со *стрелами* +1 и черта Быстрый Выстрел); СА избранный враг (великаны +2); СК животное-спутник (тяжелая лошадь), дикая эмпатия +2 (–2 магические звери); МЗ НЗ; Спб Стойк +5, Рефл +6, Воля +3; Сила 12, Ловк 15, Тело 12, Интл 10, Мудр 14, Обн 6.

Навыки и Черты: Взбирание +4, Приручение Животных +1, Лечение +5, Скрытность +6, Знание (устройство подземелий) +4, Знание (география) +4, Знание (природа) +3, Прислушивание +6, Бесшумное Передвижение +6, Отслеживание +6, Искусство Выживания +5, Плавание +4; Выносливость, Выстрел Вблизи, Прицельный Выстрел, Быстрый Выстрел^Б, Чтение Следов^Б.

Знаемые Языки: Общий, Орков.

Подготовленные Заклинания по Рейнджеру (1; КС спасброска 12+уровень заклинания): 1-й—*хождение без следов*.

Имущество: превосходный доспех из выдубленной кожи, двуручный топор, превосходный длинный лук (+2 бонус Силы) с 25 +1 *стрелами*, *плащ устойчивости* +1, *снадобье грации кошки*, *снадобье коракожи* +2, спаль-

ник, тент, бурдюк, каперское свидетельство, идентификационные бумаги, дорожные бумаги.

Тяжелая Лошадь (животное-спутник): СВ 1; Большое животное; КХП 3д8+6; Хп 19; Иниц +1; Скор 10,5 м; КД 17, касат. 10, отороп 16; Баз Ат. +2; Зхв +9; Ат –1 рукопашн. (1д6+1, копыто); Полн. Ат –1 рукопашн. (1д6+1, 2 копыта); СК бонусный трюк, связь, зрение при низкой освещенности, острый нюх, совместные заклинания; МЗ ИН; Спб Стойк +5, Рефл +4, Воля +2; Сила 16, Ловк 13, Тело 15, Интл 2, Мудр 12, Обн 6.
Навыки и Черты: Прислушивание +4, Отслеживание +4; Выносливость, Бег.
Имущество: Попона из чешуйчатой кольчуги.



ДОМ ТУРАННИ

Когда-то являющиеся часть дома Фиарлан, эльфы Дома Туранни создали свой собственный в течение Последней Войны, когда конфликты стали сталкивать разные фракции дома между собой. Сейчас Туранни напрямую соревнуется с Фиарлан в вопросах шпионажа, слежки, и торговли информацией, не забывая и об официальном прикрытии обоих Домов – области развлечений и искусства. Оба Дома разделяют Метку Тени, хотя новые версии Домов Тени во многих отношениях слабее, чем объединённая старая.

За двадцать пять лет, после быстрого разрыва со своим прошлым, Дом начал организовывать свою собственную Теневую Сеть из анклавов Порты Регал, расположенного в Лазаарских Княжествах. Дом действует по всему континенту, где хватает аванпостов Сети, но патриарх обосновался в Шарне, Городе Башен. Барон Элар д’Туранни (ЗН эльф, вор 5/наследник отмеченный драконом 3) наблюдает за деятельностью Дома, предоставляющего свои услуги в основном для клиентов Каррната,

Дроаама, Ку’барры и Лазаарских Княжеств. Ходят упорные слухи, что барон сошелся с Орденом Изумрудного Когтя, но никто, даже Дом Фиарлан, не способен дать точные доказательства этому.

Ни один из эльфийских домов не распространяется о своих скрытых услугах. Вместо этого, оба дома разделяют своё внешнее прикрытие (и, конечно, отличный источник доходов) как известные артисты и певцы. Дом Туранни сильнее отмечен Тенью и использует более агрессивную тактику в делах, чем его конкурент. Когда кто-то нуждается в услугах дома, или когда имеет что-нибудь важное на продажу, представитель появляется в тени для того, что бы прошептать искомое предложение с понимающей улыбкой на лице.

У Барона д’Туранни есть два постоянных компаньона – великие тени по имени Врем и Врек, которые защищают и советуют патриарху, никогда не отходящие далеко от своего хозяина. Где бы он не был в Порте Регал, или Шарне, или в одном из многочисленных форпостов Дома Туранни, тени Барона всегда сопровождают его и наслаж-



даются путешествием.

Типичный Наемный Убийца Дома Туранни: Эльф вор 6/наемный убийца 1; СВ 7, Средний Гуманоид (эльф); КХП 7д6–7; Хп 27; Иниц +7; Скор 9 м; КД 17, касат. 13, отороп 14; Баз Ат. +4; Зхв +4; Ат +5 рукопашн. (1д8/19–20, превосходный длинный меч) или +7 стрелков. (1д8+1/х3, длинный лук с +1 *стрелами*); Полн. Ат +5 рукопашн. (1д8/19–20, превосходный длинный меч) или +7 стрелков. (1д8+1/х3, длинный лук с +1 *стрелами*); СА смертельная атака, применение ядов, коварная атака +4д6, заклинания; СК свойства эльфа, зрение при низкой освещенности, уклонение, сверхъестественное уворачивание, обнаружение ловушек, ощущение ловушек +2; МЗ ХЗ; Спб Стойк +1, Рефл +10, Воля +3 (+5 против очарования); Сила 10, Ловк 16, Тело 8, Интл 14, Мудр 13, Обн 12.

Навыки и Черты: Баланс +10, Блеф +7, Дипломатия +3, Маскировка +7 (+9 под конкретного персонажа), Подделка +7, Скрытность +11 (+12 сумеречных и темных условиях), Запугивание +3, Прыжки +2, Прислушивание +8, Бесшумное Передвижение +11, Взлом Замка +8, Актерство (действие) +6, Поиск +9, Ловкость Рук +10, Отслеживание +8, Кульбиты +8, Использование Веревки +5 (+7 с узлами); Улучшенная Инициатива, Выстрел Вблизь, Прицельный Выстрел.

Знаемые Языки: Общий, Эльфийский и один на выбор.
Имущество: *наручи защиты* +4, превосходный длинный меч, длинный лук с 15 +1 *стрелами* и 5 +1 *стрелами* поиска, плащ из темноволновой ткани, одеяние придворного, 2 золотых кольца (по 25 зм каждое), мешочек с 3д6 см и 2д6 зм, идентификационные бумаги (два набора, один фальшивый), дорожные бумаги (два набора, один фальшивый).

Подготовленные Заклинания по Наемному Убийце (1; КС спасброска 12+уровень заклинания): 1-й—*истинный удар*.

ДОМ ФИАРЛАН

Первые метки дракона, появившиеся среди эльфов Аеренала почти одновременно более трёх тысяч лет назад, были, Метка Тени и Метка Смерти. Эльфы быстро поняли значение этого события. Дом Фиарлан был создан вокруг эльфов Метки Тени и начал использовать способности метки для создания олигархической династии. Однако после уничтожения Дома Смерти двадцать шесть веков назад, Дом Фиарлан покинул Аеренал и поселился в Кхорвайре, где эльфы смешивались с людьми и помогали друг другу создать Пять Народов.

Метка Тени дарила силы предсказания и иллюзий тем, кто ею владел. Гильдии Актеров и Мастерских предоставляет талантливых представителей обеих профессий, и они занимают высокооплачиваемые должности. Хотя на самом деле их работа заключается совсем в другом – Дом собирает информацию и занимается шпионажем.

В воемья Последней Войны, тайная работа дома при-

вела к внутреннему расколу. Одна часть семьи была заинтересована в победе одних фракций, другая – в других. Со временем противоречия стали настолько видны, что дом раскололся, и вышедшая часть из него образовала Дом Туранни.

Нынешняя матриарх Дома, Баронесса Эльвинора Элорренти д' Фиарлан (ЗН эльф женщина бард 7/теневой танцор 4) управляет Домом из резиденции в Шарне (Первоначальная семейная крепость в Сайре была уничтожена вместе с народом, но лидеры семьи умудрились уцелеть – так как были вдалеке от Сайра в тот злосчастный день). Большая часть населения Кхорвайра полагает, что эльфы, которые работают на них – это лучшие артисты и циркачи, которых можно купить за деньги. Мало кто знает правду – каждый из них вовлечён в шпионскую сеть, которая пронизывает весь континент. Значительная часть заказов для дома приходит на долю Бреландии, Аундаира и Трейна. Дом Фиарлан поддерживает тесный контакт с эльфийскими лордами Аеренала, но уже довольно давно достигнуто согласие, что дом не является частью эльфийского королевства.

Типичный Актер/Шпион Дома Фиарлан: Эльф бард 4; СВ 4, Средний Гуманоид (эльф); КХП 4д6+4; Хп 20; Иниц +2; Скор 9 м; КД 18, касат. 13, отороп 15; Баз Ат. +3; Зхв +3; Ат +7 рукопашн. (1д6/18–20, превосходная рапира) или +6 стрелков. (1д6/х3, короткий лук); Полн. Ат +7 рукопашн. (1д6/18–20, превосходная рапира) или +6 стрелков. (1д6/х3, короткий лук); СА заклинания; СК знание барда 5, музыка барда 4/день (противопесня, *заворожить*, внушить компетентность, внушить храбрость +1), свойства эльфа, зрение при низкой освещенности; МЗ ХН; Спб Стойк +2, Рефл +8, Воля +6; Сила 10, Ловк 16, Тело 10, Интл 13, Мудр 8, Обн 16.

Навыки и Черты: Блеф +10, Дипломатия +12, Маскировка +10 (+12 под персонажа), Сбор Информации +10, Скрытность +10, Запугивание +5, Прислушивание +1, Бесшумное Передвижение +10, Актерство +12, Поиск +3, Отслеживание +1; Железная Воля, Искусность в Оружии.

Знаемые Языки: Общий, Эльфийский и один на выбор.

Имущество: *кожаный доспех* +1, превосходный баклер, превосходная рапира, короткий лук с 30 стрелами, *плащ устойчивости* +1, *снадобье невидимости*, набор альпиниста, одеяние придворного, одеяние актера, 10 мховых агатов (по 10 зм каждый), 12 пм, аккредитив, идентификационные бумаги (два набора, один фальшивый), дорожные бумаги (два набора, один фальшивый).

Подготовленные Заклинания по Барду (3/3/1; КС спасброска 13+уровень заклинания): 0—*танцующие огоньки*, *обнаружение магии*, *призрачный звук*, *колыбельная*, *рука мага*, *послание*; 1-й—*очаровать персону*, *поспешное отступление*, *сон*; 2-й—*собственное изменение*, *внушение*.



ПАЛАТА

Палата состоит из драконов Аргонэссена, которые хотят играть более активную роль в мире, и их служащих, многие из которых не понимают, что они работают на драконов. Эта секретная организация наблюдает за появлением Меток Драконов на меньших расах, и полагает, что драконье Пророчество может быть не только быть объектом изучения и рассмотрения, но должно активно проводиться в жизнь так, чтобы его предсказания сбылись как можно скорее.

Палата была сформирована молодыми драконами Аргонэссена, которые полагали, что Пророчество требует их участия в мире вне собственного континента. Старшие драконы неохотно позволяют Палате существовать, пока они ведут себя сдержанно и не делают ничего, чтобы подвергнуть опасности Пророчество или собственно драконов. В связи с этим, драконы, принадлежащие Палате, или изучают действия меньших рас издалека, или используют волшебные способы замаскировать их истинную природу, когда они перемещаются в мире людей.

Палата имеет слабо организованную структуру. Члены обмениваются знанием без особой секретности, даже зачастую сообщая драконам, которые не являются частью группы, об их находках и наблюдениях. Некоторые драконы Палаты проводят десятилетия, замаскированные как члены младших рас, служа советниками королей или просто молчаливыми наблюдателями. Только, когда член Палаты раскрывает свою истинную природу в такой разведке, их делами начинают интересоваться лидеры Аргонэссена. А уж если действия любого дракона кажутся угрозой драконьему сообществу, наказание для всей Палаты может быть суровым.

Члены Палаты или их агенты среди младших рас могут участвовать в приключениях, когда вопрос касается долгоиграющей схемы или реализации Пророчества. Чаще всего, приключенцы никогда не понимают, что их патрон в таких ситуациях - дракон.

Типичный наблюдатель Палаты: Зрелый серебряный дракон; СВ 14, Большой дракон (холодный); КХП 19d1-2+79; Хп 202; Иниц +0; Скор 12 м, полет 45 м (плохая); КД 27, касат. 9, отороп 27; Баз Ат. +19; Зхв +29; Ат +24 рукопашн. (2d6+6 укусы); Полн. Ат +24 рукопашн. (2d6+6 укусы) и +22 рукопашн. (1d8+3, 2 когтя) и +22 рукопашн. (1d6+3, 2 крыла), и +22 рукопашн. (1d8+9, удар хвоста); Зан. Прост./Диал. Пораж. 3 м/1,5 м (3 м укусы); СА оружие дыхания, внушающая страх внешность, подобные заклинаниям способности, заклинания; СК альтернативный облик, слепые чувства 18 м, хождение по облакам, снижение повреждений 5/магия, темновидение 36 м, иммунитет к кислоте, холоду, эффектам магического сна, и параличу, зрение при низкой освещенности, уязвимость к огню, УМ 20; МЗ 3Н; Спб Стойк +15, Рефл +11, Воля +15; Сила 23, Ловк 10, Тело 19, Интл 18, Мудр 19, Обн 18.

Навыки и Черты: Баланс +7, Блеф +14, Концентрация +18, Дипломатия +18, Маскировка +23, Лечение +9, Скрытность -4, Запугивание +6, Прыжки +31, Знание (магия) +14, Знание (природа) +14, Прислушивание +24, Актерство (выступление) +9, Поиск +24, Чувство Мотива +24, Искусство Магии +16, Отслеживание +24, Кульбиты +5; Фокусировка в Способности (оружие дыхания), Атака в Полете, Парение, Мультиатака, Мощная Атака, Прочность, Переворот в Воздухе.

Знаемые Языки: Общий, Драконов, Великанов, Эльфийский, один на выбор.

Оружие Дыхания (Свх): конус 12 м, 10d8 холод, КС Рефлекса 25 полвина; или конус 12 м, паралич 1d6+5 раунов, КС Стойкости 25 нейтрализует.

Альтернативный Облик (Свх): Эта способность действует как и заклинание *полиморф*, но за исключением того, что дракон не восполняет хит-поинты при смене облика, и может принимать облик только животного или гуманоида Среднего размера или меньше. Дракон может находиться в новом облике пока не захочет принять новый облик, или вернуться в свой естественный.

Хождение по Облакам (Свх): Серебряные драконы принимают облака или туманы как прочную почву. Эта способность действует неограниченное время, но может быть нейтрализована и включена вновь при желании и свободным действием.

Внушающая Страх Внешность (Экс): радиус 45 м, 18 КХП и менее, КС Воли 23 нейтрализует.

Подобные Заклинанию Способности: 2/день – падение как перо. Уровень Заклинателя 5-ый.

Заклинания – как чародей 5-го уровня.

Знаемые Заклинания по Чародею (6/7/5; КС спасброска 14+уровень заклинания): 0—*танцующие огоньки, обнаружение магии, обнаружение яда, рука мага, починка, фокусы*; 1-й—*леденящее касание, поспешное отступление, защита от добра, защита от зла*; 2-й—*невидимость, паутина*.

УНИВЕРСИТЕТ МОРГРЕЙВА

Университет Моргрейва не является самым престижным институтом в Кхорвайре. У него нет накопленных ресурсов Библиотеки Корранберга или Университета Винарн, и многие утверждают, что активность этого заведения в области археологии спонсируется контрабандистами и охотниками за сокровищами. И хотя университет далеко не ровня альтернативным заведениям в Корранберге и Аундаире, он, с другой стороны, гораздо более доступен для ищущих ответов начинающих авантюристов, которые только начинают зарабатывать себе репутацию.

В прошлом, большинство благородных получали образование в Зилагро или Аундаире. Когда лорд Ларет ир'Моргрейв создал свой университет в Шарне двести лет тому назад, то провозгласил его «маяком знаний, сияющим с высочайшей из башен города, освещающим забытые секреты прошлого». Пока большинство городских старейшин одобряли работу Моргрейва, были среди них и просто персональные враги этого человека. Утверждали, что он был оклеветан. Что этот человек заработал деньги на университет, торгуя артефактами Дхакаана на чёрном рынке, и что сам университет – это лишь средство для помощи ему в поисках сокровищ. Подозрения подозрениями, но близость Шарна к Ксен'дрику всё равно сделала Университет Моргрейва центром для желающих изучить этот облаченный в тайны и секреты материк.

Магистром Университета Моргрейва является самый старший из потомков рода. В настоящее время его возглавляет Ларриен ир'Моргрейв (ИН человек, мужчина, аристократ2/эксперт5), учёный, который посвятил десятилетия изучая цивилизации древнего Ксен'дрика.

Университет Моргрейва борется за укрепление своей репутации, и его профессора со студентами не упускают возможности проявить себя. К сожалению, печальная известность Моргрейва как охотника за сокровищами была вполне правдива. Множество бесценных реликвий, добытых в Ксен'дрике или в руинах Дхакаана были «похищены» из хранилищ университета, причём их следы потом находились на чёрном рынке и у членов Аурума. Магистр Ларриен поклялся положить конец этой контрабанде и спекуляции в университете, но пока он не особо далеко и не особо рьяно движется в этом направлении.

Хотя часть работников университета и связана с контрабандой, большинство учеников всё-таки относятся к сво-

ей работе честно и верят в чистую работу ради чистых знаний. Несколько даже ведут переписку с Библиотекой Корранберга, Фондом Путников и Двенадцатью. Очевидно, что в университете остаются те, кто не достаточно влиятелен или известен, чтобы получить должность в другом, более престижном заведении, но есть и фанаты своего дела, которые на самом деле разбираются в истории, и которые могут нанимать приключенцев для выполнения своих заданий.

Типичный Профессор Университета: Дварф эксперт 4; СВ 3; Средний Гуманоид; КХП 4d6+4; Хп 18; Иници –1; Скор 6 м; КД 9, касат. 9, отороп 9; Баз Ат. +3; Зхв +3; Ат +3 рукопашн. (1d3 временное, невооруженный удар) или +2 стрелков.; Полн. Ат +3 рукопашн. (1d3 временное, невооруженный удар) или +2 стрелков.; СК свойства дварфа, темновидение 18 м; МЗ ЗД; Спб Стойк +2* (+4 против ядов), Рефл +0*, Воля +3*; Сила 10, Ловк 8, Тело 13, Интл 13, Мудр 9, Обн 10.

Навыки и Черты: Ремесло (скульптура) +8, Знание (устройство подземелий) +8, Знание (история) +11, Знание (местное) +8, Знание (религия) +8, Актерство (ораторство) +10, Профессия (профессор) +6; Фокусировка в Навыке (Знание [история]), Фокусировка в Навыке (Актерство [ораторство]).

Знаемые Языки: Общий, Дварфов и один на выбор.

Имущество: одеяние ученого, каперское свидетельство, идентификационные бумаги, подорожные бумаги.

*Дварфы получают +2 расовый бонус к спасброскам против заклинаний и способностей подобным заклинаниям.

Фонд Путников

В дни своей молодости, Лорд Бороман ир'Дейн был выдающимся охотником и путешественником. Он возглавил единственную экспедицию, направляющуюся в Вечные Льды, и умудрился вернуться с рассказом. Он сражался с ограми в Дроааме, сражался чуулями в Теневом Пограничье, и он был первым халфлингом, который отправился на Ксен'дрик и вернулся живым. Удача всегда

была на стороне Дейна. Почти. В своём последнем путешествии Бороман был заражён медленным проклятьем, исцелить от которого оказалась не способна даже магия. Оказалось, что жить ему осталось несколько лет, и хотя он уже не имел возможности путешествовать самому, всё равно горел желанием срывать покрывала с забытых тайн. В конце концов, он направил своё рвение в новое русло, создание организации Фонда Путников – гильдии путешественников и авантюристов, которая спонсирует экспедиции в опасные экзотические места, давая некоторым отважным приключенцам возможность показать свои трофеи и потравить байки.

Фонд Путников является закрытой организацией. Членство в ней можно получить только по приглашению, а таковые бывают направлены только к известным своими странствиями авантюристам. Конклав Фонда Путников заправляет делами гильдии. Собирается он в Аундаире и решает все вопросы голосованием по большинству голосов. До тех пор, пока был жив Лорд Бороман ир'Дейн (НД халфлинг, мужчина, вор 6/экстремальный исследователь 4), последнее слово о назначаемых экспедициях всегда было за ним, даже если весь конклав был против. Но, несмотря на все свои умения и удачу, Дейн был изуродован прогрессирующим проклятьем и редко покидал анклав Фонда в Файрхэвене.

Бороман ир'Дейн был настоящим филантропом; он хотел, чтобы его имя звучало в названии каждой великой экспедиции в будущем, хотя сам он не мог принять участия даже в экспедициях своего настоящего. Его скрытое желание было в том, что бы кто-нибудь нашёл лекарство от странного проклятья, которое вытягивало из него жизнь. Конечно же, большинство членов Фонда были заинтересованы, прежде всего, в своём личном здоровье, славе и богатстве, чем в увеличении известности Фонда Путников или в организации исследовательских экспедиций. Фонд Путников получился организацией, состоящей из большого числа индивидуалистов, и каждый Путник является самодостаточной личностью.

Шарн, Город Башен -
дом для Университета Моргрейва



Типичный Исследователь Путников: Перевертыш вор 5/рейнджер 1/экстремальный исследователь 2; СВ 8, Средний Гуманоид (меняющий форму); КХП 5d8 плюс 3d8; Хп 33; Иниц +8; Скор 9 м; КД 18, касат. 15, отороп 14; Баз Ат. +5; Зхв +6; Ат +6 рукопашн. (1d6+1/19-20, *короткий меч*+1) или +9 стрелков. (1d4/19-20, ручной арбалет); Полн. Ат +6 рукопашн. (1d6+1/19-20, *короткий меч*+1) или +9 стрелков. (1d4/19-20, ручной арбалет); СА избранный враг (гоблиноиды +2), коварная атака +3d6; СК бонус уворачивания +1, уклонение, экстремальный толчок, ограниченная смена облика, обнаружение ловушек, ощущение ловушек +2, сверхъестественное уворачивание, дикая эмпатия +3 (–1 с магическими зверями); МЗ ХН; ПД 5; Спб Стойк +3, Рефл +11, Воля +0 (+2 против эффектов очарования и *сон*); Сила 11, Ловк 18, Тело 10, Интл 14, Мудр 8, Обн 15.

Навыки и Черты: Оценка +7, Баланс +6, Блеф +11, Взбирание +5, Расшифровка +7, Дипломатия +6, Блокировка Устройств +9, Маскировка +9 (+19 при применении ограниченной смены облика для подражания под определенного персонажа), Искусство Побега +11, Скрытность +11, Запугивание +6, Прыжки +7, Знание (устройство подземелий) +6, Бесшумное Передвижение +16, Взлом Замков +11, Поиск +7, Чувство Мотива +7, Искусство Побега +3 (+5 под землей или идя по следам), Кулбиты +12, Использование Магических Устройств +6 (+8 при расшифровке заклинаний со свитков); Всплеск Действий, Героический Дух, Улучшенная Инициатива, Чтение Следов.

Знаемые Языки: Общий, Халфлингов.

Имущество: кожаный доспех бесшумного передвижения +1, короткий меч +1, ручной арбалет с 10 арбалетными стрелами, перчатки Ловкости +2, удобный рюкзак Хеварда, одяние путешественника, 6 трутовых прутиков, сумка с калтропами, футляр для карт, ломик, крюк, 15-метровая шелковая веревка, фонарь бычий глаз, тент, бурдюк, превосходные воровские инструменты, аккредитив, каперское свидетельство, идентификационные бумаги, подорожные бумаги.

Хранители Врат

Члены секты друидов, которая носит название Хранителей Врат, выбирают целью своей жизни защиту природы от всего противоестественного, сражаются с необычными созданиями, защищая мир от вторжений с других слоёв бытия и освобождения древнего зла.

Хранители Врат поддерживают старейшие традиции друидов Хкорвайра. Где-то пятнадцать тысяч лет назад, зелёная дракониха Ввараак появилась в Теневом Пограничье и начала собирать последователей вокруг себя. Она предсказывала катаклизмы, который смогут предотвратить только младшие расы, и поэтому научила орков работать с землёй и деревом, читать будущее по движению Кольца Сибериса. Она поручила своим ученикам следить за признаками великой катастрофы, и всегда искать пути охраны природы от тех сил, которые могли уничтожить её.

Прошло около семи тысяч лет, прежде чем Хранители Врат повстречали первую серьёзную угрозу Хкорвайру: нашествие даэлькиров. Возглавляя армии иллитидов, бихолдеров, и других необычных созданий, эти злые духи стремились переделать Хкорвайр по собственному извращённому разумению. Последовавшая война сокрушила империю хобгоблинов, и оставила ужасные шрамы на всём континенте, но ученики Хараака в конце концов преуспели – Врата на Ксориат были захлопнуты, а те даэлькиры, что остались, загнаны в глубины Хайбера. Остался один вопрос – это тот катаклизм, который предсказала

Ввараак, или он был всего лишь прелюдией к чему-то худшему?

Секта Хранителей Врат понесла значительные потери в течение войны с даэлькирами. Выжившие вернулись лечить раны на родину – в Теневое Пограничье и Элдиинские Владения. Рейнджеры и варвары Хранителей Врат разыскивали и уничтожали уцелевших чудовищ, пока друиды вновь наблюдали за небом, ища признаки новой угрозы. В это время произошло эпическое событие – людская раса пришла на Хкорвайр. Хранители Врат поделились своими секретами со вновь прибывшими, и некоторые из них присоединились к древнему пути. На нынешний день, Теневое Пограничье является оплотом Хранителей Врат, в Элдиинских Владениях, Опекуны Леса и другие секты, вдохновлённые Великим Друидом Озлейном, превосходят числом Хранителей Врат.

Секта Хранителей Врат имеет слабо организованную структуру. Соискатели становятся Посвящёнными, а Посвящённые, в свою очередь, становятся Хранителями. С другой стороны, ранг и уважение приходят с годами и оцениваются поступками. Высокоуровневые друиды направляют путь Хранителей Врат, но их мало по сравнению с численностью секты. Каждому Хранителю полагается несколько Соискателей (низкоуровневый друид) и Посвящённых (друид среднего уровня). Посвящённому полагаются три-четыре охотника. В Теневом Пограничье, когда это необходимо, охотники-варвары секты позволяют Хранителям решать проблемы силовым путём. В Элдиинских Владениях, рейнджеры тщательно отслеживают признаки появления тех ужасов, которые остались региону в наследство от даэлькиров.

Хранители Врат стремятся защищать природу от происков необычных, внешних, нежити, и других кошмаров, которым не должно быть места в мире Эберрона. Они продолжают неусыпно следить за происходящем вокруг них, продолжая готовиться к войне против тьмы, которая может начаться снова. Хранители Врат из Элдиинских Владений поддерживают дружеские отношения с Опекунами Леса, наибольшей друидической сектой региона. И хранителям, по большому счёту, безразлична политика и дела Пяти Народов.

Типичный Посвящённый Хранителей Врат: Полуорк друид 4; СВ 4, Средний Гуманоид (орк); КХП 4d8+8; Хп 29; Иниц –1; Скор 6 м, (базовая 9 м); КД 14, касат. 9, отороп 14; Баз Ат. +3; Зхв +5; Ат +6 рукопашн. (1d8+3/х3, *копье* +1) или +2 стрелков. (1d4+2, праща); Полн. Ат +6 рукопашн. (1d8+3/х3, *копье* +1) или +2 стрелков. (1d4+2, праща); СА заклинания; СК животное-спутник (крокодил), темновидение 18 м, устойчивость к соблазнам природы, передвижение по лесу, передвижение без следов, дикая эмпатия +3 (–1 к магическим зверям); МЗ ИН; Спб Стойк +6, Рефл +0, Воля +7; Сила 15, Ловк 8, Тело 14, Интл 10, Мудр 16, Обн 8.

Навыки и Черты: Концентрация +6, Приручение Животных +3, Лечение +7, Знание (природа) +6, Езда Верхом +3, Искусство Магии +4, Искусство Выживания +9; Сварить Снадобье, Чтение Следов.

Знаемые Языки: Общий, Орков

Имущество: Доспех из шкуры, тяжелый деревянный щит, *копье* +1, праща с 20 пулями, 2 запутывающих торбы, мешочек с 5 ягодами добряники, *снадобье лечения легких ранений*, *снадобье выносливости медведя*, *снадобье скорохода*, одежда путешественника, рыболовная сеть, бурдюк.

Подготовленные Заклинания по Друиду (5/4/3; КС спасброска 13+уровень заклинания): 0—лечение мелких ранений, обнаружение магии, починка, чтение магии, очистить пищу и воду; 1-й— лечение легких ранений, опу-

тывание, магический клык, произвести пламя; 2-й—животное посланник, коракожа, сила быка.

Крокодил (животное-спутник): СВ 3; Среднее животное; КХП 5d8+15; Хп 37; Иниц +1; Скор 6 м, вплавь 9 м; КД 17, касат. 11, отороп 16; Баз Ат. +2; Зхв +6; Ат +6 рукопашн. (1d8+7, укус) или +6 рукопашн. (1d12+7, удар хвоста); Полн. Ат +6 рукопашн. (1d8+7, укус) или +6 рукопашн. (1d12+7, удар хвоста); СА улучшенный захват; СК бонусные трюки (2), уклонение, задержка дыхания, связь, зрение при низкой освещенности, совместные заклинания; МЗ ИН; Спб Стойк +7, Рефл +5, Воля +2; Сила 20, Ловк 13, Тело 17, Интл 1, Мудр 12, Обн 2.

Навыки и Черты: Скрытность +7*, Прислушивание +4, Отслеживание +4, плавние +13; Настороженность, Фокусировка в Навыке (Скрытность).

* Крокодил получает +4 расовый бонус к проверкам Скрытности в воде. Более того, крокодил способен лежать в воде, выставив над поверхностью лишь свои глаза и ноздри, получая +10 расовый бонус к проверкам Скрытности.

Церковь Серебряного Пламени

Священники и паладины Серебряного Пламени боролись против сил темноты в течение сотен лет. Относительно молодая религия, Церковь Серебряного Пламени нашла верную поддержку в землях Хорвайра, особенно в нации Трейн. Эта законная добрая организация базируется в городе Огненная крепость(?), под лидерством Джаелы Даран, Хранителя Пламени. Члены Церкви носят серебряный гравированный наконечник стрелы со стилизованным пламенем.

Церковь Серебряного Пламени родилась в 299 ГК, когда паладин Тира Мирон и коатль слились с серебряным столбом огня, для того, чтобы помешать демону вырваться из Хайбера. Теперь Тира является Голосом Серебряного Пламени, служа посредником между обычными расами и божественными силами. Действующий Хранитель Пламени - одиннадцатилетняя Джаела Даран, получает силу и способности священника 18-ого уровня, пока она в пределах границ города Огненная Крепость, где постоянно горит Серебряное Пламя. На удаленном расстоянии от этого столба огня она может полагаться только на собственные навыки как священника 3-го уровня. За столетия, Церковь Серебряного Пламени распространилась по всему Хорвайру. Её последователи постоянно участвуют в бесконечной борьбе против сил зла. Они боролись с демонами, охотились на оборотней, доведя последних до границы исчезновения, и сражались, таким образом, против всех монстров. Однако коррупция внутри самой организации, продолжает быть самым злостным противником.

Хранитель Пламени занимает сразу два должностных кресла, являясь главой духовной и мирской жизни церкви, и нации. Уровнем ниже в церковной иерархии находится Совет Кардиналов, который наблюдает за действиями церкви и государства. Церковные министры обеспечивают духовное руководство верующим и в Трейне и за границей, борясь против зла и защищая добро.

В состав служителей Церкви входят воины, паладины, священники, экзорцисты, готовые встретить зло с мечом или булавой в руке и заклинанием за спиной. Они защищают Трейн, церкви, и религиозные учреждения

всюду по Хорвайру. Третий орден внутри Серебряного Пламени – странствующие монахи, миссионеры церкви. Они с рвением распространяют веру в Серебряное Пламя вне границ Трейна.

Выделяется ещё одна немногочисленная группа, верующих в Чистое Пламя. Эти ревностные последователи Пламени, названные Пуританами, интерпретируют каждую проповедь Голоса Пламени буквально. В прошлом Пуритане помогли начинать крупномасштабные действия инквизиции против оборотней, а так же являлись вдохновителями крестовых походов всех типов. И сегодня они остаются самой шумлившей группой внутри церкви.

Церковь Серебряного Пламени стремится очистить мир. Она ведет войну против сверхъестественного зла; её служители бродят по земле, борясь со злодеями, нежитью и волшебными тварями. Церковь также стремится бороться с коррупцией, жадностью, и другим чисто человеческим злом. С этими утверждениями оно сумело пройти через Последнюю войну. Церковь, конечно, не ожидает, что средний верующий будет бороться с зомби и вампирами, но предполагает, будет жить честной жизнью и вдохновлять других на такую же жизнь. Церковь учит, что те, кто очистит свою душу при жизни, соединится с Серебряным Пламенем после смерти, усиливая этим огонь, сдерживающий силы зла внутри Хайбера. К сожалению, церковное духовенство и её члены не всегда соответствуют собственным благородным стандартам.

Заклятый враг Серебряного Пламени – Лорды Пыли. Лорды Пыли редко сами действуют открыто, но за столетия было много столкновений между агентами Пламени и извергами.

Типичный Храмовник Серебряного Пламени:

Человек жрец 4 (Серебряное пламя); СВ 4, Средний Гуманоид; КХП 4d8+4; Хп 25; Иниц -1; Скор 6 м, (базовая 9 м); КД 18, касат. 11, отороп 17; Баз Ат. +3; Зхв +2; Ат +3 рукопашн. (1d8-1, превосходная утренняя звезда) или +4 стрелков. (1d8/x3, превосходный длинный лук со стрелами с наконечниками из каленного железа); Полн. Ат +3 рукопашн. (1d8-1, превосходная утренняя звезда) или +4 стрелков. (1d8/x3, превосходный длинный лук со стрелами с наконечниками из каленного железа); СА изгнание нежити 5/день (+2, 2d6+7, 5-ый); МЗ ЗД; Спб +5, Рефл +2, Воля +7; Сила 8, Ловк 13, Тело 12, Интл 10, Мудр 16, Обн 14.

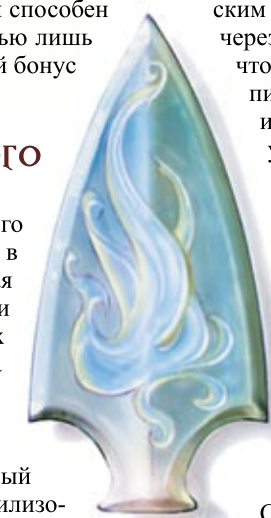
Навыки и Черты: Концентрация +6, Дипломатия +6, Лечение +6, Знание (религия) +5, Искусство Магии +4; Сварить Снадобье, Написать Свиток.

Знаемые Языки: Общий

Имущество: Окаймленная кольчуга, легкий стальной щит, превосходная утренняя звезда, превосходный длинный лук с 25 стрелами с наконечниками из каленного железа, одеяние жреца, священный символ из каленного железа (Серебряное Пламя), снадобье силы быка, свиток с ограниченным восстановлением, идентификационные бумаги, подорожные бумаги.

Подготовленные Заклинания по Жрецу (5/5/4; КС спасброска 13+уровень заклинания): 0—создать воду, обнаружение магии, обнаружения яда, руководство, чтение магии; 1-й—благословение, понимание языков, божье расположение, магическое оружие, убежище^с; 2-й—заботливый уход, удержание персоны, ошутить^с, зона правды.

Заклинание сферы. Сферы: Закон (активирует заклинания с +1 уровнем заклинателя), Защита (защитная опека 1/день, длительность 1 час, субъект получает +4 бонус устойчивости к своему следующему спасброску).



Символ
Серебряного Пламени



Последняя Война продолжала бушевать, в это время, легион кованых выступил к Сайрийской северной границе, чтобы остановить продвижение батальона Каррнатской нежити...





ДЕВЯТАЯ ГЛАВА

ИГРОВАЯ КОМПАНИЯ В ЭБЕРРОНЕ



Мир Эберрона имеет ряд небольших отличий от традиционного фэнтези. Со своей смесью головокружительного действия и мрачных городских приключений (фэнтезийного нуара, так сказать), он предоставляет гораздо больше идей для приключений. Мир был изуродован и навеки изменен ужасной войной. В последствии – множество сект и тайных организаций стали сражаться за власть и влияние. Наряду со страхом и потерей духа в связи с пережитой Последней Войной, время дарует надежду и возможность противостояния – шанс, новым героям прийти на смену ушедшим.

Эта глава сфокусирована на идеях, описанных в *Руководстве Мастера Подземелий*, в частности на Главах 3 и 5, рассказывая об особенностях приключений в Эберроне и о том, какие элементы необходимо вплести в приключения. Эта глава предназначена исключительно для Мастера Подземелий, поэтому если вы и есть МП, то примите к сведению далее описанные советы и руководства.

Создание Группы

Когда игроки создают персонажей, им необходимо советоваться с вами и друг с другом, чтобы определить историю своего происхождения и какие причины побудили их быть вместе в самом начале. Откуда они знакомы друг с другом? Почему они работают вместе? Рассмотрите следующие моменты:

Последняя война: Тронхолдский Договор был заключен два года назад и мир стал оправляться после пережитой Последней Войны. Какую роль играли персонажи в войне? Были ли они солдатами? Они служили вместе или были по разные стороны? Были ли они наемниками или же сражались по призыву под каким-то флагом? А может они, вообще не принимали участия в войне?

Покровители и Старые Друзья: Обеспечение группы устоявшимися отношениями с одной из организаций, описанных в главе 8, поможет разграничить историю группы и дать начало новому приключению.

Слабая или не сильно влиятельная организация может быть превосходным начальным покровителем группы. ИП должны развивать свои связи с могущественными организациями, такими, как Палата или Двенадцать, по ходу своих приключений. Персонажи также могут принадлежать к отмеченным драконом домам, а те могут являться покровителями для группы. В другом случае, университет Моргрейва может быть рассмотрен как не очень мощная организация и быть использован, для предоставления начальной работы для отряда.

Общие враги: Персонажи могут быть объединены ненавистью к общему врагу. Большинство организаций

описанных в 8 главе слишком сильны, что бы противостоять им в одиночку, поэтому героям приходится объединяться, что бы бороться с ними. Общий враг обычно является лишь фоновым элементом. Поэтому если у кого-то из членов группы есть причины ненавидеть Аурум, то это не значит, что надо строить на противостоянии с ним во всех приключениях.

Мы верим в золото: Другая причина для партии объединиться – это для совместного бизнеса. Если авантюристы определяют себя как свободных торговцев или детективов, то прекрасным началом приключения может стать появление клиента, желающего нанять их. Вы можете предпочесть предоставить группе собственную контору, даже если это будет ужасный чердак где-нибудь в трущобах. Или группа может встречаться в какой-нибудь местной таверне со своими клиентами, а хозяин таверны будет получать какую-нибудь плату за это.

Участие в долгосрочных целях: Есть ли у группы какие-нибудь долговременные цели, способные послужить основой для будущих приключений? Общий враг – это один из вариантов подобной цели. Но подобной целью может также служить раскрытие одной из тайн Ксен'дрика, изучение природы той силы, что разрушила Сайр или же, например, получения разрешения присоединиться к Фонду Странников. По мере того, как герои будут завершать свои долговременные цели, количество врагов будет пополняться, что может потом служить источником продолжения приключений.

Персональные особенности: Каждый игрок должен продумать фоновую составляющую своего персонажа. Ряд моментов, на которых стоит обратить внимание:

Как Последняя Война повлияла на героя? Потерял ли он в ней свою семью или же кого-то, кого любил? Был ли, он втянут в сражения?

Отмечен ли он Меткой Дракона, и если да, то как к нему относятся внутри его Дома? Персонаж не обязательно должен быть в хороших отношениях со старейшинами Дома. Он может быть расточительным отпрыском, сохранившем друзей внутри. Он может быть мятежником, не согласным с политикой дома, а может быть изгнанником, вытесненным интригами одного из завистливых соперников. Но он может быть и простым путешественником, желающим лучше понять мир, прежде чем погрузиться в дела дома.

Является ли приверженцем какой-нибудь религии, и если да, то насколько ярым?

Имеются ли у него какие-нибудь враги и если да, то как он их нажил?

Есть ли у него старые друзья? Вы можете дать бонус на проверки навыков Дипломатия и Сбор Информации, если в это вовлечены ваши союзники.

Какого мировоззрения герой и насколько он следует ему?

Каким образом он стал представителем своего класса, и что это значит для него?

Есть ли у героя долговременные цели? Возможно поиск давно потерянного родственника или своей любви? Раскрытие древних тайн? Возвращение уважения своей семье? Достижение богатства или славы?

Все эти идеи не являются взаимоисключающими; герои могут приобретать множество новых покровителей или общих врагов по мере развития приключений. Ничто не мешает партии работать одновременно на Палату и на Библиотеку Корранберга, например. Более того, персонажи не обязаны иметь одинаковую предысторию; изобретатель и кованый могли сражаться вместе во времена Последней Войны, а после ее окончания объединиться с друидом и перевертышем.

Стили Игры

Эберрон основывается на двух стилях игры – головокружильных стремительных приключениях и мрачных интригах. Идеально задуманное приключение, объединяет в себе сплетение действия с драматичными поворотами сюжета, тайнами и предательствами. В приключениях возможно больше сфокусироваться на каком-то одном элементе, однако в идеальном случае будет использование всех элементов для развития событий.

Приключение, целиком происходящее на заброшенных улицах Шарна может быть окутано в мрачные темные тона, и сфокусировано на интригах, обманах и прочем, однако совсем не помешает добавить во все это несколько драматических сцен со сражениями, в которых герои, например, окажутся в середине конфликта между шифтрами и и ворами перевертышами. С другой стороны путешествие по Ксен'дрику в поисках мифического артефакта будет больше пропитано взрывным напряженным потоком действий, хотя никто не мешает добавить сюда немного интриг, в виде подозрительных НИП или истинных намерений покровителей группы.

ЧТО НУЖНО ЛЮБОМУ ПРИКЛЮЧЕНИЮ

Приключения в Эберроне имеют свою особенную оригинальность и стиль. Чтобы наполнить свое приключение всеми этими особенностями, придерживайтесь советов, описанных далее, и учитывайте их, когда готовите приключение для персонажей.

Персонажи - всегда герои

Ключевым элементов игрового мира Эберрон являет то, что герои в нем – выдающиеся личности, обладающие нестандартными навыками и потенциалами. Преимущество достигается одновременно как очками действий, которыми не обладает большинство НИП, а также многогранность самих классов, к которым принадлежат герои.

Когда приключение только начинается, потенциал героев еще полностью не раскрыт. Маг второго уровня еще не является силой, способной потрясти мир, однако само его стремление к познанию таинственной сферы магии будет его демонстрировать с сильной стороны. А это значит, что он привлечет внимание как конкурентов и врагов, так и покровителей, ищущих его помощи. Большинство злодеев равны героям по силам, а некоторые могут быть значительно сильнее, указывая на необходимость героев в этом мире. Эберрон не является тем миром, где могущественные НИП обычно спасают его существование; к тому времени, когда персонажи достигают своих средних уровней, они и есть свои лучшие помощники.

Захватывающее Действие!

Приключения в Эберроне крутятся вокруг ваших поступков. Сражения стремительны и быстры. Герои применяют пункты действий для выполнения невообразимых отличительных черт, а часто нуждаются в пунктах для сохранения своих жизней. Ставки высоки, а удары должны быть точны. При возможности, приключения на несколько игр должны завершаться захватывающими действиями, смогут ли герои справиться с кажущимися невыполнимыми задачами на следующем собрании? Такое действие не обязательно должно быть сражением. Оно может быть связано с потерей важного объекта, похищением союзника, или шокирующим открытием, изливающим свет на предыдущие события.

Приключения, сосредоточенные на исследовании должны плотнее концентрироваться на действиях вокруг городской загадочности. Однако в любом приключении должно присутствовать немного действия, наполняющего его энергией и драматичностью.

Впечатления! Опасность!

Бульварные романы экстремальный жанр. Их герои – исключительные личности, которые должны сталкиваться с эпическими опасностями. Получая опыт герои сталкиваются с более сложными испытаниями. Но и на низких уровнях всегда должно быть что-то на «прицеле» персонажей, и должна быть причина, по которой лишь эти герои смогут справиться с такой работой.

Хотя путешествия не является необходимым элементом приключения (в частности ограниченное городом), оно добавляет колоритность и шанс дополнительных опасностей и впечатлений. Эберрон – земля наполненная экзотической средой обитания и различными культурами, поэтому учитывайте эту специфику. Погоня за агентом Дремлющей Тьмы из Шарна до Земель Скорби, а оттуда в джунгли Ксен'дрика, может стать незабываемым приключением.

Мировоззрение Непредсказуемо

Существа в Эберроне не ограничены традиционными рамками по мировоззрению. Красный дракон может быть доблестным и отважным, а серебряный наоборот презренным злодеем. Обычно майнд флаеры злы, но можно встретить иллитид философа, который старается помочь младшим расам. Отважные друиды Хранители Ворот и зловещи Культы Дракона Глубин одинаково распространены среди орков. В дополнение, жрецы и адепты Эберрона не ограничены одинаковым мировоззрением с их богами. Серебряное Пламя воплощение добра, но порочность все также скрывается в тени этой церкви.

В мире, где персонажи обладают доступом к заклинаниям наподобие *обнаружение зла*, ва учитывать то, что злые люди не всегда убийцы, преступники или последователи демонов. Они могут быть эгоистичны и жестоки, всегда ставя свои интересы над интересами остальных, но не обязательно стремятся напасть на искателей приключений. К примеру, эгоистичный адвокат законно-злой, а грубый хозяин гостиницы нейтрально злой. Любой из них может задумать отравить авантюристов и забрать их снаряжение, но чаще всего, эти задумки дальше мыслей не идут.

В игровом мире Эберрон любые предубежденные отношения к мировоззрению у ИП следует подкрепить фактами. В нескольких случаях вещи на самом деле могут иметь четкую границу между черным и белым, но чаще её не существует, а мир раскрашен в оттенки серого.

Дела редко идут так, как кажутся

Интриги, тайны и обман главный элемент черного «нуар» мира. Вы можете многими способами применять это понятие к приключениям, чтобы затруднить путь героев, или подавать им ложную информацию, посылающую их в неправильном направлении, или заставить их обнаружить, когда уже все сказано и сделано, что их враги их одурачили.

Сюрпризы, происходящие из-за обмана и хитрости не всегда должны вредить отряду. Иногда сюрпризы могут быть относительно приятными. Каждое приключение должно содержать какой-то сюрприз или поворот сюжета — иногда чтобы удержать персонажей на их пути, заставляя узнавать, кому они могут доверять и что делать дальше.

Учитывайте влияние истории

Есть множество способов того, как история Эберрон может влиять на приключения в текущее время.

Самый важный факт истории — это Последняя Война. Война изменила отношения между странами и равновесие сил внутри королевств. Есть новые страны, которых еще не было, когда началась война, и каждая из этих новых стран нуждается в упрочении своих позиций на Хорвайре. Несмотря на Тронхолдский Договор, между старыми и новыми странами все еще присутствует сильное напряжение.

Влияние войны можно увидеть и на поверхности земли. Земли скорби — самый яркий пример, но авантюристы могут находить на границе между странами деревеньки, все еще восстанавливающейся после опустошительной войны, встретить наемников или дезертиров, обратившихся в бандитов, или небольшие области, разрушенные магической энергией.

Другие связи с историей включают даелькиров и павшую гоблинскую Империю Дхакаан. Даелькиры заключены во тьме Хайбера, но их ужасных созданий можно найти в Теневом Пограничье и Элдиинских Владениях. Империя Дхакаан оставила после себя древние руины, которые можно обыскивать и ценные артефакты в укромных уголках Хорвайра.

Есть и множество других исторических мест и ситуаций для исследований — древний Ксен’дрик; война между коатлями и ракшасами; многочисленные конфликты между драконами Аргонессена и Бессмертным Двором Аеренала; Война Метки и попытки уничтожения Метки Смерти. При создании приключения вы должны учитывать его связь с историческим прошлым. Это даст игровым персонажам чувство участия в делах целого мира. Это не просто подземелье — это эльфийский форт, покинутый с тех пор как эльфы Аеренала одержали победу над Дхакаанскими хобгоблинами десять тысяч лет тому назад.

Исследуйте использование магии

Магия — часть ежедневной жизни в Эберроне. Торговые дороги Дома Ориен и Лирандарские воздушные корабли связывают основные поселения. Дом Сивис посылает сообщения через весь мир, если у клиента есть достаточно золота. Дом Лирандар продает ветер и дождь. Искатели драг металлов и охотники за сокровищами Дома Тарашк используют свои отмеченные драконом способности для нахождения потерянных предметов. В Последней Войне изобретатели маги-техники предприняли огромные усилия для разработки нового магического оружия, такого как кованые. Магия опутывает ежедневную жизнь, а отмеченные драконами дома находят новые способы по использованию своих талантов и маги-техники становятся все многочисленнее и многочисленнее.

За магией настоящего лежит магия прошлого. Ни один

изобретатель или маг не сможет повторить могущественные артефакты, обнаруживающиеся в Ксен’дрике. Эти предметы ждут там, когда их найдут, и в накалившейся международной обстановке обладание смертоносным магическим оружием может легко сдвинуть равновесие сил.

При создании приключения вы всегда должны учитывать возможное влияние магии на историю, и возможности, по которым новые магические изобретения и найденные артефакты могут влиять на общество.

СЮЖЕТ И ХОД СОБЫТИЙ

Что же насчет основной структуры и проведения приключений? Существует ли стиль, который ясно очерчивает, что это приключение из Эберрона? Краткий ответ — нет. До тех пор, пока вы следуете советам, ранее перечисленным в этой главе, нет нужды в упрочнении структуры. Однако есть дополнительные советы.

Героям необходим дом

Очень важно определить домашнюю базу, откуда действуют герои, которая также то место, куда после авантюры возвращаются герои. Шарн весьма расположен к этой роли, это крупный город, он расположен рядом с Ксен’дриком, в нем есть неплохая смесь научных заведений, преступность, коррупция, что позволяет героям быстрый доступ к испытаниям невысокого уровня, и возможность продать/купить предметы. Героям важно быстро узнать местный бизнес и НИП, чтобы закрепиться в окружающей обстановке, и начать зарабатывать репутацию среди местного населения. Как только герои обзавелись тесными связями в каком-то конкретном городе или людьми, пришло время, когда вы можете использовать эти связи для закрутки сюжета-интриги. А также и то, что чем больше и глубже пустят свои корни герои в нации или городе, тем более важным станет для них сохранение своей репутации и доброго имени.

Применяйте покровителей

Покровители существуют для того, что направлять русло сюжета. Персонажи не должны шататься от таверны к таверне, в поисках подходящей работы; организации или определенные личности сами найдут их, и попросят об услуге. На низких уровнях, покровители заметят потенциал у группы; на высоких уровнях, станет понятно, что герои, именно те люди, кто сможет справиться с таким заданием. Между правительствами, университетами, церквями и таинственными организациями, такими как Палата, есть масса способов втянуть героев в водоворот событий.

Ищите неспеша, сражайтесь быстро

Типичное приключение в Эберроне перемешено с медлительными периодами расследований, и яркими вспышками, врывающихся в перерывах, активных сражений и действий. Когда происходит событие, то оно должно быть насыщенным и драматичным. Типичное приключение приносит в жертвы столкновения «случайное чудовище» в пользу более редких, но ярких и запоминающихся битв. Это особенно верно в городских приключениях.

История не всегда заканчивается хорошо

В Эберроне мало по-настоящему счастливых развязок. Сегодня герои могут победить, да к тому же получить большое вознаграждение или мощный магический предмет. Однако часто некоторые задачи в конце приключения будут оставаться нерешенными. Возлюбленный НИП может умереть ради уверенной победы игровых персо-

нажей. Персонажи могут постоянно сомневаться в мотивах своего покровителя. Они могут раздобыть могущественный магический предмет, и теперь им придется беспокоиться о сохранении его в безопасности.

Нечего и говорить, разумеется, хорошие результаты должны перевешивать плохие; игроки должны всегда иметь чем гордиться и получать удовольствие от игрового процесса. Точка окончания "оттенков серого" как раз и используется для подготовки будущих игровых собраний. ИП могут захотеть отомстить покровителю, обманувшему их, или злодею, убившему друга. Им может понадобиться вернуть недавно украденную реликвию. Или у них просто могут быть вопросы – вопросы, ответы на которые придут в следующем приключении.

ВОЗВРАЩАЮЩИЕСЯ ЗЛОДЕИ

Возвращающиеся злодеи играют важную роль в традициях приключенческих бульварных романов, которые основывают игровой мир Эберрон. Эберрон – это не просто ползание по подземельям или блуждающие чудовища. Вместо этого, герои замешаны в защите Кхорвайра (по крайней мере его малых частей) от зловещих схем злодейских предводителей. Лорды Пыли, Дремлющая Тьма, Кровь Вол и прочие зловещие организации затаились во тьме, а возвращающиеся злодеи позволяют ИП столкнуться с этими организациями. Смотрите стр. 104 *Руководства Мастера Подземелий* для подсказок по применению возвращающихся злодеев в вашем игровом мире.

В этом разделе приведены описания двух противников, с которыми может столкнуться группа. Демис – некромант на службе Ордена Изумрудного Когтя, пример личности, с которой могут сразиться приключенцы при столкновении с этой гнусной организацией. Халас Мартайн больше соперник, чем злодей. Он член Фонда Путников, пытающийся похитить тяжело добытые группой находки. Приведено по два набора статистик для Халаса и Демис, чтобы показать в пример их различия на разных уровнях.

ДЕМИС, 4-ЫЙ УРОВЕНЬ

Женщина эльф Изобретатель 1/Некромант 3: СВ 4; Средний гуманоид; КХП 1d6 плюс 3d4; Хп 15; Иниц +2; Скор 9 м; КД 16 (с *доспехом мага*), касат. 12, отороп 14; ББА +1; Зхв –1; Ат –1 рукопашн. (1d4–2/19–20, кинжал) +4 стрелков. (1d8/х3, длинный лук из темного дерева); Полн. Ат –1 рукопашн. (1d4–2/19–20, кинжал) +4 стрелков. (1d8/х3, длинный лук из темного дерева); СК инфузии; СК бонус изобретателя, обезвреживание ловушек, свойства эльфа, создание предметов, зрение при низкой освещенности; МЗ НЗ; ПД 5; Спб Стойк +1, Рефл +3, Воля +6; Сила 6, Ловк 14, Тело 10, Интл 16, Мудр 13, Обн 14.

Навыки и Черты: Оценка +3 (+5 алхимия), Концентрация +7, Ремесло (алхимия) +9, Запугивание +4, Знание (таинство) +5, Знание (история) +5, Искусство Магии +9, Использование Магических Устройств +4 (+6 со свитками); Написать Свиток^Б, Фокусировка на Заклинаниях (некромантия), Неподвижное Заклинание.

Языки: Общий, Драконий, Эльфийский, Великанов, Гномов.

Имущество: Кинжал, длинный лук из темного дерева, 15 стрел, *роба костей*, *снадобье лечения легких ранений*, *снадобье защиты от добра*, *волшебная палочка с насладом страх* (50 зарядов), плащ из темноволновой ткани, маска смерти (серебро, платина и черный янтарь, стоимость 50 зм), 20 зм в пояском мешочке.

Подготовленные Заклинания Мага (5/4/3: КС спасброска 13+уровень заклинания, 14+уровень заклинания из школы некромантии): 0—*обнаружение магии* (2), *свет*,

*послание, касание усталости**; 1-й—*леденящее касание**, *поспешное отступление*, *доспех мага*, *ослабляющий луч**; 2-й—*командование нежитью**, *невидимость*, *испуг**.

Книга Заклинаний: 0—все за исключением *кислотного всплеска*, *изумить*; 1-й—*насласть страх**, *леденящее касание**, *обнаружение нежити*, *собственная маскировка*, *поспешное отступление*, *идентификация*, *доспех мага*, *ослабляющий луч**, *щит*; 2—*командование нежитью**, *ложная жизнь**, *хитрость лисы*, *невидимость*, *испуг**.

*Эти заклинания принадлежат к школе некромантии, по которой она специализируется. Запрещенные школы: колдовство и очарование.

Инфузии: 3 инфузии 1-го уровня. КС 13+уровень инфузии.

Из-за её нелюбви к живым существам, Демис не обладает талисманом.

Демис восходящая звезда в рядах Ордена Изумрудного Когтя. Хотя она родилась в Аеренале, её всегда завораживали легенды про дом Вол, и вскоре, она вступила в ряды секты, именуемой Мертворожденные. Она обладает природным даром к некромантии, и вскоре была принята в ряды Ордена Изумрудного Когтя. Она фанатично предана Ордену, и мечтает, что когда-нибудь станет лич, и будет лично служить рядом с самой Вол. На этот момент, она контролирует незначительные операции, возглавляя группы младшей прислуги (скелетов, зомби или низкоразноуровневых воителей, воров, а также жрецов Крови Вол), пока они действуют над похищением ценных предметов или приготовлением темных ритуалов.

Демис облачена в черную робу и темноволновой плащ, который придает ей облик настоящей тени. Её лицо скрыто под прекрасной маской смерти: где можно увидеть её истинную плоть – руки, запястья и шею Демис серого оттенка и в начальной стадии разложения. Из-за этого в её облике есть нечто сходное с зомби или лич, но на самом деле такой оттенок у кожи создан искусственно, а сама она жива и в прекрасной форме. Те же, кто увидит её плоть, очевиднее всего, если она снимет маску, по ошибке начнут применять на неё изгнание нежити, *покорить нежить* или подобные эффекты.

Когда она общается с другими, то у неё чрезвычайно нигилистическое отношение. Она постоянно придает сомнениям все достижения героев, призывая их прекратить сопротивление, и сдаться перед неизбежностью смерти.

Тактика: Демис предпочитает держаться подальше от ближнего боя. Она применяет *испуг* для внесения смятения в ряды врагов, а если ей не хватает прислуги, то она извлекает существ из *робы костей*, применяя *командование над нежитью*, чтобы её контролировать.

ДЕМИС, 8-ЫЙ УРОВЕНЬ

Женщина эльф Изобретатель 1/Некромант 7: СВ 8; Средний гуманоид; КХП 1d6 плюс 7d4; Хп 25; Иниц +2; Скор 9 м; КД 16 (с *доспехом мага*), касат. 12, отороп 14; ББА +3; Зхв +1; Ат +1 рукопашн. (1d4–2/19–20, кинжал) +6 стрелков. (1d8/х3, длинный лук из темного дерева); Полн. Ат +1 рукопашн. (1d4–2/19–20, кинжал) +4 стрелков. (1d8/х3, длинный лук из темного дерева); СА инфузии; СК бонус изобретателя, обезвреживание ловушек, свойства эльфа, создание предметов, зрение при низкой освещенности; МЗ НЗ; ПД 6; Спб Стойк +2, Рефл +4, Воля +8; Сила 6, Ловк 14, Тело 10, Интл 19, Мудр 13, Обн 14.

Навыки и Черты: Оценка +4 (+6 алхимия), Концентрация +11, Ремесло (алхимия) +15, Запугивание +4, Знание (таинство) +9, Знание (история) +9, Искусство Магии +17, Использование Магических Устройств +5 (+7 со свитками); Написать Свиток^Б, Фокусировка на Заклинаниях

(некромантия), Неподвижное Закливание, Повышенная фокусировка в заклинаниях (некромантия).

Языки: Общий, Драконий, Эльфийский, Великанов, Гномов, Адский.

Имущество: Кинжал, длинный лук из темного дерева, 15 стрел, маска смерти интеллекта +2 (как обруч интеллекта +2), роба костей, снадобье лечения средних ранений, снадобье защиты от добра, волшебная палочка с спектральной рукой (50 зарядов), плащ из темноволновой ткани, 23 пм в пояском мешочке.

Подготовленные Закливания Мага (5/6/5/4/3: КС сброска 14+уровень заклинания, 16+уровень заклинания из школы некромантии): 0—обнаружение магии (2), свет, послание, касание усталости*; 1-й—леденящее касание*, поспешное отступление, доспех мага, ослабляющий луч(2)*; 2-й—командование нежитью*, слепота/глухота*, касание упыря*, темновидение, испуг*; 3-й—рассеивание магии, луч изнеможения*, вампирическое касание*(2); 4-й—бессилие*, неподвижная газообразная форма, улучшенная невидимость.

Книга Заклинаний: 0—все за исключением кислотного всплеска, изумить; 1-й—наслать страх*, леденящее касание*, обнаружение нежити, собственная маскировка, поспешное отступление, идентификация, доспех мага, ослабляющий луч*, щит; 2—слепота/глухота*, командование нежитью*, ложная жизнь*, хитрость лисы, темновидение, касание упыря*, невидимость, испуг*; 3-й—рассеивание магии, газообразная форма, заботливый уход*, круг волшебства против добра, луч изнеможения*, вампирическое касание*; 4-й—анимирование мертвецов* наслать проклятие*, бессилие*, страх*, улучшенная невидимость, магическое слежение.

*Эти заклинания принадлежат к школе некромантии, по которой она специализируется. Запрещенные школы: колдовство и очарование.

Инфузии: 3 инфузии 1-го уровня. КС 14+уровень инфузии.

Тактика: Демис предпочитает держаться подальше от ближнего боя. Она применяет улучшенную невидимость, чтобы выиграть время, а затем активирует щит, спектральную руку, или изменение личного оружия (погубить). Если она активирует спектральную руку, то затем она проводит свои некромантские атаки. Если ситуация безнадежна, то она постарается сбежать с помощью газообразной формы.

ХАЛАС МАРТАЙН, 5-ЫЙ УРОВЕНЬ

Мужчина полуэльф Вор 3/Рейнджер 2; СВ 5; Средний гуманоид; КХП 3d6 плюс 2d8; Хп 250; Иниц +3; Скор 9 м; КД 17 (с доспехом мага), касат. 13, отороп 14; ББА +4; Зхв +3; Ат +8 рукопашн. (1d6–1/18–20, превосходная рапира) или +8 стрелков. (1d8/x3, превосходный длинный лук); Полн. Ат +8 рукопашн. (1d6–1/18–20, превосходная рапира) +6/+6 стрелков. (1d8/x3, превосходный длинный лук); СА боевой стиль (стрельба из лука), коварная атака +2d6; СК уклонение, избранный враг – великаны +2, свойства полуэльфа, зрение при низкой освещенности, передвижение не оставляя следов 1/день, ощущение ловушек +1, обнаружение ловушек, дикая эмпатия +2 (–2 к магическим зверям); МЗ Н; ПД 5; Слб Стойк +4, Рефл +9, Воля +25; Сила 8, Ловк 16, Тело 10, Интл 14, Мудр 12, Обн 13.

Навыки и черты: Оценка +5, Блеф +6, Расшифровка +5, Блокировка устройств +4, Маскировка +1 (+3 при игре в образе), Дипломатия +10, Сбор информации +7, Скрытность +7, Запугивание +3, Знание (устройство подземелий) +4, Знание (география) +4, Знание (история) +4, Знание (местная история) +7, Знание (дворяне и королев-

ский двор) +4, Прислушивание +2, Бесшумное передвижение +7, Взлом замков +5, Поиск +8, Чувство мотива +6, Ловкость рук +7, Искусство магии +4, Отслеживание +7, Искусство выживания +6 (+8 когда идет по следам), Плавание –6; Ненормальная метка дракона (идти не оставляя следов), Выносливость^В, Чтение следов^В, Искусность с оружием.

Языки: Общий, Эльфийский, Драконий, Великанский, Гоблинов.

Снаряжение: превосходная рапира, кинжал, превосходный длинный лук и 30 стрел, вечногорящий фонарь, удобный рюкзак Хеварда, 2 снадобья лечения средних ранений, снадобье невидимости, 3 снадобья с доспехом мага, снадобье с скрывающим туманом, снадобье с убежищем, 2 ядовитых дымных шапки. 2 запутывающих торбы, плащ из темноволновой ткани, придворный наряд из мерцающей ткани, наряд исследователя из мерцающей ткани, книга глифов, 15-м шелковая веревка, превосходный набор воровского инструмента, 75 зм в ювелирных украшениях, каперское свидетельство, удостоверение личности, поясной карман с 28 пм, 20 зм. Находясь в полевых условиях, у него дополнительное походное снаряжение. Все перечисленные предметы хранятся в удобном рюкзаке Хеварда, который позволяет быстро найти необходимое снадобье или алхимическое устройство.

Халас Мартайн – член фонда Путников. Он весьма образован и эрудирован, помимо этого, он беспринципен в методах, которые содержат предательство и обман, если дело касается похищения благоустройств других. Несмотря на его недостатки, он знает о Ксенд'рик куда больше, чем большинство ученых, и имеет контакты среди групп дроу и великанов. Недавно, на него вышли агенты Ордена Изумрудного Когтя; есть артефакты, которые бы Вол хотела бы добыть с Ксенд'рика, а Халас именно тот человек, кто выполнит эту работу.

Сам Халас родом с Аундаира, но о его прошлом известно очень мало. У него есть темная тайна: он дитя любви между представителями двух домов, Дома Лирандар и Дома Фиарлан, и обладает ненормальной меткой дракона (прохождение не оставляя следа). Его выгнали из Дома Лирандар, и запретили возвращаться, это и стало мотивом его страсти к славе и топливом для его ненависти. Когда он хочет, то может быть весьма обворожителен, но когда он имеет дело с исследователями, с которыми он работает, то он проявляет снисхождение, граничащее с унижением. Он постоянно похвывается своими личными достижениями, и приуменьшает достижения других, получая удовольствие от своих замечаний, «что когда-то ему удалось украсть что-то у других исследователей».

Халас продает свои услуги другим, и поэтому его можно встретить на службе у любой из организаций: Ордена Изумрудного Когтя, Аурума, Дремлющей Тьмы и прочих.

Тактика: Халас Мартайн предпочитает избегать физического сражения. Ему не нравятся доспехи, а меч он чаще носит как его указатель, а не оружие. Он предпочитает, чтобы за него сражались другие, а он применяет свой исключительно развитый навык Дипломатии для получения помощи от местных бойцов (дроу, великанов, хобгоблинов или кого-то другого, кто обитает в регионе).

ХАЛАС МАРТАЙН, 9-ЫЙ УРОВЕНЬ

Мужчина полуэльф Вор 3/Рейнджер 3/Экстремальный исследователь 3; СВ 9; Средний гуманоид; КХП 3d6 плюс 3d8 плюс 3d8; Хп 40; Иниц +3; Скор 9 м; КД 19, касат. 14, отороп. 15; ББА +7; Зхв +6; Ат +11 рукопашн. (1d6–1/18–20, превосходная рапира) или +11



Планарий драконов,
расположенный в глубинах Аргоннэссена

стрелков. (1d8/x3, превосходный длинный лук); Полн. Ат +11/+6 рукопашн. (1d6-1/18-20, превосходная рапира) +9/+9/+4 стрелков. (1d8/x3, превосходный длинный лук); СА боевой стиль (стрельба из лука), коварная атака +2d6; СК уклонение, экстремальная ____, избранный враг - великаны +2, свойства полуэльфа, зрение при низкой освещенности, передвижение не оставляя следов 1/день, ощущение ловушек +4, обнаружение ловушек, дикая эмпатия +4 (+0 к магическим зверям); МЗ Н; ПД 7; Спб Стойк +5, Рефл +15, Воля +5; Сила 8, Ловк 16, Тело 10, Интл 14, Мудр 12, Обн 14.

Навыки и черты: Оценка +5, Блеф +6, Расшифровка +8, Блокировка устройств +8, Маскировка +1 (+3 при игре в образе), Дипломатия +10, Искусство побега +7, Сбор информации +7, Скрытность +8, Запугивание +3, Знание (устройство подземелий) +7, Знание (география) +4, Знание (история) +8, Знание (местная история) +7, Знание (дворяне и королевский двор) +4, Прислушивание +2, Бесшумное передвижение +8, Взлом замков +8, Поиск +11, Чувство мотива +6, Ловкость рук +7, Искусство магии +4, Отслеживание +8, Искусство выживания +9 (+11 когда идет по следам), Плавание -6; Ненормальная метка дракона (*идти не оставляя следов*), Всплеск действий^Б, Выносливость^Б, Выстрел вблизи, Прицельный выстрел, Быстрый выстрел^Б, Чтение следов^Б, Искусное обращение с оружием.

Языки: Общий, Эльфийский, Драконий, Великанский.

Снаряжение: зачарованная кольчужная рубашка +1, превосходная рапира, кинжал, превосходный длинный лук и 30 стрел, *вечногорящий фонарь, сума удержания* (тип I), *удобный рюкзак Хеварда, 2 снадобья лечения средних ранений, 2 снадобья невидимости, снадобье ускорения, снадобье с скрывающим туманом, снадобье с убежищем, снадобье с взбиранием по науцы, 2 ядовитых дымных шашки. 2 запутывающих торбы, плащ из темноволновой ткани, придворный наряд из мерцающей ткани, наряд исследователя из мерцающей ткани, книга глифов, превосходный набор воровского инструмента, 75 зм в ювелирных украшениях, каперское свидетельство, удостоверение личности, 28 пм, 20 зм.*

Тактика: Несмотря на улучшенные навыки, Халас предпочитает избегать физического сражения.

ТЕМЫ ЗАГОВОРОВ

Эберрон поддерживает множество разных стилей построения приключений, но некоторые основные сюжеты подходят к этому миру особенно хорошо. Этот раздел описывает несколько таких сюжетов:

ИССЛЕДОВАНИЕ

"Господа, вот он, легендарный Город из Стекла!"

Описание: Образовательное учреждение или другое общество нанимает авантюристов, прося их исследовать неизвестные области (Ксен'дрик, Хайбер, Земли Скорби, Вечные Лыды) в поисках определенного артефакта или места (древний город, разрушенный храм и т. п.). Этот сюжет можно применять и к удаленным местам в цивилизованных странах, таким как шахты с призраками Твердынь Мрор, руины хобгоблинов в Зиларго, и так далее.

Исследовательское приключение придерживается принципов традиционного «лазания по подземельям». Это самый насыщенный сражениями сюжет из всех приведенных здесь; и кроме основного противостояния он должен включать множество низкоуровневых препятствий.

Первичная проблема: Чудовища и ловушки в месте назначения.

Вторичные проблемы: Героям может понадобиться сопровождать и защищать слабых НИП-исследователей. Им

могут противостоять агенты враждебных организаций. Цель миссии может оказаться опаснее, чем было задумано. Артефакт может оказаться проклятым или слишком мощным, чтобы его можно было вернуть покровителю.

Сражения: Частые.

Основная структура: Покровитель ведет переговоры с отрядом, нанимая их услуги. Сразу же возможно сражение конкурирующей организацией.

Объяснение природы и истории цели.

Путешествие до нужной страны/местности. Возможны сражения и выявление предательства.

Пограничная застава. Удобный случай показать себя, пополнить запасы и взаимодействия с НИП.

Путешествие по дикой местности. Вероятны сражения, обнаружение странных знаков.

Прибытие на место, исследование. С этого момента начинается стандартная беготня по подземельям, с возможным добавлением противостояния с враждебной организацией или НИП-предателями.

Возвращение домой. Путешествие назад должно быть быстрее, и может пройти вовсе без неожиданностей. Однако возвращение может включать и финальную схватку с враждебной организацией, фанатичным охранником или предательским НИП.

Встреча с покровителем; развязка сюжетной линии, награды. Последняя возможность для предательства и засиды!

ТАИНСТВО

"Кому понадобится убивать простого тавернщика? Здесь что-то не так, и я это чувствую".

Описание: Отряд должен разгадать тайну. Обычно это краткосрочное приключение; если найти убийцу, вернуть украденную вещь или вывести жулика на чистую боду, то все пойдет дальше своим чередом.

Тайна может быть повсюду, и поиски убийцы весьма отличаются от разгадки сверхъестественных происшествий в церкви. И в Эберрон вещи часто не являются тем, чем они выглядят; по всей вероятности некоторые обстоятельства дела исказятся и будут неверными, или на протяжении всего пути будет сокрыт страшный секрет.

Первичная проблема: В таинстве основная задача интеллектуальна – установить подлинные события, выяснение людей, скрывающихся за таинством, и их местонахождение. Это требует большего отыгрыша роли и использования навыков/заклинаний, нежели сражений.

Вторичные проблемы: С другой стороны, поиск тайн – это всегда опасность. Герои могут столкнуться с необходимостью сражений с агентами группировок, преступностью и другими людьми, препятствующими разгадке тайны. Когда тайна будет разгадана, может произойти еще одно сражение, для финального торжества справедливости.

Сражения: Редкие.

Основная структура: Отряд разгадывает тайну, или, будучи нанятым покровителем, или потому что тайна связана с ними.

Первоначальное расследование: Попытка установить личности вовлеченных в тайну людей и их местонахождение. Благоприятный момент для первых угроз и захватывающих рассказов.

Постепенно части начинают собираться воедино, может произойти неожиданный поворот событий. Чем ближе подбирается отряд к истине, тем больше у них шансов встретить агрессивное противостояние.

Тайна разгадана, но обстановка не разряжена. Установят ли герои справедливость?

Последствия. Не забыли ли о какой мелочи? Последует

ли награда, или основная цель еще впереди?

ИНТРИГА

"Послушай, Боротан, твоя борьба с Домом Сивис меня не касается."

"Скоро все изменится..."

Описание: Интрига – это длительная обстановка, в которой герои оказываются посреди противостояния нескольких группировок.

Как и таинство, интрига покрывает большие пространства. ИП могут быть втянуты в войну бандитских синдикатов, они могут разоблачать адептов культов или интриги ракшас, или оказаться втянутыми в местную политическую игру. Их могут нанять для выполнения определенной услуги, такой как убийство тролля, но это будет иметь неожиданные последствия.

Сценарий с интригой часто имеет двойную мораль; в этом отношении такой сценарий тесно связан с «нуар» традициями. Если герои оказались здесь не по направлению от надежного покровителя, им будет трудно отличить добро от зла.

Первичная проблема: Сюжеты, основанные на интриге, обычно сосредотачиваются на использовании навыков/заклинаний и отыгрыше роли.

Вторичные проблемы: Сражения – это второстепенный элемент интриги, но большинство историй включают несколько энергичных столкновений. В зависимости от характера истории, героям даже может понадобиться избегать столкновений, дабы не уронить свою репутацию в городе и не преступить закон.

Сражения: Умеренные.

Основная структура: Хороший сюжет с интригой составить трудно. Уж слишком многое придется охватить. В большинстве случаев Интрига имеет такую же структуру как и Таинство. Но сценарий с интригой всегда оставляет свободные концы. Отряд не сможет положить конец криминальным войнам в Шарне за одну ночь, но сможет дать одной из сторон шансы на следующий раунд битвы.

ГОНКА ЗА ЛАКОМЫМ КУСКОМ

"Согласно пророчествам этот меч находится в землях, где солнце касается земли. У кого-нибудь есть идеи?"

Описание: Гонка за лакомым куском – это частично исследование, частично интрига, а частично и таинство, с упором на путешествия. Это классический продукт приключенческой литературы и киноиндустрии. Героев посылают найти мощный артефакт (ну или за другими целями), но он разломан на несколько частей или давным-давно потерян, и его обнаружение требует от героев путешествий по всему свету – да еще и с регулярными стычками с вражескими агентами.

Первичная проблема: Гонка – это обычно серия небольших исследовательских приключений, с умеренной примесью таинства или интриги. Героям придется преодолеть ловушки и стражей, но также придется решать головоломки и пробивать себе языком путь через политические дебри.

Вторичные проблемы: В погоне за добычей часто имеют место и враждебные группировки. В большинстве случаев это и есть причина гонки: "Мы должны заполучить Лунные Линзы Алькоры до того как Изумрудный Коготь возьмет их в свои лапы!" Здесь распространены сражения с вражескими агентами и интриги вероломных НИП.

Сражения: Частые.

Основная структура: Гонки за лакомым куском – это серия исследовательских вылазок, причем каждая стадия краткосрочное и проще чем обычный исследовательский сюжет. Вместо целого города для исследований, герои

ходят по небольшим храмам, а оттуда в другие экзотические места. Данный тип авантюры должен иметь драматическое окончание, либо это будет финальное противостояние с вражеским руководителем либо смертельная схватка с охранником, защищающим главное сокровище.

ЗЛОБНЫЙ ПОВЕЛИТЕЛЬ

"Глупцы! Меня никто не сможет остановить!"

Описание: Подлый злодей вынашивает план, угрожающий множеству людей - городу, стране, всему миру, а герои – единственные кто могут остановить его. В отличие от исследования или гонки за лакомым куском, приключение со злобным повелителем полностью сфокусировано на враге: он или уже закончил создание своего адского устройства, или вот-вот завершит, и героям нужно остановить его пока не стало слишком поздно.

Первичная проблема: Пробраться сквозь логово злодея, несомненно наполненного головорезами и ловушками, победить самого злодея а остановить его зловещий план.

Вторичные проблемы: Само обнаружение логова злодея может быть большой трудностью. Героям возможно придется выполнить побочные задания по добыче изделий или существ, необходимых для обнаружения и остановки злодея, или для защиты отряда от пагубного влияния злодейского чудовищного устройства.

Сражения: Умеренные.

Основная структура: Отряд узнает о планах злодея.

Герои находят логово злодея; выполнение этого может потребовать расследований и отыгрыша роли.

Дополнительно: Отряд отправляется на побочные поиски чего-то, что может остановить злодея. Это может включать сражения, расследования и исследования.

Герои продираются через логово, преодолевая ловушки и побеждая мелких злодеев. Если они потерпят поражение, то, скорее всего, их оставят в живых, чтобы злодей мог поглотиться над ними.

Противостояние самому главному злодею. Даже после победы над злодеем остановка его планов может оказаться непростой.

Возвращение домой; последствия победы.

НИП КЛАССЫ

Игровые персонажи неповторимые личности. Большинство обитателей Эберрона не могут продвигаться столь же быстро как игровые персонажи, им просто не хватает потенциала, чтобы стать истинными героями. Особенно ярко это отображено в магическом искусстве. Волшебство требует врожденного таланта, немалого уровня дисциплины и силы воли, которыми могут обладать лишь единицы людей. Даже если повседневный обыватель проработает над книгой с заклинаниями около 30 лет, но так и не станет магом 1-го уровня. Однако магия все также остается частью мира. В дополнение к стандартным НИП классам: воитель, аристократ, обыватель и эксперт, Эберрон вводит два дополнительных класса для НИП – модифицированная версия адепта и новый класс, именуемый мага-техник.

ЭКСПЕРТЫ И АДЕПТЫ

Жрецов редко можно встретить в храмах Кхорвайра. Жрец – чемпион церкви. Его военное искусство и способность канализировать позитивную (или негативную энергию) тратятся на ежедневные церемонии и проповеди. Жрецы одаренные личности, которые обладают особой связью с высшими силами; служба богу не позволяет персонажу автоматически становится жрецом.

Эксперты: Большинство служителей церкви – эксперты. У них есть навыки класса, которые необходимы для выполнения услуг и помощи сообществу, обычно: Дипломатия, Лечение, Знание (религия), Актерство (ораторство), Чувство Мотива и Профессия (писарь), плюс два дополнительных навыка, связанные с религией и регионом. Эти прислужники-эксперты не обладают никакими магическими силами, а их параметры и способности рассмотрены на стр. 1__ *Руководства Мастера Подземелий*.

Адепты: Адепт в Эберроне компромисс между экспертом и жрецом. У персонажа сильная связь с верой, через которую он получает заклинания, но он не тренирован для боя и не способен канализировать позитивную или негативную энергию.

Религиозный адепт идентичен НИП классу адепт, представленному в Руководстве Мастера Подземелий (смотрите стр. 1__), с одним важным исключением: Адепт может выбрать одну сферу жреца. Адепт не получает бонусные заклинания по сфере, как это получает жрец, но он добавляет свои заклинания из сферы к списку заклинаний адепта, и может заготавливать их вместо своих обычных заклинаний.

Хотя большинство адептов следуют одной из самых основных религий Кхорвайра, от Серебряного Пламени до Культур Дракона Глубин, даже адепты, не поклоняющиеся конкретному божеству, выбирают одну сферу. Мудрая женщина-халфлинг из Талантских Равнин может иметь доступ к Сфере Общин, а возбужденный бормочущий адепт на непонятном языке даелькиров, имеет доступ к сфере Безумия.

Если жрецы берут уровни в классе адепт, он не может выбирать еще одну сферу, но он может добавить заклинания от одной из своих сфер к своему списку заклинаний по адепту. Точно также, адепт взявший уровни по жрецу, должен перенести свою выбранную сферу уже в две доступных сферы по жрецу.

МАГ-ТЕХНИК

Магия покрывает Эберрон и проникает в каждый слой общества. По настоящему талантливый кузнец способен вплетать заклинания в свою кузницу, чтобы помочь себе в преобразовании стали, а прекрасная ткань содержит мерцание в каждой пряди, чтобы усилить её внешний вид. Поселки и города Кхорвайра полны обывателей, экспертов, воителей, впрочем, как и в любых других городах. Однако, истинные эксперты своего ремесла наиболее профессиональны в своей работе, и способны вплетать магию таинства в изготавливаемые ими предметы.

Чаще всего мага-техника можно встретить в городе и в большом городе, где они столь же часты, как и адепты. Большое количество магов-техников члены гильдий, которыми руководят отмеченные драконом дома, в частности: Гильдия Лудильщиков и Гильдия Производителей Дома Каннит. В отличие от адепта, маги-техники неизвестны среди диких видов существ.

Ограниченный набор заклинаний мага-техника делает этот класс в целом неприемлемым для игрового персонажа.

Кубик Хит-Поинтов: d4.

Навыки Класса

Навыками класса мага-техника (и их ключевой параметр) являются: Концентрация (Тело), Ремесло (Интеллект), Приручение Животных (Обоняние), Знание (все навыки, берутся индивидуально) (Интеллект), Профессия (Мудрость) и Искусство Магии (Интеллект).

Пункты Навыков на Первом Уровне: (2+модификатор Интеллекта)x4.

Уровень	Базовый НИП	Спб Бонус Атаки	Спб Стойк	Спб Рефл	Спб Воли	Особое	Заклинаний в день					
							0	1-й	2-й	3-й	4-й	5-й
1-й	+0	+0	+0	+2	Мастерство в заклинаниях	3	1	—	—	—	—	
2-й	+1	+0	+0	+3		3	1	—	—	—	—	
3-й	+1	+1	+1	+3		3	2	—	—	—	—	
4-й	+2	+1	+1	+4	Мастерство в заклинаниях	3	2	0	—	—	—	
5-й	+2	+1	+1	+4		3	2	1	—	—	—	
6-й	+3	+2	+2	+5		3	2	1	—	—	—	
7-й	+3	+2	+2	+5	Мастерство в заклинаниях	3	3	2	—	—	—	
8-й	+4	+2	+2	+6		3	3	2	0	—	—	
9-й	+4	+3	+3	+6		3	3	2	1	—	—	
10-й	+5	+3	+3	+7	Мастерство в заклинаниях	3	3	2	1	—	—	
11-й	+5	+3	+3	+7		3	3	3	2	—	—	
12-й	+6/+1	+4	+4	+8		3	3	3	2	0	—	
13-й	+6/+1	+4	+4	+8	Мастерство в заклинаниях	3	3	3	2	1	—	
14-й	+7/+2	+4	+4	+9		3	3	3	2	1	—	
15-й	+7/+2	+5	+5	+9		3	3	3	3	2	—	
16-й	+8/+3	+5	+5	+10	Мастерство в заклинаниях	3	3	3	3	2	0	
17-й	+8/+3	+5	+5	+10		3	3	3	3	2	1	
18-й	+9/+4	+6	+6	+11		3	3	3	3	2	1	
19-й	+9/+4	+6	+6	+11	Мастерство в заклинаниях	3	3	3	3	3	2	
20-й	+10/+5	+6	+6	+12		3	3	3	3	3	2	

Пункты Навыков за Уровень: 2+модификатор Интл.

Особенности Класса

Все нижеследующее является особенностями класса маг-техник.

Квалификация в оружии и доспехах: Маги-техники квалифицированы во всем простом оружии. Маги-техники не имеют квалификации ни в одном из типов доспехов и щитов. Доспех любого типа мешает магическим жестам мага-техника, поэтому все заклинания с соматическим компонентом терпят провал.

Заклинания: Маг-техник активирует заклинания таинства. Он ограничен определенным набором заклинаний каждого уровня в день, в соответствии с его уровнем класса. Как и маг, он подготавливает свои заклинания заранее. В отличие от магов, маги-техники не используют книги заклинаний (смотрите ниже Мастерство в Заклинаниях), и не могут изучать другие заклинания со свитков или книг.

КС спас-броска против заклинаний мага-техника равен 10+уровень заклинания+мод-то Интл мага-техника.

Когда у мага-техника в данном уровне указано 0 заклинаний (смотрите таблицу выше), он может на этом уровне не использовать только бонусные заклинания, базирующиеся на его показателе Интеллекта.

Мастерство в Заклинаниях: Маг-техник подготавливает заклинания как и маг, но ему не нужна для этого книга заклинаний. Так как тренировки подготовки заклинаний мага-техника связаны с небольшим количеством заклинаний, ему со временем просто не нужна книга заклинаний. Маг-техник начинает игру осведомленным с определенным количеством заклинаний (того уровня, к которому он имеет доступ), равному его модификатору Интеллекта, точно также, как если бы у него была черта Мастерство в Заклинаниях. Каждый раз, когда он получает доступ к новому уровню заклинаний, и так до 20-го уровня, он изучает количество новых заклинаний равное его текущему модификатору Интеллекта, плюс одно заклинание 0-го уровня.

Например, маг-техник 1-го уровня с Интеллектом 15 знает два заклинания, и может выбрать *починка* и *магическое ремесло*. Когда он достигнет 4-го уровня, он повысит

Интеллект до 16, и выучит три новых заклинания: *обнаружение магии*, *невидимый слуга* и *собрать воедино*. На 8-м уровне, он повысит Интеллект до 17 (это не улучшит его модификатор Интеллекта) и изучит три новых заклинания: *волшебный замок*, *взрывные руны* и *глиф опеки*.

Стартовое Снаряжение

Стоимость снаряжения 2d4x10 зм

Список Заклинаний Мага-техника

Маг-техник выбирает свои заклинания из следующего списка.

0 Уровень: *волшебная метка*, *обнаружение магии*, *свет*, *рука мага*, *починка*, *послание*, *открыть/закрыть*, *ловкость рук*, *чтение магии*.

1-й Уровень: *тревога*, *анимирование веревки*, *понимание языков*, *стереть*, *жир*, *удержание портала*, *идентификация*, *магическое ремесло**, *скаун*, *магическая аура Нистала*, *парящий диск Тенсера*, *невидимый слуга*.


2-й Уровень: *волшебный замок*, *знамение*, *ловушка Леомунда*, *обнаружить объект*, *магический рот*, *собрать воедино*, *сбить с направления*, *скрыть объект*, *шепчущий ветер*.

3-й Уровень: *волшебный взор*, *ясновидение/яснослышание*, *дневной свет*, *рассеивание магии*, *взрывные руны*, *заботливый уход*, *глиф опеки*, *иллюзорный шрифт*, *неопределение*, *призрачный скаун*, *потайная страница*, *болезненный знак змеи*, *языки*.

4-й Уровень: *анимировать мертвеца*, *обнаружение магического слежения*, *ворожба*, *огненная ловушка*, *упрочнить**, *иллюзорная стена*, *наделить способностью активировать заклинание*, *обнаружить существо*, *младшее создание*, *снять проклятие*, *магическое слежение*, *облик камня*.

5-й Уровень: *контакт с другим планом*, *производство*, *ложное видение*, *потайной сундучок Леомунда*, *великое создание*, *постоянство*, *отправка*, *символ боли*, *символ сна*, *стена камня*.

*Новое заклинание, описано в 5 Главе: Магия.



Ледяной великан был безжалостным врагом, но Корр, облаченный в пластинчатые латы с закованной в них земной элементалью и держащий в руках боевой молот с огненной элементалью внутри, одержит победу....



ДЕСЯТАЯ ГЛАВА

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ



Магия течет через землю Эберрона. Работа изобретателей демонстрируется в каждом крупном городе. Мистические способности домов отмеченных драконом формируют основу экономики Кхорвайра, а наследники домов, отмеченных драконами, используют устройства – осколки дракона, чтобы сосредоточить их магические способности. Гномы Зиларго, и некоторые другие известные изобретатели, заковывают живых элементарей в магическое оружие, доспехи и транспортные средства, подчиняя фундаментальную мощь вселенной. Изобретатели Дома Каннит имеют такие навыки в создании предметов, что они фактически создали жизнь, усилив своих кованых магическими предметами, вложенными в их тела.

Эта глава представляет новые магические предметы игрового мира Эберрон. Эти предметы разделены на следующие категории:

Предметы из Осколков Драконов: Изготовленные от мистических кристаллов, известных как осколки дракона, эти предметы изменяются в зависимости от чистоты используемого осколка. Предметы из осколков Сибериса сосредотачивают или увеличивают силы отмеченных драконом персонажей, и может также увеличить псионические силы, когда имплантирован в тело Вдохновенного. Предметы из осколков Эберроны хранят волшебную и псионическую энергию, как книги заклинаний, предметы, хранящие заклинания, или камни с пси-силами. Изделия из осколков Хайбера используют некоего вида приспособленность осколка к приковыванию существ.

Предметы с Закованными Существами: Создаваемые путем заключения элементарей в предмете, эти транспортные средства, оружие, доспехи и другие предметы – специальность гномов Зиларго (хотя техника может быть связана с более древним источником). Так как элементарей почти всегда заковываются в осколки дракона Хайбера, эта глава обсуждает эти предметы в числе остальных предметов из осколков дракона.

Компоненты для Кованного: Полная мощь этих вооружений и инструментов активируется только тогда, когда они внедрены в тело одного из кованых.

Невиданные Места: Эти работы магической инженерии являются слишком велики для их перемещения.

Традиционные Предметы: Все магические предметы из *Руководства Мастера Подземелий* – от магического оружия и доспеха до необычных предметов – доступны и в Эберроне. Новые предметы в пределах традиционных категорий магических предметов и артефактов варьируются от древних реликвий Ксен’дрика и Империи Дхакаанцев до последних изобретений современных изобретателей.

ПРЕДМЕТЫ ИЗ ОСКОЛКОВ ДРАКОНОВ

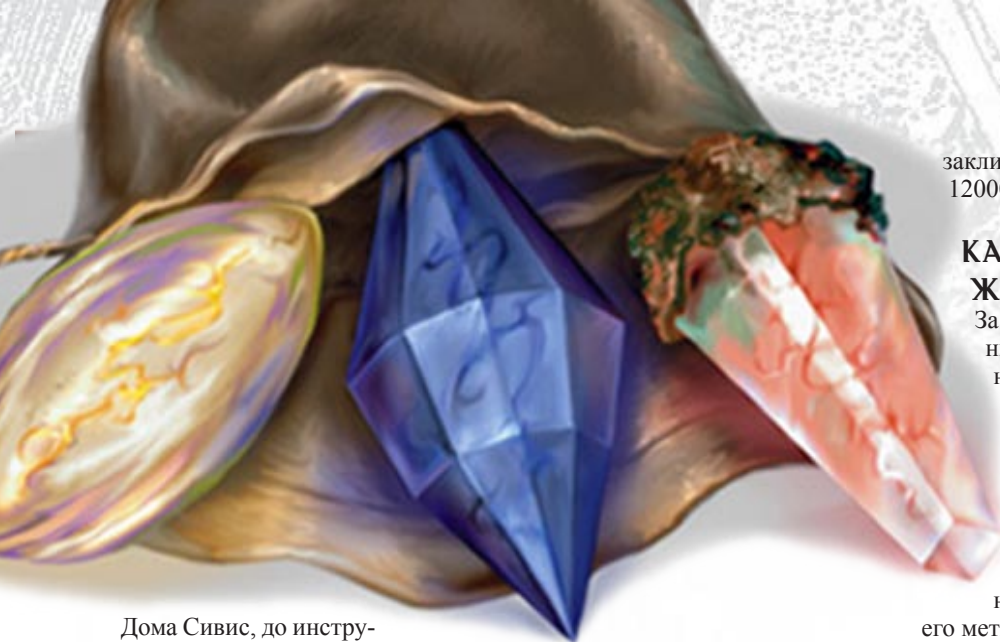
Среди самых важных ресурсов Эберрона – три разновидностей осколков дракона: упавшие осколки Сибериса, кристаллы, найденные в почве Эберрона, и добытые из глубин Хайбера. Каждый тип осколков дракона имеет близость к некоторым магическим функциям, и каждый тип осколков используется, чтобы сделать различные типы магических предметов.

Все осколки драконов выглядят как прозрачный осколок скалы или кристалла с циркулирующими цветными венами, видимыми внутри их. Форма этих вен напоминает извитости меток дракона, хотя никто не находил осколок с точным подобием метки. Цвет перемещается и пульсирует внутри полупрозрачного кристалла, добавляя свой цвет к общему внешнему виду кристалла.

ПРЕДМЕТЫ ИЗ ОСКОЛКОВ СИБЕРИСА

Падающие осколки Сибериса из Кольца Сибериса обычно встречаются в Ксен’дрике и других экваториальных регионах. (Ни один изыскатель не отважился исследовать то, что должно быть обширными полями осколков в Аргонэссене). Их прозрачные глубины содержат пульсирующие золотые вены. Наиболее редкие из осколков дракона, осколки Сибериса также наиболее близко связаны с метками дракона. Наследники домов отмеченных драконом настраивают их под свои собственные метки и располагают их в фокусирующие предметы, чтобы увеличить их магические способности. Наследник Сибериса используют ненастроенные осколки для усиления своих собственных, и без того мощных способностей. Вдохновенные из Сарлоны так же жаждут осколков Сибериса, потому что они могут быть использованы для увеличения их псионических способностей. Так как эти осколки драгоценны для многих могущественных группировок, значительная часть ранее не опознанных кристаллов часто является центром интриги и объектами воровства. Осколки Сибериса также иногда называются солнечными камнями, или пятнистыми звездами, а их связь с домами отмеченными драконом, часто нарекает их просто осколками дракона.

Отмеченные драконом дома жизненно важны для Кхорвайрского общества и экономики. Их изобретатели, таким образом, сильно нуждаются в увеличении их способностей и экономических ресурсов, что в результате дает быстрое увеличение магических предметов предназначенных для повышения и увеличения мощи наследника отмеченного драконом. Эти предметы бывают от высоко специализированных устройств, которые увеличивают эффекты определенной метки – типа говорящего камня



заклинателя). 3000 зм (+2), 6000 зм (+3), 12000 гр (+4).

КАНАЛИЗИРУЮЩИЕ ЖЕЗЛЫ

За столетия, изобретатели, объединенные с домами отмеченными драконом, нашли множество способов очистить и увеличивать силы своих покровителей. Канализирующий жезл – короткий металлический прут, покрытый магическими рунами и символами, обернутыми вокруг ядра с осколком дракона. Это соединение позволяет персонажу держащему жезл усилить мощь

его метки дракона, применяя эффекты метамагической черты, например, для максимизирования способности метки или увеличивая ее диапазон или

продолжительность.

Жезлы канализирования – предметы, активируемые через использование. Персонаж может только использовать только один жезл канализирования на любом одном использовании способности метки дракона. Младший жезл канализирования может увеличить только мощь младшей способности метки дракона. Средний прут может увеличить среднюю или младшую метку дракона, а старший жезл может увеличить любую более слабую способность. Жезл Сибериса может увеличить только способность метки Сибериса.

Максимизирующий Канализирующий Жезл:

Обладатель этого жезла может использовать до трех магических способностей метки дракона в день, которые усилены так, будто чертой Максимизировать Заклинание.

Сильное (нет школы); УЗ 17-й; Создать Жезл, Максимизировать Заклинание, создатель должен обладать меткой дракона, по крайней мере, столь же мощной как сила жезла: Цена 2500 зм (младший), 7000 зм (средний), 27000 зм (старший), 60750 зм (Сибериса).

Расширивающий Канализирующий Жезл: Обладатель этого жезла может использовать до трех магических способностей метки дракона в день, которые усилены так, будто чертой Расширить Заклинание.

Сильное (нет школы); УЗ 17-й; Создать Жезл, Расширить Заклинание, создатель должен обладать меткой дракона, по крайней мере, столь же мощной как сила жезла: Цена 500 зм (младший), 1500 зм (средний), 5500 зм (старший), 12250 зм (Сибериса).

Увеличивающий Канализирующий Жезл: Обладатель этого жезла может использовать до трех магических способностей метки дракона в день, которые усилены так, будто чертой Увеличить Заклинание.

Сильное (нет школы); УЗ 17-й; Создать Жезл, Увеличить Заклинание, создатель должен обладать меткой дракона, по крайней мере, столь же мощной как сила жезла: Цена 500 зм (младший), 1500 зм (средний), 5500 зм (старший), 12250 зм (Сибериса).

Усиливающий Канализирующий Жезл: Обладатель этого жезла может использовать до трех магических способностей метки дракона в день, которые усилены так, будто чертой Усилить Заклинание.

Сильное (нет школы); УЗ 17-й; Создать Жезл, Усилить Заклинание, создатель должен обладать меткой дракона по крайней мере столь же мощной как сила жезла: Цена 1500 зм (младший), 4500 зм (средний), 16250 зм (старший), 36500 (Сибериса).

Ускоряющий Канализирующий Жезл: Обладатель этого жезла может использовать до трех магических спо-

Дома Сивис, до инструментов общего назначения, которые являются полезными для любого, у кого есть метка, например *осколка резервуара*. Этот раздел начинается с обзора общих изделий, которые можно использовать с любой меткой дракона, а затем жезлами канализирования, предметами *великого фокусирования*, и внедряемыми осколками для куоры.

Большинство предметов из осколков дракона требует, чтобы пользователь обладал определенной меткой дракона, например Младшей Меткой Обнаружения. Работа таких предметов увеличивает естественные способности персонажа, и в результате персонаж, у которого нет надлежащей врожденной способности, не может использовать навык Использование Магических Устройств, чтобы обойти эти ограничения.

Осколок-Резервуар: Осколок-резервуар – магическое кольцо, которое может хранить мистическую энергию метки дракона. Персонаж с меткой дракона, который носит кольцо в течение 24 часов, не снимая его, может использовать определенные магические способности его метки один дополнительный раз в день на каждый последующий день. Если персонаж снимает кольцо, он вновь должен носить его в течение других 24 последующих часов, прежде чем он вновь может использовать его силу.

Осколок-резервуар не настроен к определенной метке; любой персонаж с меткой дракона может использовать его. Однако чистота осколка определяет самую сильную способность метки дракона, которую может хранить кольцо. Кольцо может всегда усиливать более слабую способность, чем более мощную, так что старший осколок-резервуар может усиливать младшую, среднюю или старшую способность метки. Осколок-резервуар Сибериса может усиливать только метки Сибериса.

Среднее превращение; УЗ 17-й; Выковать Кольцо, создатель должен обладать меткой дракона по крайней мере столь же мощной как резервуар: Цена 7000 зм (младшая метка), 25000 зм (средняя метка), 50000 зм (старшая метка), 80000 зм (метка Сибериса).

Фокус Метки Дракона: Самая простая и самая обычная форма предмета из осколка дракона. Фокус метки дракона – амулет, содержащий маленький осколок Сибериса. Этот осколок настроен так, чтобы увеличить мощь определенной метки дракона. Когда она носима персоной, чья метка схожа с той, что в камне, фокус метки дракона увеличивает эффективный уровень заклинателя владельца всякий раз, когда он использует любую из магических способностей его метки. Этот бонус варьирует от +1 до +4, в зависимости от чистоты осколка.

Среднее превращение; УЗ 6-й; Создать Необычный Предмет, создатель должен обладать меткой дракона, к которому настроен фокус; Цена: 1,500 зм (+1 уровень

собностей метки дракона в день, которые усилены так, будто чертой Ускорить Заклинание.

Сильное (нет школы); УЗ 17-й; Создать Жезл, Ускорить Заклинание, создатель должен обладать меткой дракона, по крайней мере, столь же мощной как сила жезла: Цена 6.000 зм (младший), 17500 зм (средний), 37750 зм (старший), 85000 зм (Сибериса).

СТАРШИЕ ПРЕДМЕТЫ ФОКУСА ИЗ ОСКОЛКОВ ДРАКОНА

Осколок Дракона Фокус или канализирующий жезл обеспечивают обычный бонус, когда применяются с конкретной меткой дракона. Но каждая метка дракона имеет определенные применения, и за эти годы изобретатели различных домов развили магические инструменты, чтобы увеличить определенные способности своих меток. Ниже приведено несколько примеров.

Алтарь Воскрешения: Эта мраморная плита действует как канал для сил Метки Лечения. Персонаж, обладающий способностью *излечения* старшей Метки Лечения или способностью Метки Сибериса *массовое излечение*, может жертвовать одним использованием этой способности, чтобы активировать *воскрешение* на существо, лежащее на алтаре. Персонаж должен подготовить необходимые материальные компоненты для заклинания воскрешения (окропить святой водой и алмазами стоимостью как минимум 10000 зм).

Среднее колдовство: УЗ 13-й; Создать Необычный Предмет, воскрешение, создатель должен обладать Меткой Лечения; Цена 13000 зм; Вес 900 кг.

Астральный Маяк: Привязанный к Метке Прохода, этот объект действует как волшебный маяк наследникам Ориен, скользящим через Астральный План. Персонаж со способностью *дверь измерения* младшей Метки Прохода или способностью *телепорта* старшей Метки Прохода может использовать эту способность на максимальное расстояние, равное удвоенному ее обычному максимуму, если его пункт предназначения - в пределах 3 метров от астрального маяка. Кроме того, местоположение в пределах 3 метров от астрального маяка всегда рассматривают как "очень знакомое" для персонажа со способностью телепорт, для целей определения, прибыл ли он на цель. Астральный маяк – 20 см сфера, изготовленная из серебра и кристаллов, с осколком дракона в ядре: он часто заключен в свинец или замурован в пол помещения палаты для защиты от кражи или повреждения сферы.

Среднее колдовство: УЗ 10-й; Создать Необычный Предмет, телепорт, создатель должен обладать Меткой Прохода; Цена 40000 зм; Вес 0,9 кг.

Браслет Комфорта: Эта безделушка увеличивает эффект Метки Гостеприимства. Если владелец использует младшую Метку Гостеприимства, чтобы активировать *безопасное убежище Леомунда*, он получает следующие выгоды:

- длительность убежища увеличена на 12 часов.
- убежище всегда изготавливается из камня, даже если камень редок в этой области.
- температура в хижине поддерживается на уровне 21,1 °C, точно так же как и в *крошечной хижине Леомунда*. Обстановка в убежище включает восемь комфортных кроватей, восемь кресел, обеденный стол, письменный стол, шкаф, зеркало, и отгороженная уборная. Есть бассейн для купания, хотя вода не прилагается.

Заклинатель может задать тон обстановки. Убежище может включать ковер или драпировки, но подобно мебели, эти объекты исчезают, если они вынесены из убежища.

Слабое колдовство: УЗ 5-й; Создать Необычный

Предмет, безопасное убежище Леомунда, создатель должен обладать Меткой Гостеприимства; Цена 30000 зм.

Говорящий Камень: Это устройство – ключ к коммуникациям на удаленное расстояние через весь Хорвайр, питающие станции сообщения Дома Сивис. Персонаж, обладающий способностью младшей Метки *шепчущий ветер*, может использовать камень, чтобы послать сообщение на любой другой говорящий камень; отправитель должен знать местоположение целевого камня. Этот эффект подобен эффекту заклинания *шепчущий ветер*. Однако сообщение путешествует при скорости 1,6 км в минуту и не имеет никакого максимального диапазона или расстояния.

На станциях сообщения Дома Сивис, всегда есть гном при исполнении служебных обязанностей, рядом с говорящим камнем, прослушивающий любые сообщений, которые могут прийти, и записывающий их после получения. Большие города, типа Шарна, могут иметь множество говорящих камней. Основные станции, часто обладают более чем одним говорящим камнем.

Слабое превращение, УЗ 5-й. Создать Необычный Предмет, *шепчущий ветер*, создатель должен обладать Меткой Надписи; Цена 10000 зм; Вес 13,5 кг.

Диадема Обостренных Чувств: Изготовленный из меди, этот обод концентрирует силы Метки Обнаружения. Если владелец обладает меткой, он получает следующие выгоды:

- Он может использовать при желании любую магическую способность младшей метки. Если у него есть Средняя Метка Обнаружения, он может использовать три раз в день любую магическую способность средней метки.
- При использовании способности обнаружить магическое слежение средней Метки Обнаружения, он получает +5 бонус проницательности к своей встречной проверке уровня заклинателя, чтобы идентифицировать другого персонажа.
- Он получает +2 бонус проницательности к проверкам Прислушивания, Отслеживания и Поиска.

Чтобы её силы начали работать, персонаж должен носить непрерывно диадему как минимум 24 часа.

Слабая ворожба; УЗ 7-й; Создать Необычный Предмет, обнаружить магическое слежение, создатель должен обладать Меткой Обнаружения; Цена 10000 зм.

Диадема Сфокусированного Прохода: Этот серебряный ободок увеличивает способности персонажа с Меткой Прохода. Диадема – осколок-фокус, который увеличивает эффективный уровень заклинателя владельца на 2, когда он использует свою метку. Кроме того, если владелец обладает способностью телепорта старшей Метки Прохода, она позволяет ему принимать местоположение, на один шаг более знакомым, чем оно фактически является, так как владелец более тщательно изучает место прибытия. Диадема не дает преимуществ, если владелец применяет телепорт по ложному направлению.

Среднее колдовство; УЗ 10-й; Создать Необычный Предмет, телепорт, создатель должен обладать Меткой Прохода; Цена 15000 зм.

Домашний Опекун: Этот предмет увеличивает эффект следующих способностей Метки Опеки: *тревога*, *стражи и опеки*, *неправильный курс*, *преданная гончая Морденкайна*, и *необнаружение*. Если способность активирована на область, которая содержит домашнего опекуна или на человека или объект в пределах 6 метров от домашнего опекуна, ее продолжительность увеличена на 24 – день на уровень заклинателя, а не час. В то время как осколок-фокус является весьма маленьким, сам домашний опекун – тяжелый блок из свинца и алхимического серебра; он часто встраивается непосредственно в пол здания.

Сильная Защита: УЗ 12-й; Создать Необычный Предмет, Расширить Заклинание, стражи и опеки, создатель должен обладать Меткой Опеки; Цена 25000 зм. Вес 18 кг.

Жезл Старателя: Этот короткий жезл железа холоднойковки – ключ к шахтным операциям Дома Тарашк. Жезл Старателя усиливает способность младшей Метки Нахождения обнаружить местонахождение объекта. Если обладатель использует эту способность, удерживая жезл, он получает следующие выгоды:

- Длительность эффекта расширена, продолжается пока обладатель концентрируется на выбранном объекте.

- Владелец может указать материала для поиска: «1,5 или больше килограмма бйешка», «сто литров воды», и так далее. Когда владелец вступает в контакт с источником, он может пройти проверку Мудрости КС 10, чтобы оценить размер залежи, который он нашел. Диапазон утроенный (360 метров+36 метров за уровень). Жезл не может использоваться, чтобы определить местонахождение определенных объектов. Это может использовать местонахождение залежей «золота», но не «золотой браслет в форме змеи, кусающей свой хвост».

Слабая ворожба: УЗ 5-й; Создать Жезл, обнаружение местонахождения объекта, создатель должен обладать Меткой Нахождения; Цена 7400 зм; Вес 1,35 кг.

Камень Слежения: Персонаж со способностью *магического слежения* средней Метки Тени или *усиленного слежения* Метки Тени Сибериса может использовать этот предмет зеркала как фокус этой способности. Камень слежения позволяет пользователю связываться телепатически с не сопротивляющимся существом, чей образ появляется в камне слежения, посылая и получая мысленные образы на продолжительность эффекта магического слежения или неограниченного магического слежения.

Сильная ворожба: УЗ 12-й; Создать Необычный Предмет, неограниченное магическое слежение, создатель должен обладать Меткой Тени; Цена 25000 зм; Вес 0,45 кг.

Ключ-талисман: В то время как их почти весьма просто произвести, эти талисманы критически важны для охранных услуг Дома Кундарак. Когда персонаж использует Марку Опеки, чтобы активировать *тревогу*, *тайный замок*, *взрывные руны*, или *огненную ловушку*, он может внести свойства заклинания в ключ-талисман. Кто бы ни держал талисман, он принимается заклинателем для данного заклинания, которое он пытается миновать (или получает мысленную тревогу от *тревоги*). Талисман не содержит внутренних сил, и если заклинание, с которым он связан, исчезает, он, как и положено, становится обычным объектом – хотя отмеченный драконом персонаж мог связать его с новым заклинанием опеки.

Слабая защита: УЗ 1-й; Создать Необычный Предмет, *телепатическая связка Рари*, создатель должен обладать Меткой Опеки; Цена 150 зм.

Колесо Ветра и Воды: Это декоративно расписанное деревянное колесо, напоминает штурвал обычного парусного судна, но оно устанавливается штурвалом на элементарном галеоне, или воздушном корабле Дома Лирандар. Держась за штурвал, персонаж со способностью *расположение ветров* средней Метки Шторма, может телепатически управлять элементарью, закованной в судно, вынуждая её передвигать судно по желанию отмеченного драконом наследника.

Если колесо ветра и воды установлено на обычном парусном судне, персонаж со способностью *расположение ветров* средней Метки Шторма, может создать зону идеальных условий вокруг судна, позволяя ему плыть при скорости 9,6 км в час.

Сильное колдовство: УЗ 12-й; Создать Необычный Предмет, контроль ветров, планарная привязка, создатель должен обладать Меткой Шторма; Цена 8000 зм; Вес 13,5 кг.

Кольца Совместного Страдания: Эти кольца создаются парами. Персонаж, обладающий Меткой Стражи, может в любое время, приказать его или ее кольцу применить заклинание *защитить другого* владельца парного кольца как реципиента. Если владельцы обоих колец носят Метку Стражи, любой персонаж может активировать *защитить другого*, и оба персонажа получают выгоду; они оба получают бонусы к КД и спас-броскам, а повреждения от атак делятся поровну между двумя персонажами. Диапазон этого эффекта неограничен.

Персонаж с младшей Меткой Стражи, получает снижение повреждений 1/– против повреждений, идущих к нему через кольцо (снижение повреждений от каждой атаки 1). Персонаж со средней Меткой получает снижение повреждений 2/–, персонаж со старшей Меткой снижение повреждений 3/–, а персонаж с меткой Сибериса снижение повреждений 5/–.

Слабая защита: УЗ 10-й; Выковать Кольцо, Увеличить Заклинание, *оцитить другого*, создатель должен обладать Меткой Стражи; Цена 40000 зм (за пару).

Мешок Щедрости: Маленькие осколки дракона вшиты во внутреннюю обивку этого кожаного мешка, предназначенного для увеличения мощи Метки Гостеприимства. Если персонаж обладает способностью *создать пищу* младшей Метки Гостеприимства, мешок щедрости позволяет ему использовать эту способность два дополнительных раза в день. Время активации уменьшено до 1 минуты. Продовольствие, произведенное мешком – не обычная жидкая каша, созданная заклинанием: вместо этого, персонаж может пройти проверку Профессии (повар), чтобы определить природу и качество пропитания.

Слабое колдовство: УЗ 5-й; Создать Необычный Предмет, создать пищу и воду, создатель должен обладать Меткой Гостеприимства; Цена 10000 зм; Вес 0,45 кг.

Молниевые Вожжи: Созданные по типу обычных вожжей, которыми пользуется возница для контроля тяги кареты лошадьми, эти длинные кожаные шнуры прикреплены к рулю молниевой кареты Дома Ориен. Беря Молниевые Вожжи, персонаж со способностью *дверь измерения* Средней Марки Прохода может телепатически управлять воздушной элементарью, закованной в карету, вынуждая её перемещать карету по желанию наследника отмеченного драконом.

Так как молниевый вагон должен следовать вдоль пути камней-проводников, нужно совсем мало усилий для поддержания контроля, кроме как регулирования скорости, но неуправляемая карета может остановиться и стоять, или набрать такую скорость, что может сойти с камней-проводников, и упасть на землю.

Сильное колдовство: УЗ 12-й; Создать Необычный Предмет, дверь измерений, планарная привязка, создатель должен обладать Меткой Прохода; Цена 8000 зм; Вес 0,45 кг.

Небесная Кузня: Небесная кузня позволяет персонажу со способностью *производство* старшей Метки Созидания использовать эту способность на 30 кубических метров материала или 3 кубических метра минерального материала – в десять раз больше от обычного количества. Кузня – маленькая наковальня, сделанная из железа холоднойковки и алхимического серебра, с кольцом из маленьких осколков дракона вокруг одного большего осколка.

Сильное колдовство: УЗ 12-й; Создать Необычный Предмет, *производство*, создатель должен обладать Меткой Созидания; Цена 27200 зм; Вес 15,7 кг.

Очки Следователя: Осколок дракона размещен между линзами этих увесистых очков, делая их помощниками для любого следователя дом Тарашк. Чтобы получить доступ к силам очков, владелец должен обладать средней, старшей Меткой или Меткой Обнаружения Сибериса.

Если это условие выполнено, владелец может использовать очки, чтобы видеть ауры следа, оставленными прошедшими в этом месте живыми существами. Эта способность дает следующие выгоды.

- При исследовании объекта, владелец может проводить проверку Поиска, чтобы идентифицировать ауру последнего живого существа, коснувшегося объекта. КС 15 + число дней, с тех пор как произошло последнее касание. Если владелец знаком с существом, которое оставило ауру, он может идентифицировать владельца ауры; иначе, он может просто определить тип существа. Если он получает в проверке Поиска 10 или больше, он также определяет род и расу существа. Если он получает 20 или больше, существо принимается «знакомое и хорошо известное» для целей заклинания *определить местонахождение существа*. Эффекты превращения, которые изменяют расу или тип существа (например, *полиморф*, *перевертничество*, или *собственное изменение*), берут верх над магией очков, но эффекты иллюзии (наподобие *собственной маскировки*) не предотвращают силу очков.
 - Как только владелец идентифицировал ауру, он получает +5 бонус интуиции к любым проверкам Искусства Выживания, сделанным, чтобы отследить существо, которое оставило ауру, пока он продолжает носить очки.
 - Когда владелец применяет *определить местонахождение существа*, очки позволяет ему следовать за недавними движениями его цели. Если существо прошло через область заклинания в течении последних 24 часов, владелец может обнаружить дорожку следов, которую оно оставило после себя.
 - Владелец получает +2 бонус интуиции ко всем проверкам Чувства Мотива, которые он делает, нося очки.
- Сильная Ворожба: УЗ 12-й; Создать Необычный Предмет, обнаружение пути, создатель должен обладать Меткой Созидания; Цена 16000 зм.

Ошейник Уз Дикой Природы: Этот кожаный ошейник — украшен маленькими осколками дракона, связанными с Меткой Обхождения. Каждый ошейник уз дикой природы связан с маленьким осколком дракона, вложенным в металлический диск. Персонаж со способностью *доминировать над животным* младшей Метки Обхождения, может использовать диск, чтобы доминировать над существом, которое носит ошейник. Персонажу не требуется применять способности свой метки, а эффект продолжается до тех пор, пока субъект продолжает носить ошейник и находится в радиусе действия. Максимальный диапазон эффекта — 30 м+10 м за уровень персонажа.

Слабое Очарование; УЗ 5-й; Создать Необычный Предмет, доминировать над животным, создатель должен обладать Меткой Обхождения; Цена 5000 зм.

Ручка Писца: Эта длинная чернильная ручка, изготовленная из серебра и меди с тонким осколком дракона в ее ядре, является неоценимым инструментом для писарей Дома Сивис. В руках персонажа с Меткой Надписи, она открывает следующие возможности.

- В ней никогда не заканчиваются чернила. Владелец может изменить цвет чернил, производимых ручкой, свободным действием, произнеся название желаемого цвета на Гномьем.
- Она удваивает скорость, с которой персонаж может писать. Персонаж не может использовать ручку писца для написания свитков или записи заклинания в книгу заклинаний, так как обе задачи требуют специальных чернил, но она, например, увеличивает скорость, с которой персонаж может применять *иллюзорный шрифт* или навык Подделки.
- Она дает +5 бонус интуиции к проверкам Подделки,

проведенным, чтобы сдублировать письменный материал.

Слабая иллюзия; УЗ 5-й; Создать Необычный Предмет, иллюзорный шрифт, создатель должен обладать Меткой Надписи; Цена 2500 зм.

Скипетр Доминирования в Дебрях: Этот жезл из плотного дерева увеличивает мощь Метки Обхождения. Пока владелец держит жезл, он дает ему следующие преимущества:

- Уровень заклинателя его магических способностей метки дракона увеличен на 2.
- КС спас-бросков для его магических способностей метки дракона увеличен на 2.
- Он может использовать магические способности метки дракона, которые обычно влияют лишь на животных: успокоить животных, доминирование над животным, и т.д., также и на магических животных.

Среднее очарование; УЗ 8-й; Создать Жезл, доминирование над животным, создатель должен обладать Меткой Обхождения; Цена 35000 зм; Вес 0,9 кг.

Шлем Стража: На поверхности этого шлема выгравировано множество глаз. Зрачки — крошечные осколки дракона, настроенные на Метку Стражи. Раз в день, владелец может создать эффект *случайности*, которая инициирует одну из магических способностей, когда происходит обозначенное условие. Например, персонаж со старшей Меткой Стражи мог бы установить свою способность *сфера неуязвимости*, когда по нему выпускают заклинание, или щит, если по нему выпустили *магическую стрелу*. *Случайность* нейтрализуется, если с персонажа был снят шлем, а шлем может содержать лишь одну активную *случайность* (пока не изменена, или не перезаряжена).

Сильная Защита; УЗ 11-й; Создать Осколок-Фокус, *случайность*, создатель должен обладать Меткой Стражи; Цена 20000 зм; Вес 1,35 кг.

СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ ИЗ ОСКОЛКОВ СИБЕРИСА

Создание магического предмета, который содержит осколок Сибериса, в целом подобно созданию любого другого магического предмета эквивалентного вида. Естественно, осколок дракона — необходимая часть стоимости сырья, и осколок дракона обычно должен настраиваться к специфической метке прежде, чем он может быть установлен в центр предмета.

Отмеченный драконом персонаж может лишь настроить осколок дракона к метке его собственного дома, и больше ни какой любой другой метке. Настройка осколка дракона занимает один день (добавьте к общему времени создания), но не содержит дополнительной стоимости в зм или Оп. Как только осколок дракона настроен, создание предмета следует тем же самым процессом, как и создание любого другого магического предмета.

ВНЕДРЯЕМЫЕ ОСКОЛКИ КУОРИ

Псионики калаштары и Вдохновенные лорды Риедры используют различные типы псионических предметов, встречаемых *Расширенном Руководстве Псионики* (для дополнительной информации смотрите ниже Предметы с Осколками Эберрон). Но им также удалось взять на вооружение мощь осколков Сибериса. Вдохновенный или персонаж калаштар может подвергнуться болезненному процессу, который фактически внедряет осколок дракона в его тело. Как только связь сформирована, осколок действует как линза для силы духа куори в внутри персонажа, обеспечивая его увеличенными физическими или ментальными способностями.

Псионическое существо может активировать или деак-

тивировать внедренный осколок стандартным действием; для этого нужно мысленно отдать команду, и это не вызывает благоприятную атаку. Когда осколок активен, камень светит тусклым сиянием; некоторые осколки имеют более драматические проявления.

Маска Ауры: Этот осколок сдержит отпечаток одной индивидуальности, выбранной создателем предмета. Когда она активна, осколок маски ауры дублирует заклинание *Неправильный курс*: любой, кто использует эффект ворожбы, чтобы анализировать ауру носителя маски (*обнаружить зло, обнаружить магию, определить ауры*, и т.п.) должен противиться проверке Воли против КС 19, или изучит ауру, закрепленную на осколке вместо ауры носящего маску.

Средняя телепатия; УП 9-й; Создать Универсальный Предмет, *изменение ауры*; Цена 9000 зм.

Находящий Путь: Находящий путь осколок позволяет владельцу использовать, по желанию, *узнать направление и местоположение*, наподобие псионика.

Слабая ясночувственность; УП 1-й; Создать Универсальный Предмет, *узнать направление и местоположение*; Цена 2500 зм.

Прозрачный Глаз: Владелец может видеть посредством этого осколка, как будто у него дополнительный глаз. Прозрачный глаз-осколок часто устанавливается в ладонь руки, позволяя владельцу глядеть из-за углов или через барьеры, путем выведения только руки за преграду. Персонаж, делающий это, принимает, что имеет эквивалент улучшенного укрытия (+8 бонус к КД, +4 бонус к спас-броскам Рефлекса; смотрите Атаки с Берега стр. 88 *Руководства Мастера Подземелий**). Кроме того, персонаж смотрящий на окружающую обстановку через прозрачный глаз не восприимчив к атакам взглядом, это преимущество позволяет владельцу взаимодействовать с медузами и подобными существами с пониженным риском.

Если у персонажа, по крайней мере, четыре прозрачных глаза, расположенных по всему его телу, и все четыре не закрыты, он получает преимущество всестороннего зрения. Эта способность обеспечивает +4 бонус к проверкам Поиска и Отслеживания, а персонаж не может быть фланкирован.

Слабая ясночувственность; УП 3-й; Создать Универсальный Предмет, *чувство ясновидца*; Цена 9000 зм.

Талант: Осколок с талантом настроен к одному из следующих навыков: Баланс, Концентрация, Скрытность, Прыжки, Прислушивание, Бесшумное Передвижение, Чувство Мотива, Отслеживание или Кульбиты. Когда он активен, он +5 бонус компетентности к проверкам, связанным с этим навыком. Как только осколок настроен, навык больше не может быть заменен.

Слабая телепатия; УП 5-й; Создать Универсальный Предмет, создатель должен иметь 5 рангов в соответствующем навыке. Цена 5000 зм.

Теневое Зрение: Это осколок дает владельцу темновидение.

Слабая ясночувственность; УП 3-й; Создать Универсальный Предмет, *пси-темновидение*; Цена 24000 зм.

Фасеточная Маска: Осколок «фасеточная маска» настроен к одному из шести параметров персонажа: Силе, Ловкости, Телосложению, Интеллекту, Мудрости, или Обаянию. В то время как он активен, он обеспечивает +2 бонус улучшения этой способности.

Средний психометаболизм; УП 8-й; Создать Универсальный Предмет, *близость к животному*; Цена 8000 зм.

Мультифасеточная Маска: Этот осколок обеспечивает +2 бонус улучшения к одному показателю параметра, как и фасеточная маска. Однако, владелец может стандартным действием, потратив 5 пси-пунктов, чтобы сместить фокус осколка, переключая бонус на другой параметр.

Сильный психометаболизм; УП 12-й; Создать Универсальный Предмет, *близость к животному, психо-подпитка*; Цена 12000 зм.

Эктоплазмический Доспех: Этот осколок обеспечивает владельца +2 бонусом доспеха к КД. Когда он активен, тело владельца окружено призрачным изображением чудовищного облика куори. Бонусы от нескольких осколков суммируются друг с другом, до максимального бонуса +10; однако, с каждым дополнительным осколком призрачный образ становится все более отчетливым. Изображение, произведенное одним осколком, едва заметно, но изображение, произведенное пятью осколками в сумме (предоставление +10 бонус КД) напоминает цельного, настоящего монстра.

Поскольку доспех составлен из устойчивой астральной эктоплазмы, доспех принимается как материал; физический объект без любых других дополнительных качеств, кроме бонуса доспеха к КД. Эктоплазмический доспех не оказывает никаких штрафов проверки из-за доспеха и не снижает скорость владельца.

Слабое метасозидание; УП 3-й; Создать Универсальный Предмет, *ектоплазмический доспех*; Цена 8000 зм.

Эктоплазмический Кулак: Этот осколок должен вставляться в руку, предплечье, или ногу, и только один эктоплазмический кулак-осколок может быть внедрен в одну конечность. Когда он активен, осколок окружает связанную с ним конечность призрачным очертанием конечности куори. Этот эффект позволяет владельцу делать невооруженные атаки, не провоцируя благоприятных атак от вооруженных оппонентов. Кроме того, его эффективный размер увеличен на одну категорию, при определении повреждения от его невооруженных атак.

Слабое метасозидание; УП 5-й; Создать Универсальный Предмет, *метафизический коготь*; Цена 4000 зм.

Имплантирование Осколков Куори

Внедряемый осколок куори изготавливается при помощи черты Создать Универсальный Предмет, (смотрите *Расширенное Руководство Псионика*). Однако силы осколка могут быть только активизированы силой жизни калаштара или Вдохновленного. Введение осколка требует наличие черты Создать Универсальный Предмет и навыка Лечение с 10 рангами. Процесс внедрения занимает 1 час, и субъект навсегда теряет 1 хит-поинт, как часть процесса соединения.

Осколок привлекает психическую энергию своего владельца, из-за этого есть ограничение в количестве осколков, которые может носить персона. Осколки не занимают слот на теле, но за каждый уровень проявителя, можно внедрять лишь один осколок. Как только осколок внедрен, он связывается с мышцей и костью субъекта и не может быть более удален.

ПРЕДМЕТЫ С ОСКОЛКАМИ ЭБЕРРОН

Старатели находят осколки Эберрон, захороненные в почве, и никогда на глубине скальной породы. Они обычно находятся в кластерах, заключенных в жеоды. Они встречаются только на Хорвайре и Аеренале, и могут быть связаны с развитием меток дракона. Внутри каждого розоватого кристаллического осколка Эберрон извиваются темно-красные водовороты, которые дали им характерное название – гелиотропы или камни-кровь.

Подобно другим осколкам драконов, осколки Эберрон проявляют значительную близость к волшебству, но она более широка, по сравнению с определенностью применений осколков Сибериса и Хайбера. Заклинатель может настроить осколок Эберрон к определенному заклинанию, увеличивая эффект этого заклинания, когда оно активируется из осколка. (Вечногорящий фонарь – один из примеров такого предмета). Маги могут вносить свои заклинания в осколки Эберрон, вместо записи их на бумаге, как указано в 6 Главе: снаряжение для Авантюра.

В дополнение к предметам описанным здесь, нижеследующие магические предметы из *Руководства Мастера Подземелий* обычно делаются при помощи осколков Эберрон: оружие хранящие заклинание, кольцо хранения заклинаний, кольцо контрзаклинаний, кольцо волшебства, жезл поглощения, мета-магические жезлы, жемчужина власти, и бусинки судьбы (на молитвенных четках). Кроме того, интеллектуальные магические предметы часто включают осколки Эберрон.

Бесконечная Палочка: В течение последних лет Последней Войны, изобретатели и волшебники Дома Каннит усовершенствовали новую форму палочки, созданной вокруг осколка Эберрон. Бесконечная палочка содержит заклинание таинства 3-го уровня или ниже с максимальным уровнем заклинателя – 6. В отличие от традиционной волшебной палочки, в которой содержится 50 зарядов, бесконечная палочка позволяет любому персонажу, который способен активировать магические заклинания, использовать заклинание в палочке дважды в день.

Создание бесконечной палочки позволило магам-техникам занять место военных магов в течение последних дней Последней Войны. Усиливая свои пассивные заклинания более агрессивным волшебством. В то время как изобретатели Дома Каннит искали пути для усиления процесса создания, технология все еще находится в младенчестве. В настоящее время палочки редко можно встретить кроме как в военных подразделениях, но нескольких магов-техников, кто служил на войне, взяли с собой домой свои бесконечные палочки магических стрел.

Бесконечная палочка (заклинание 0 уровня); Слабая (любая школа); УЗ 1-й; Создать Волшебную Палочку, Создать Необычный Предмет, заклинание, содержащееся в бесконечной палочке; Цена 460 зм.

Бесконечная палочка (заклинание 1-го уровня); Слабая (любая школа); УЗ 1-й; Создать Волшебную Палочку, Создать Необычный Предмет, заклинание, содержащееся в бесконечной палочке; Цена 820 зм.

Бесконечная палочка (заклинание 2-го уровня); Слабая (любая школа); УЗ 3-й; Создать Волшебную Палочку, Создать Необычный Предмет, заклинание, содержащееся в бесконечной палочке; Цена 4420 зм.

Бесконечная палочка (заклинание 3-го уровня); Слабая (любая школа); УЗ 5-й; Создать Волшебную Палочку, Создать Необычный Предмет, заклинание, содержащееся в бесконечной палочке; Цена 10900 зм.

Вечносияющий Фонарь: Вечносияющий фонарь объединяет эффект заклинания *продолжительное пламя* с осколком Эберрон, настроенным к этому заклинанию. Этот яркий свет заключен внутри обычного фонаря бы-

чий глаз, позволяя полностью блокировать свет крышкой. Вечносияющий фонарь обеспечивает яркое освещение в 18 метровом конусе и сумрачное освещение в 36 метровом конусе, точно так же как и обычный фонарь бычий глаз, но его пламя никогда не тухнет.

Слабое заклятие; УЗ 3-й; Создать Необычный Предмет, *продолжительное пламя*; Цена 212 зм; Стоимость создания 112 зм+4 Оп; Вес 1,35 кг.

Осколок-заклинаний Ауреона: Этот большой осколок Эберрон подобен осколкам-заклинаний магов, которые часто их используют для хранения заклинаний. В отличие от обычного осколка-заклинания, осколок-заклинание Ауреона содержит эквивалент 500 страниц заклинаний, и волшебник может записывать заклинания в него, не платя обычную стоимость материальных компонентов. Этот осколок-заклинание никогда не встречается, как случайно генерированное сокровище, уже с записанными в нем заклинаниями.

Среднее превращение; УЗ 7-й; Создать Необычный Предмет, *секретная страница*; Цена 6250 зм; Вес 0,225 кг.

Осколок Слежения: Большой осколок Эберрон, настроенный к заклинанию *магическое слежение*, может служить портативным фокусом для этого заклинания. Персонаж любого класса может активировать *магическое слежение* при помощи в качестве фокуса осколок слежения.

Средняя ворожба; УЗ 7-й; Создать Необычный Предмет, *магическое слежение*; Цена 1100 зм; Вес 0,45 кг.

Создание Предметов с Осколком Эберрон

При создании предмета, который содержит осколок Эберрон, требуется сначала настроить осколок к заклинанию, который будет его содержать. Настройка осколка эквивалентно созданию необычного предмета с рыночной стоимостью 100 зм. Это потребует одного дня работы и черты Создать Необычный Предмет; цена 50 зм+ 4 Оп. Для предмета наподобие вечносияющего фонаря, который является, не чем иным как, постоянное заклинание активированное на настроенный осколок Эберрон, его стоимость добавляется к стоимости других материалов в предметах и составляет только одно создание магического предмета, вовлеченное в создание предмета. Для предмета вроде бесконечной палочки, стоимость настраивания осколка добавляется к стоимости создания предмета, а его эквивалентная рыночная цена (100 зм) добавляется к рыночной цене предмета.

Куори и Осколки Эберрон

Осколки драконихи Эберрон могут использоваться, чтобы создать камень силы (псионический эквивалент свитков; для дополнительной информации смотрите *Расширенное Руководство Псионика*). И калаштары и Вдохновленные ищут для этой цели осколки Эберрон.

ПРЕДМЕТЫ С ОСКОЛКАМИ ХАЙБЕРА

Осколки Хайбера растут на стенах вулканических пещер глубоко под землей, обычно около озер магмы и серных отдушин. Они чрезвычайно обычны в областях, связанных с деятельностью извергов или элементарей, типа Демонических Пустошей, хотя встречаются по всему Эберрону. Они – это дымные кристаллы с цветными венами полуночного синего или нефтяно-черного цвета. Они предрасположены к магии приковывания. Таким образом, создание предмета с закованной элементарью требует заковывания элементарей в осколок Хайбера, и эти осколки

являются обычным компонентом диаграмм приковывания, заклинаний *ловушка для души*, и подобной магии. Осколки Хайбера иногда называются камни демонов или ночные осколки.

Свойства Доспеха

Когда персонаж приковывает элементаль с комплектом доспеха, доспех получает следующие свойства. Осколок Хайбера устанавливается в доспех, обычно в центре груди.

Вихрь: Большая воздушная элементаль закована в этот доспех, который имеет почти прозрачную внешность. Когда владелец этой брони произносит команду, броня позволяет ему летать при скорости 18 метров (хорошая маневренность). Раз в день владелец может превратить себя и свое снаряжение в вихрь, будто он является Большой Воздушной элементом, оставаясь в этом облике 4 раундов.

Среднее колдовство; УЗ 11-й; Приковать Элементаль, *планарная привязка*; Цена +90000 зм.

Пылающий: Большая огненная элементаль закована в этот доспех, которая тлеет красноватым жаром. Владелец этого доспеха получает устойчивость к холоду 10. Три раза в день, владелец может приказать, чтобы доспех вспыхнул пламенем. Огонь не вредит владельцу, но любое существо, коснувшееся владельца своим телом или ударившее удерживаемым оружием переносит 2d6 повреждений от огня, а также загорается, если не проходит проверку Рефлекса против КС 17. Существа, атакующие оружием с диапазоном, типа длинных копий, не подвергаются этому повреждению. Огонь длится 11 раундов.

Среднее колдовство; УЗ 11-й; Приковать Элементаль, *планарная привязка*; Цена +90000 зм.

Подводного Действия: Большая водная элементаль закована в этот доспех, придавая ему молочную сине-белую внешность. Владелец этого доспеха может дышать под водой, как будто под эффектом заклинания *дыхание под водой*, и доспех не дает никакого штрафа к проверкам из-за доспеха к Плаванию. Два раза в день, владелец может приказать, чтобы броня произвела эффект *погасить*.

Среднее колдовство; УЗ 11-й; Приковать Элементаль, *планарная привязка*; Цена +86000 зм.

Сливание с Камнем: Большая элементаль земли закована в этот доспех, а кристаллические структуры проявляются в различных областях на ее поверхности. Владелец этого доспеха получает снижение повреждений 5/– и может использовать три раза в день при команде *слиться с камнем*.

Среднее колдовство; УЗ 11-й; Приковать Элементаль, *планарная привязка*; Цена +80000 зм.

Свойства Оружия

Когда персонаж приковывает элементаль в оружие, оружие получает одно из следующих свойств. Наиболее часто, осколок Хайбера установлен в эфес оружия, или около рукоятки оружия. Оружие «клык Хранителя» – пример использования осколка Хайбера в оружии, для иной цели, помимо заковывания элементали.

Клык Хранителя; Хранитель – Верховный Бог Смерти и Распада. Он, как говорят, владеет обширной областью под Демоническими Пустошами, населенной душами, которые он похитил из Доларрха. Оружие «клык Хранителя» посвящено Богу Смерти, и содержит осколок Хайбера в рукоятке. Если он используется, чтобы нанести смертельный удар (добить жертву), душа жертвы поймана в ловушку в области Хранителя, и жертва не может вернуться к жизни через *воскрешение*, *оживить погибшего*, *реинкарнация*, или подобные эффекты. Но есть истории, рассказывающие о героях, которые нашли лого-

во Хранителя и вернули души своих друзей из неволи.

Оружие «клык Хранителя» законно злое. Клинок или группа оружия выгравированы рунами Хранителя; успешный проверка Знаний (религия) против КС 20 позволяет персонажу распознать природу и цель оружия. Большинство последователей Верховных Хозяев считают даже простое владение оружием «клык Хранителя», отвратительным актом; использование оружия – мерзкое и непростительное преступление.

Только рукопашное оружие может быть освящено, как оружие «клык Хранителя».

Сильная некромантия; УЗ 17-й; Создать Магическое Оружие или Доспех, *воззреть оружие, привязать душу*; Цена +4 бонус.

Пылающее: Пылающее оружие содержит в себе Маленькую огненную элементаль, и обладает всеми характеристиками пылающего оружия. Кроме того, существа, пораженные оружием должны пройти проверку Рефлекса против КС 11, или воспламенится. Пламя горит в течение 1d4 раундов. Горящее существо может потратить действие передвижения, чтобы сбить пламя. Владелец оружия также получает +2 бонус к его проверке инициативы, если он держит в руках оружие в начале боя.

Среднее колдовство; УЗ 9-й; Приковать Элементаль, *ограниченная планарная привязка*; Цена +2 бонус.

Рожденное Водой: Рожденное водой оружие содержит Маленькую водную элементаль, и имеет молочную, сине-белую внешность. Если оружие – режущее или дробящее, эта способность нейтрализует стандартные штрафы за использование такого оружия под водой, как будто владелец находится под эффектом *свободное передвижение*. Если оружие – колющее, эта способность дает дополнительный +2 бонус к броскам атаки и повреждений владельца, когда он и его противник касаются воды.

Когда обладатель рожденного водой оружия использует его для атаки с берега существо в воде, эта способность нейтрализует укрытие, которое обычно дается плавающим существам от атак с берега, будто обладатель под эффектом *свободного передвижения*.

Среднее Колдовство; УЗ 9-й; Приковать Элементаль, *ограниченная планарная привязка*; Цена +1 бонус.

Скованное с Землей: Скованное с землей оружие содержит Маленькую земляную элементаль, и имеет тяжелую, кристаллическую внешность. Пока обладатель и его противник касаются земли, оружие дает его обладателю дополнительные +2 бонус к броскам атак и повреждения. Если обладатель летает, бонус улучшения от этой способности не применяется к его атакам (хотя +1 бонус улучшения к его атакам сохраняется, так как оружие как минимум превосходное).

Среднее колдовство; УЗ 9-й; Приковать Элементаль, *ограниченная планарная привязка*; Цена +1 бонус.

Изящество: Оружие изящества содержит Маленькую воздушную элементаль, и имеет слегка прозрачную внешность. Данное свойство может применяться только к легкому оружию: рапире, кнуту или шипастой цепи, а его преимущества применяются, только для обладателя того размера, под которое создано оружие. Обладатель может использовать оружие изящества, как будто у него есть черта Искусность в Оружии. Кроме того, оружие дает +2 бонус улучшения к показателю Ловкости владельца.

Среднее колдовство; УЗ 9-й; Приковать Элементаль, *ограниченная планарная привязка*; Цена +3 бонус.

ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЕ СУДА

Самое впечатляющее воплощение техники заковывания элементарей, используется для получения их в качестве движущей силы больших судов. Начиная с изобретения кареты молниевой дороги, идеи о движущей силе на основе элементарей выросли и улучшились за прошедшие сто восемьдесят семь лет, создав разветвленную сеть довольно быстрого средства передвижения по континенту Кхорвайр и дальше.

Молниевая дорога, разработанная для связи объединенного королевства Галифар и замены Королевской Дороги, обеспечила простой способ путешествий и перевозок грузов по Кхорвайру. Изобретателям отмеченных драконом домов потребовалось много лет для применения принципов молниевой дороги сначала к плавающим судам, а затем и летающим. Оба эти вида судов были разработаны приблизительно за последнее десятилетие Последней Войны, и никогда не создавались для ведения войны или в больших масштабах.

Воздушный корабль: За последнее десятилетие Дом Каннит и Дом Ориен разработали летающие суда, в качестве движущей силы использующие закованных элементарей. Воздушный корабль – это большое судно, похожее на плавающее, длинное и невысокое, окруженное Огромной огненной элементарью, закованную в форме пламенного кольца. Прикованная элементарь передвигает корабль с приблизительной скоростью полета 32 км в час (плохая маневренность). Воздушному кораблю необходим экипаж из 15 человек, и он может перевозить 30 тонн груза.

Сильное колдовство; УЗ 15; Приковать Элементарь, *неограниченная планарная привязка*; Цена 92000 зм.

Карета молниевой дороги: В отличие от других видов элементарных судов, работа кареты молниевой дороги полагается на взаимодействие между парой камней-проводников. Как будет позже описано в разделе Необычных Предметов, пара камней-проводников создает канал, по которому левитирующая карета может перемещаться на высокой скорости. Движущаяся сила обеспечивается воздушной элементарью, закованной в транспортном устройстве. В сравнении с воздушным кораблем или элементарным галеоном, карета молниевой дороги выглядит неуклюжей и громоздкой, но камни-проводники позволяют ей перемещаться при скорости около 40 км в час. Карета молниевой дороги требует экипаж из 10 человек и может перевозить 50 тонн груза. Карета также может

буксировать множество повозок для пассажиров (в каждой по 200 пассажиров) и грузов (в каждой по 100 тонн). Эти повозки выглядят как обычные вагоны без колес, но с камнем-проводником внизу.

Сильное колдовство; УЗ 15; Приковать Элементарь, *неограниченная планарная привязка*; Цена 58000 зм.

Элементарный галеон: Элементарный галеон – это судно, использующее скованную воздушную элементарь для перемещения на большой скорости по воде. В обычной форме элементарный галеон похож на огромную галеру, но с огромной башней, возвышающейся на корме судна, поддерживающей Огромную воздушную элементарь скованную в форме кольца. Фактически судно движется на двух, похожих на плавники, устройствах. Прикованная элементарь передвигает галеон при скорости 30 км в час по спокойному морю. Элементарному галеону необходим экипаж из 20 человек, и он может перевозить 150 тонн груза.

Сильное колдовство; CL 15; Приковать Элементарь, *неограниченная планарная привязка*; Цена 64000 зм.

КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ КОВАННЫХ

Кованные – это живые механизмы, создания магии, имеющие много схожего с магическими предметами. Персонаж кованный может встраивать особые волшебные изделия (от оружия и доспеха до колец и жезлов) внутри своего частично механического, частично живого тела, называемые компонентами. Хотя теоретически любое изделие можно создать для этой цели, некоторые объекты специально разрабатываются для использования персонажами кованными. Такое изделие может быть либо внедрено в тело кованного, либо присоединено к конечности. Дом Каннит создал несколько таких изделий во время Последней Войны. Остальные – созданные недавно Лордом Клинков или кованными из Земель Скорби. Самые странные компоненты можно найти на Ксен’дрике, что наводит на мысль, что создания, похожие на кованных, были распространены среди древней цивилизации разрушенной земли.

ВНЕДРЕНИЕ ИЛИ ПРИКРЕПЛЕНИЕ КОМПОНЕНТОВ КОВАННЫХ

Любой персонаж, способный создать магический предмет, может создать такой же предмет в качестве компонента для кованного, и любой персонаж кованный, способный использовать магические предметы, может ис-

УПРАВЛЕНИЕ ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫМ СУДНОМ

Воздушными кораблями, элементарными галеонами и каретами молниевой дороги чрезвычайно сложно управлять. Наследники Дома Лирандар и Дома Ориен используют свои способности меток дракона, усиленные специальными предметами *фокус метки дракона* для навязывания своей воли закованным элементарям, обеспечивающим движущую силу судам. Персонаж без соответствующей метки дракона подобным образом может покорить элементаря своей воле, но эта задача гораздо труднее.

Персонаж в шлеме элементарного судна может телепатически управлять скованной элементарью для движения судна вперед и назад, поворота, ускорения, замедления и остановки. Кроме того, воздушный корабль также может подниматься выше, ниже и парить. Чтобы заставить элементаря повиноваться этим командам, персонажи без метки дракона должны выиграть встречную проверку Обаяния у элементаря (практически все элементаря име-

ют модификатор Обаяния +0). Если проверку выигрывает элементарь, она или продолжает двигаться в текущем направлении или немедленно останавливает судно, в зависимости от того, что ей захочется. Если проверку выигрывает персонаж, судно движется, как он того захочет.

Существует несколько более надежных способов управления элементарным судном. *Колесо ветра и воды* позволяет отмеченному драконом наследнику Дома Лирандар управлять воздушным судном и элементарным галеоном без встречных проверок Обаяния. *Молниевые вожжи* позволяют наследнику Ориен управлять каретой молниевой дороги таким же образом. Персонаж без метки дракона может накладывать *очаровать монстра* или подобные заклинания на скованную элементарь (или сам или через магический предмет) для эффективного управления судном.

пользовать изделия в выполненные как компоненты кованного. Компоненты кованного используют особые правила, приведенные ниже, если же что-то там не описано, то используются обычные правила по созданию и использованию магических предметов.

Компоненты кованного обычно занимают то же место на теле, что и магические предметы того же вида. Компоненты, не занимающие место на теле, стоят в два раза дороже обычного магического предмета. Такие компоненты работают только когда внедрены в тело кованного; и они не могут использоваться представителями других рас.

Когда кованный при спас-броске выкидывает на кубике «1», внедренный компонент не может повредиться, и внедренный компонент не может быть целью атаки независимо от его владельца кованного. Однако прикрепленные компоненты могут и повреждаться, и быть целью.

Если компонент кованного требует активации, персонаж может активировать его мысленно. Выполнение этого требует такого же вида действия, как и для обычного магического предмета (обычно стандартное действие), но кованный может делать это тихо и без движения, и никогда не провоцирует благоприятную атаку при активации.

Прикрепление и отделение компонента кованного – это стандартное действие, никогда не провоцирующее благоприятную атаку. Если персонаж кованный имеет как минимум 1 хит-поинт, внедренные и прикрепленные компоненты нельзя снять пока сам кованный не захочет этого. Выведенный из строя кованный (от -1 до -9 хит-поинтов) не может ничего решать; и внедренные и прикрепленные компоненты можно снимать с выведенного из строя кованного. Если кованный уничтожен (-10 хит-поинтов), каждый компонент получает право на соответствующий спас-бросок, чтобы остаться целым; целые компоненты можно собрать как трофеи.

ПРОСТЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Простые компоненты – это обычные магические пред-

меты, модифицированные так, чтобы использоваться в качестве компонентов кованного, и специально созданные изделия без выдающихся характеристик.

Боевой кулак (прикрепляемый компонент):

Это оружие +1 напоминает увеличенную

шипастую латную рукавицу. Она создается для кованного Среднего размера, но выглядит как латная рукавица для огра. Она прикрепляется к предплечью кованного, полностью закрывая ладонь. Этот компонент работает, только если он прикреплен и зафиксирован.

Боевой кулак увеличивает повреждение, причиненное обычным ударом персонажа до 1d8 единиц дробящего и колющего повреждения (если персонаж Среднего размера). Частенько встречаются разновидности с большими бонусами улучшения.

Монах кованный, использующий **боевой кулак** причиняет увеличенный невооруженный удар, как если бы персонаж был на один размер больше, и может добавлять бонус улучшения **боевого кулака** к своим броскам невооруженной атаки и повреждения.

Слабое превращение; УЗ 3; Создать Магическое Оружие или Доспехи, *сила быка*; Цена 2600 зм; Вес 2,7 кг.

Диск Устойчивости к Энергии (внедряемый компонент): Этот металлический диск испещрен охранными рунами и в центре содержит драгоценный камень. При внедрении в грудь кованного, диск занимает место на теле – амулета, и дарует персонажу устойчивость к одному из видов энергии: кислота, холод, электричество, огонь и звук.

Младший диск устойчивости к энергии дарует 10 единиц устойчивости. *Старший диск устойчивости к энергии* дарует 20 единиц устойчивости. *Великий диск устойчивости к энергии* дарует 30 единиц устойчивости.

Слабая (младший или старший) или средняя (великий) защита; УЗ 3 (младший), 7 (старший) или 11 (великий); Создать Необычный Предмет, *устойчивость к энергии*; цена 12000 зм (младший), 28000 зм (средний), 44000 зм (великий).

Рука-арбалет (прикрепляемый компонент): Этот *легкий многозарядный арбалет* +2 изготовлен из плотного дерева, и имеет необычайно толстое и закругленное ложе. Он прикрепляется к руке кованного, полностью закрывая руку. Этот компонент функционирует, только если прикреплен и зафиксирован.

Рука-арбалет волшебным образом перезаряжается и стреляет силой мысли, в качестве стандартного действия. Оружие автоматически создает арбалетные стрелы в касете с боеприпасами. Кассета содержит 5 арбалетных стрел; как только одна выстреливается, тут же создается другая. Можно создать до 20 стрел в день. Впоследствии, кованный может использовать свою жизненную энергию для создания дополнительных стрел, по цене 1 хит-поинт за стрелу. В любое время кованный может потратить 3 хп, чтобы создать арбалетную стрелу, которая возрена, как если бы на неё применили *воззреть оружие*. Создание стрелы – это свободное действие. Стрелы исчезают, если их вынуть из арбалета, не выстрелив. С утраченными при создании стрел хит-поинтами обращаются как с потерей от повреждения; их можно как обычно вылечить или починить.

Рука-арбалет не может использовать обычные стрелы (ни магические, ни обычные); он создан для создания и использования своих волшебных болтов.

Среднее заклятие и колдовство; УЗ 9; Создать Магическое Оружие или Доспехи, *воззреть оружие, младшее созидание*; Цена 20000 зм; Вес 5,4 кг.

Рука-клинок (прикрепляемый компонент): Это большой металлический цилиндр с тяжелым зазубренным лезвием меча на одной стороне, прикрепляемый другим концом к кованному. Он прикрепляется к руке выше предплечья. *Рука-клинок* является *палашом* +1, и требует наличия черты Квалификация в Экзотическом Оружии (палаш) для надлежащего использования. Когда оружие прикреплено, кованного нельзя обезоружить, но кованный



не может использовать эту руку для других задач не сняв руку-клинок. Кроме этого, владелец получает +2 бонус к встречному броску атаки при обезоруживании противника. Если владелец использует действие готовности, и направляет руку-клинок против стремительной атаки, он причиняет двойное повреждение при успешном попадании по проводящему стремительность персонажу.

Слабое превращение; УЗ 5; Создать Магическое Оружие или Доспехи, *героизм*; Цена 2300 зм; вес 3,6 кг.

Финальный Посыльный (внедряемый компонент): Этот компонент — замысловатая совокупность из шестеренок и крошечных крылышек, служащая средством передачи сообщений между подразделениями кованых. Финальный посыльный занимает место амулета, и питается энергией кованного. Когда посыльный на нем, кованный может выполнить стандартное действие чтобы указать посыльному местонахождение, целевую личность, изображение, видимое кованным в настоящий момент и сообщение из 25 слов.

В качестве свободного действия хозяин может выпустить финального посыльного, который улетает к месту назначения настолько прямым путем, насколько это возможно. Когда он достигнет места, он начнет искать целевое существо (если оно было определено); иначе он будет искать ближайшего кованного. Любой кованный, присоединивший посыльного, может увидеть содержащееся в нем сообщение.

Если кованный уничтожен имея внутри финального посыльного, посыльный немедленно вылетает и ищет цель. Он сохраняет сообщение, но хранимую картинку заменяет последним, что видел убитый кованный.

Финальный посыльный — это миниатюрный механизм с КД 26 (касат. 26, отороп. 26), 6 Хп, и летает со скоростью 18 м (превосходная). У него есть зрение при низкой освещенности и темновидение 18 метров. У него нет конечностей, и он не может выполнять какие либо действия кроме как поиска цели и передачи изображения. Отсоединенный посыльный может оставаться активным до 8 часов, после чего он отключается. Он может восстановить свою энергию присоединившись к кованному, каждая минута присоединения позволяет оставаться активным 1 минуту после освобождения, до максимума 8 часов.

Умеренное превращение; УЗ 11; Создать Механизм, *анимировать объект, послание*; Цена 6000 зм.

Футляр для палочки (внедряемый компонент): Этот узкий футляр встраивается в предплечье и руку кованого, занимая место браслета/наручей на теле. Когда он встроен, кованный может вставить обычную волшебную палочку в этот футляр, после чего она объединяется с телом персонажа. Футляр может удерживать только одну палочку. Когда палочка вставлена, ее нельзя вынуть, не истратив все заряды, но если истратить, палочка выпадает из футляра и можно вставить следующую.

Персонаж может активировать палочку в футляре (принимая, что персонаж может их активировать) без необходимости вынимать, а просто указав пальцем и подумав про активацию. Таким образом, палочку можно будет без проблем активировать, находясь в области *тишины*, или находясь в захвате.

Слабое превращение; УЗ 4; Создать Необычный Предмет, Создать Волшебную Палочку, *полиморф*; Цена 4000 зм.

Эссенция разведки (внедряемый компонент): Этот темный металлический диск испещрен символами, оли-

цетворяющими тишину и незаметность. При внедрении в грудь кованного, он занимает место на теле — амулета, и дарует персонажу +5 бонус компетентности к проверкам Скрытности и Бесшумного Передвижения.

Слабая иллюзия; УЗ 5; Создать Необычный Предмет, *невидимость, тишина*; Цена 5000 зм.

Эссенция разведки, Великая (внедряемый компонент): Как и в обычной эссенции разведки, но +15 бонус компетентности к проверкам Скрытности и Бесшумного Передвижения.

Средняя иллюзия; УЗ 10; Создать Необычный Предмет, *невидимость, тишина*; цена 45000 зм.

Эссенция разведки, улучшенная (внедряемый компонент): Как и в обычной эссенции разведки, но +10 бонус компетентности к проверкам Скрытности и Бесшумного Передвижения.

Средняя иллюзия; УЗ 10; Создать Необычный Предмет, *невидимость, тишина*; цена 20000 зм.

СОВЕТНИКИ

Советник — это маленькая металлическая сфера, примерно 5 см в ширину, усеянная драгоценными камнями или осколками дракона. Их нашли исследователи в Ксен’дрике, но изобретатели и сами кованные до сих пор не открыли тайны этих устройств. Несмотря на сильную магическую ауру, *советник* не проявляет видимых способностей. Его силы проявляют себя только после присоединения к кованному (занимая на теле место амулета). В этот момент *советник* словно оживает. *Советник* — это разумное волшебное изделие, созданное советовать и помогать кованому. *Советник* использует обычные правила по определению мировоззрения интеллектуальных предметов. Однако от обычного интеллектуального магического предмета он отличается следующим образом:

- *Советник* обладает показателем Интеллекта 2d6+8 (минимум 12) и показателями Мудрости и Обаяния 2d6+6 (минимум 10).
- *Советник* воспринимает окружение, используя органы чувств кованого, к которому он присоединен, но он не использует навыки Поиска, Отслеживания и Прислушивания кованного.
- *Советник* всегда может телепатически общаться с кованным, к которому присоединен. При обычных обстоятельствах *советник* не может разговаривать, но кованный может передать *советнику* управление своим голосом.
- Одна из основных функций *советника* — служить кованному переводчиком. Все *советники* разговаривают на языке Великанов и на Общем. *Советник* может понимать два дополнительных языка за каждый пункт модификатора Интеллекта. При обнаружении, *советник* может иметь эти ячейки незаполненными; *советник*, найденный в Ксен’дрике может говорить на Эльфийском или Драконьем, но вряд ли будет знать Дварфский, никогда не встречая раньше дварфов. Однако он быстро заполняет пустые ячейки при встрече новых языков.

Вместо обычного списка сил, *советник* получает 1d4 силы, выбранных определенно или случайным образом



из следующего списка:

СВОЙСТВА СОВЕТНИКА

d%	Свойство	Модификатор цены
01-09	Изделие поддерживает активным <i>смертовзгляд</i>	+2700 зм
10-14	Изделие может использовать <i>об-наружение магии</i> по желанию	+3600 зм
15-17	Изделие имеет 10 рангов в <i>Расшифровка</i>	+5000 зм
18-22	Изделие имеет 10 рангов в <i>Дипломатии</i>	+5000 зм
23-34	Изделие имеет 10 рангов в <i>Знании</i> (выберите сами категорию)	+5000 зм
35-42	Изделие имеет 10 рангов в <i>Прислушивании</i>	+5000 зм
43-50	Изделие имеет 10 рангов в <i>Поиске</i>	+5000 зм
51-55	Изделие имеет 10 рангов в <i>Чувстве Мотива</i>	+5000 зм
56-60	Изделие имеет 10 рангов в <i>Искусстве Магии</i>	+5000 зм
61-68	Изделие имеет 10 рангов в <i>Отслеживании</i>	+5000 зм
69-72	Изделие может применять <i>ускорение</i> на владельца 1 раз в день	+5000 зм
73-75	Изделие может накладывать <i>зону правды</i> 3 раза в день	+6500 зм
76-83	Изделие по желанию может обнаруживать противоположное мировоззрение	+7200 зм
84-89	Изделие по желанию может обнаруживать нежить	+7200 зм
90-93	Изделие имеет постоянный эффект <i>обнаружить магическое слежение</i>	+10000 зм
94-100	Изделие имеет эффект <i>статус</i> , используемый по желанию	+11000 зм

Если выпадает одно и то же свойство дважды, перекиньте кубик. Свойства использует *советник*, а не кованный. Активирование свойства или концентрация на постоянном эффекте – стандартное действие, предпринимаемое изделием. *Советник* может использовать лишь навык Дипломатия, и то если его хозяин кованный даст полный контроль над своим голосом. *Советник* имеет базовую рыночную цену 2500 зм плюс цена его свойств.

Показатель Эго *советника* определяется так же как для обычного интеллектуального изделия.

Кованный может носить только один *советник*. Владелец может заменить один *советник* другим, но особые свойства нового *советника* не активируются пока не пройдут 24 часа со снятия предыдущего.

КОМПОНЕНТЫ-АРТЕФАКТЫ

Дом Каннит использует могущественный артефакт, известный как кузня созидания для создания армии кованных. Однако некоторые утверждают, что Дом Каннит не строил эту кузницу сам, а что важные чертежи, описывающие узор кузницы, были найдены на Ксен’дрик. Правда, это или нет, но на Ксен’дрик найдено множество компонентов для кованных: *советники* уже описаны, так же как и другие мощные компоненты, превышающие умения современных изобретателей. Такие артефакты могут сильно увеличить силу любого кованного, которому повезло найти их.

Ожерелье Сохранности (присоединяемый компонент): Этот тяжелый тор из черного адамантина со сверкающими рубинами по краю налезет на шею любому кованному Среднего размера. Если кованный прикрепит ожерелье, то оно раскроет свои силы владельцу. Этот тор

создан для впитывания сознания кованного, когда его тело критически повреждено, и чинит ранения. Ожерелье восстанавливает 1 единицу повреждений каждые 10 минут, даже если владелец имеет ниже –9 Хп; и если Хп персонажа станут выше –9, он придет в сознание в своем теле.

Ожерелье можно снять, если носящий его кованный имеет меньше 0 хит-пинтов, что, естественно, остановит починку кованного. Однако сознание кованного в этом случае остается в браслете. Если кованный присоединит браслет уже содержащий воспоминания другого кованного, они должны немедленно сделать встречные спасброски Воли. Победитель получит контроль над телом; а проигравший заключается в браслете. Эту проверку нужно повторить через 24 часа. Сознание внутри браслета действует как *советник*: оно может телепатически общаться с кованным, и воспринимать мир через органы чувств хозяина. Оба духа могут образовать симбиотические отношения. Кованный может сознательно позволить духу из браслета захватить его тело. Однако сознательно или нет, но личность в теле можно переключать только 1 раз каждые 24 часа.

Ожерелье сохранности чрезвычайно сильно устойчиво к повреждению. Оно сделано из закаленного заклинаниями адамантина и имеет прочность 25 и 50 хит-поинтов. Кроме того, оно восстанавливает свое повреждение со скоростью 1 Хп в раунд.

Сильное очарование и превращение; УЗ 20.

Таурический пояс (присоединяемый компонент): Этот пояс из сплетенных мифриловых нитей, с гравировкой мифическими животными и усыпанный пульсирующими осколками дракона, дарует кованному способность трансформировать нижнюю часть тела в подобие фантастического львиноподобного животного – прекрасный механизм из мифрила, стали и темного дерева. Владелец может переключаться между таурической и гуманоидной формой стандартным действием, не вызывая благоприятную атаку.

Таурическая форма обеспечивает кованного следующими преимуществами:

- Размер увеличивается на одну категорию: таурическое тело значительно больше чем торс гуманоида. Однако торс как раз остается старого размера, так что кованный продолжает использовать то же оружие что и раньше. Другие эффекты размера – модификаторы КД и атаки, модификатор проверки захвата, и так далее – все изменяются на категорию.
- Персонаж получает увеличение скорости +3 метра к базовой скорости.
- Персонаж получает премию +4 к Силе и +2 к Телосложению.
- Кованный получает способность совершать две атаки когтями каждый раунд, причиняя 1d4 повреждения (до применения модификаторов). Эти атаки совершаются со всеми обычными штрафами за вторичные атаки.

Сильное превращение; УЗ 20.

ТРАДИЦИОННЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Кроме волшебных изделий «заточенных» под кованных, отмеченных драконом и калаштаров, в Эберроне существует несколько новых предметов, полезных для всех персонажей.

СНАДОБЬЯ И МАСЛА

Масло починки: Во время последней войны защитники Сайра сильно рассчитывали на использование кованных и других механизмов, но к каждому бойцу невозможно было присоединить по изобретателю. Поэтому было создано *масло починки* для оказания экстренной помощи механизмам, защищающим важные места. Это масло

действует как соответствующее заклинание *починка повреждений*.

Слабое превращение; УЗ 1, 3 или 5; Сварить Снадобье, *починка легких, средних или серьезных повреждений*; Цена 50 зм (*починка легких повреждений*), 300 зм (*починка средних повреждений*), 750 зм (*починка серьезных повреждений*).

КОЛЬЦА

Кольцо звука: Эти волшебные кольца делаются наборами из 2-6 штук. Прошептав в одно кольцо, владелец может послать сообщение всем, носящим кольца из того же набора. Диапазон этого эффекта – 36 метров, и учитываются все ограничения и преимущества от заклинания *послание*. Хотя и цена таких колец чрезвычайно высока для большинства людей, наемники Аурума и богатые солдаты часто используют их.

Когда набор *колец звука* уже выкован, дополнительные кольца больше него создать нельзя.

Слабое превращение; УЗ 1; Увеличить заклинание, Выковать Кольцо, *послание*; Цена 2000 зм (за одно кольцо).

НЕОБЫЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Камень-проводник: Эти большие светящиеся сферы – обязательный компонент карет молниевой дороги от Дома Ориен. Сама по себе сфера не имеет выдающихся свойств, кроме свечения ярким внутренним светом (эквивалент солнечного жезла). Когда два *камня-проводника* находятся в 1,5 метрах друг от друга, они создают волшебный канал, позволяющий быстрое перемещение в пространстве между камнями. Сферы сильно отталкивают друг друга; даже большой вес кареты молниевой дороги не может сдвинуть камни друг к другу ближе, чем на несколько сантиметров. Взаимодействие двух *камней-проводников* создает видимое поле электрической энергии (отсюда и происходит название «молниевая дорога»), прыгающее между соседствующими камнями образующее дугу над крышей кареты.

Хотя молниевая дорога – самое успешное применение магии *камней-проводников*, она не единственное применение камней. Предприниматели и негодяи часто экспериментируют с альтернативными средствами перемещения по линиям *камней-проводников*. Меньшие транспорты способны гораздо быстрее перемещаться по *камнями-проводникам*, но часто опрокидываются, не имея достаточно большого веса кареты молниевой дороги, противодействующей отталкивающему эффекту *камней-проводников*.

Оррери Планов: Этот объект – модель Эберрона и Кольца Сибериса, очевидно созданная для отслеживания движения двенадцати лун вокруг планеты и по кольцу, а также для установления связи с существующими планами, окружающими Материальный План. Обычное оррери планов около 0,3 метров диаметром, сделанное из адамантина и крошечных осколков дракона. Один раз в день оррери планов может создать локальную зону проявления 18 метров диаметром, связанную с одним из внешних планов. Зона существует 24 часа и обладает одним из следующих эффектов, в зависимости от плана, с которым связана:

Даанви: Увеличивает все заклинания с законным дескриптором.

Дал Куор: Расширяет все заклинания школы иллюзии.

Долларх: Препятствует всем заклинаниям.

Ириан: Удваивает эффект заклинания *освятить*.

Китри: Увеличивает все заклинания с хаотическим дескриптором.

Ксориат: Накладывает шаблон псевдоприродный (из *Справочника Планов*) на всех существ, призванных с помощью заклинаний *призвать монстра* в зоне проявления.

Ламанния: Предоставляет черту Измененный Призыв всем существам, призванным с помощью заклинания *призвать природного союзника* в зоне проявления.

Мабар: Удваивает эффект заклинания *осквернить*.

Рисия: Увеличивает все заклинания с холодным дескриптором.

Сирания: Продлевает следующие заклинания: *хождение по воздуху, падение как перо, полет, газообразная форма, прыжок, левитация, наземный полет, обратная гравитация, ветровое передвижение*, и любые подобные заклинания, позволяющие магический полет.

Теланис: Уровень заклинателя для всех врожденных магических и сверхприродных способностей фей и элдринов увеличивается на 1.

Ферния: Увеличивает все заклинания с огненным дескриптором.

Шаварат: Продлевает все заклинания, которые создают, улучшают или имитируют оружие (такие как *пламенный клинок, острый край*, и *меч Морденкайнена*) и заклинания, вызывающие враждебные эмоции (такие как *ярость, героизм*, и *антипатия*).

Эффект зоны проявления заканчивается, если *оррери планов* переместить с места.

Сильное колдовство; УЗ 15; Создать Необычный Предмет, создатель должен иметь как минимум по 12 рангов в навыках Знание (таинство/магия) и Знание (планы); Цена 50000 зм; Вес 3,6 кг.

АРТЕФАКТЫ

Перед тем, как люди пришли в Хорвайр, эти земли были территорией гоблинов и орков. Величайшая цивилизация, возникнувшая здесь, была Империей Дхакаан, гордым воинственным сообществом гоблиноидов, существовавшим тысячи лет. Вторжение даелькиров уничтожило Дхакаанскую Империю, и к приходу человечества здесь уже осталась лишь пустая оболочка былой славы.

Однако остатки величия еще существуют, и Наследники Дхакаана прочесывают земли в поисках артефактов. Хобгоблин, несущий клинок дхакаанского военачальника имеет большое влияние среди своих сородичей, а лорд, нашедший корону императора, возможно, сможет воссоединить кланы и основать новую империю.

Все дхакаанские артефакты имеют характерную внешность, и часто несут знаки отличия звания или клана. Гоблиноиды обычно приходят в негодование, если видят представителя не своей расы, обладающим одним из их исторических реликтов. Представители Наследников Дхакаана проходят долгие версты, чтобы вернуть эти артефакты из рук людей.

Булава оглушающей мести: Созданная в разгар дхакаанской войны и даелькиров, эта *тяжелая оглушающая булава убийства необычных из бйешика +6* является мощным оружием против этих отвратительных врагов. Кроме оглушающего свойства, владелец *Булавы Оглушающей Мести* может ударять ею по земле, создавая эффект, идентичный заклинанию *крик*, хотя он звучит как раскаты грома.

Великолепный Доспех Дхакаана: Выкованный для древнего хобгоблинского императора, этот комплект *полные пластинчатые доспехи +4 сильного укрепления с устойчивостью к магии 19* также обладает постоянным эффектом *необнаружения* (защищается только доспех, а не владелец). Доспех предоставляет владельцу +10 бонус улучшенности к Обаянию и позволяет ему использовать

героизм по желанию, с уровнем заклинателя 20.

Гхаал'дуур, Понихида Могуществу: На рассвете империи Джааал Дхакаан был создан великий рог Гхаал'дуур, для звучания на поле битвы, давая сигнал о падении врага. Этот рог – одна из величайших реликвий империи, и если один из военачальников из Наследников Дхакаана сможет его заполучить, множество разрозненных кланов наверняка стекутся под его знамя.

Гхаал'дуур вырезан из кончика рога красного дракона. Чтобы правильно его использовать, персонаж должен иметь как минимум 12 рангов в Актерстве. Бард, играющий на роге получает +5 бонус ко всем проверкам Актерства, связанным с музыкой. КС спас-броска от заклинаний и магических способностей барда, использованных совместно с рогом, увеличиваются на 3, а все заклинания барда увеличиваются и продлеваются как будто с применением навыков Увеличить Заклинание и Продлить Заклинание. Кроме того, когда бард использует способность *внушить храбрость*, бонус морали увеличивается на +2 и способность действует в пределах 300 метров; и все враги барда в пределах 300 метров получают –2 штраф морали к броскам атаки, повреждения и спас-броскам против эффектов очарования и страха. Бонусы и штрафы удваиваются при обращении с целями-гоблиноидами.

Гхаал'дуур считается спрятанным в глубинах Хайбера, в одном из убежищ выживших даелькиров. Поговаривают, что только пламя Джараашты, дракона, пожертвовавшего свой рог для создания, может уничтожить рог. Но за девять тысяч лет, как считают многие мудрецы, могущественный дракон наверняка уже умер.

Рог 0,9 метров длиной и весит 6,3 кг. Он окаймлен адамантином и покрыт рунами гоблиноидов. Надпись на Гоблинском гласит «Великое оплакивание павших врагов».

Нагрудник Камвуула Норека: Этот доспех принадлежал хобгоблинскому герою древнего Дхакаана, известному убийце иллитидов. Это *адамантиновый нагрудник среднего укрепления* +3, и, кроме того, предоставляет владельцу Устойчивость к Пси-силе 17. Если владелец *нагрудника Камвуула Норека* проходит успешный спас-бросок против атаки *заряд разума*, то *заряд* отражается в атакующего, не затронув владельца доспеха.

Ясеновое копьё Тхакаша Рина: Связанное с одним из первых орков Хранителей Ворот, это деревянное копьё в действительности вырезано из плотного дерева, а не ясеня. Это *копьё из плотного дерева убийца необычных* +4. Если его владелец имеет навык Оттолкнуть Необычных, он может использовать копьё для поражения необычных до трех раз в день, добавляя свой бонус по Обаянию (каким бы он не был) к своим броскам атаки и причиняя дополнительное повреждение, равное его уровню друида. Если персонаж случайно поражает существо, не являющееся необычным, удар не обладает дополнительными эффектами, но способность засчитывается как использованная.

ЧУДНЫЕ МЕСТА

В глубинах канализаций Шарна безумный некромант собрал устройство, преобразующее городских крыс в чудовищную нежить. Во мраке Теневого Пограничья, орк-друид использует древнюю каменную карту звезд для предсказания будущего, по движению Кольца Сибериса.

Это были примеры чудных мест – магических предметов, имеющих мощные и полезные эффекты, но не способных передвигать. Обычно существует ограничение, где можно основывать чудные места – вот почему некроманту пришлось строить свою сверхъестественную

машину под Шарном, а не в безопасном тайном укрытии вдалеке от цивилизации. Самое распространенное требование – это присутствие зоны проявления, связанной с желаемым эффектом места. Многие чудные места также требуют редких или чрезвычайно сильных компонентов. Эти требования описываются в каждом индивидуальном описании места.

Поскольку чудные места невозможно перемещать, их цена в основном из-за того, что нужно потратить для создания – хотя персонаж, продающий замок, может добавить стоимость чудесного места в подвале.

Здесь приводится несколько примеров чудных мест, но их следует рассматривать просто как примеры, а не полный и окончательный список.

Обсерватория Сибериса: Говорят, что будущее уже написано, и что его тайны можно найти в глубинах Хайбера и жутких бурях Кольца Сибериса. Тысячелетиями драконы Аргонессена и друиды Хранителей Ворот создавали обсерватории для отслеживания перемещения и узоров на Кольце Сибериса. Обсерватории Аргонессена – это фантастические строения из хрусталя и металла, наполненные огромными планетариями, подходящие для использования драконами с их когтями. Обсерватории друидов – сборище из каменных монолитов и искривленных деревьев, бережно расставленные и таинственным образом обработанные, чтобы ловить передвижения Кольца. Несмотря на различие во внешности, оба вида *Обсерватории Сибериса* имеют одни и те же эффекты:

- Тот, кто находится в *Обсерватории Сибериса*, получает +5 бонус обстоятельств к проверкам Знания (планы).
- Персонаж с минимум 5 рангами в Знании (таинство/магия) или Искусство Выживания всегда знает направление на север от текущего положения *Обсерватории Сибериса*.
- Персонаж в *Обсерватории Сибериса* может накладывать заклинания ворожбы с эффективным уровнем заклинателя на пять выше, чем его текущий уровень заклинателя, и сама *Обсерватория* заменяет все необходимые фокусы и материальные компоненты для любых заклинаний ворожбы.
- *Обсерватории Сибериса* чрезвычайно полезны для некоторых видов ворожбы. Их связь с Кольцом Сибериса дарует им таинственную связь с драконьим Пророчеством и его проявлениями, включая отмеченных драконами персонажей. Персонаж в *Обсерватории Сибериса* может нацеливать на любого отмеченного драконом персонажа заклинания ворожбы, такие как *магическое слежение* или *определить местоположение*, как будто у него есть вещь, когда-либо принадлежавшая цели.

Обсерваторию Сибериса можно построить только в месте сильного баланса между Хайбером и Сиберисом; требуются месяцы или даже годы тщательных изысканий, чтобы найти такое место. Самые дорогостоящие компоненты, требуемые для создания лаборатории – нерезанные, ненастроенные осколки драконов Сибериса, Эберрон и Хайбера, исключительного размера и чистоты. Последний ритуал в создании лаборатории заключается во внедрении осколков в строение, делая их бесполезными для других целей.

Сильная ворожба; УЗ 17; Создать Необычный Предмет, *определить местоположение*, создатель должен обладать минимум 5 рангами в Знании (таинство/магия) и 5 рангами в Знании (планы); Цена 50000 зм.

Печать Измерений: Это чудное место на самом деле является младшим артефактом; техника по созданию этих объектов утеряна девять тысяч лет тому назад. *Печать измерений* – это массивная каменная плита, покрытая запутанным узором из рун и печатей. Печать имеет два эффек-

та. Во-первых, она излучает невидимое волшебное поле в радиусе 3,2 км; это поле дублирует эффект заклинания *замок измерений*. Во-вторых, она отрицает обычные эффекты любой зоны проявления, накрытой ее полем.

Печати измерений обычно находятся в Элдиинских Владениях и Теневом Пограничье; это остатки древних сражений между друидами Хранителями Ворот и силами даелькиров. Согласно легенде эти печати охраняют Ксориат от соприкосновения с Эберроном. Поэтому Культы Дракона Глубин стремятся уничтожить эти печати. В Теневом Пограничье они часто перекрывают зоны проявления, соединенные с Ксориатом или Китри; уничтожение печатей повторно раскроет силу этих зон.

Сильная защита; УЗ 20.

Жуткая машина: Некроманты Изумрудного Когтя, Вдохновенные лорды Дремлющей Тьмы и другие злые мыслители мира Эберрон склонны к большим видениям разрушительной славы, и часто эти видения воплощаются в жизнь жуткими машинами. По существу, жуткая машина – это какое-то устройство, при помощи которого злодеи (и другие НИП) создают эффекты, которые трудно объяснить в существующих правилах ДнД.

В терминах игровой механики, жуткая машина – это использованное заклинание *желание*, что означает, что желающий создать ее должен меть уровень заклинателя 17 или выше. Жуткая машина может выполнять что угодно, но только один-единственный эффект.

Из-за жутких машин совершаются многочисленные приключения, в которых герои противостоят созданию механизма машины и, если они провалят это задание, то ищут способы уничтожить ее. К счастью для низкоуровневых ИП, создание жуткой машины находится в компетенции не только высокоуровневых заклинателей. У этой задачи нет определенных требуемых заклинаний и даже минимального уровня заклинателя. Вместо этого, создание определенной жуткой машины имеет множество определенных, сильно ограничивающих требований по ее созданию и даже местоположению. Обычным требованием является присутствие зоны проявления в месте строительства, и большинство жутких машин также требуют множество редких, возможно уникальных материалов и дорогих веществ.

Часто жуткими машинами очень трудно управлять. Управление обычно требует особой формы способностей в заклинаниях или псионике, соответствующих навыков Знания, и личного опыта в обращении с машиной. Кроме того, обычно эти устройства неустойчивы, и требуют предшествующих испытаний до того как начнут работать в полную силу и всегда имеют вероятность катастрофической ошибки. Поэтому, если жуткая машина попадет не в те руки, неважно, хорошие или плохие, всегда есть шанс, что она развалится на части до того, как ее можно будет использовать.

Цели, для которых злодеи создают жуткие машины

- различны, как и сами злодеи, но ниже приводится несколько примеров.

Изумрудный реаниматор: Это отвратительное устройство в своем составе имеет кости и плоть нежити. Любое существо, умирающее в пределах 3,2 километров от жуткой машины тут же встает в виде зомби под управлением создателя машины. *Изумрудный реаниматор* должен быть построен в зоне проявления, связанной с Мабар.

Призывальщик Мастера: Хотя эта жуткая машина и выглядит как куча металлического лома, собранного на развалинах Земель Скорби, она позволяет своему оператору отслеживать передвижения всех кованных в пределах 16 километров. По желанию, оператор также может нацелить на любого кованного в этом радиусе заклинание *запрос*. Самым важным компонентом *призывальщика мастера* является древний советник из Ксен'дрика, содержащий знания о том, как построить эту машину.

Некромантические Линзы: Эта жуткая машина выглядит как громадный телескоп. Когда в ее линзах собирается солнечный свет, оно проецирует на большую область негативную энергию. Эффект идентичен заклинанию *массовое нанесение легких ранений*, за исключением того, что целью являются все существа в пределах радиуса в 8 км. Устройство работает только в те дни, когда Мабар соприкасается с материальным планом.

Разрушитель Психики: Эта жуткая машина имеет сходство с чужими куполами-городами Вдохновенных. При управлении это устройство посылает волны псионической энергии, мешающие спать, все в радиусе 4,8 км от машины переносят эффект заклинания *ночной кошмар*. Создание *разрушителя психики* требует большого количества Риедранской кристаллы а также осколки дракона Сибериаса.

Сток Заклинаний: Этот черный шар испускает *поле антиматии* радиусом 4,8 км. Найти точное местоположение для возведения *стока заклинаний* – самая трудная задача в его строительстве, потому что он должен находиться в очень редких узлах волшебных энергий.

Жуткие машины нарушают многие правила магии, используемые в Драконах и Подземельях. В основном они существуют для завязки сюжета, и вы, как Мастер, спокойно можете устанавливать КС спас-бросков на свое усмотрение, придумывать требования для строительства, и как уничтожить машину, если это вам понадобится. Создание жуткой машины должно быть важной частью приключения. Строитель жуткой машины вначале должен найти способ (часто путем исследования древних руководств из Ксен'дрика или Эпохи Демонов, или через непосредственное вмешательство внешнего), затем собрать материалы, поиски которых, скорее всего, заставят его обойти весь Кхорвайр.

У жутких машин нет рыночной цены. Мастер сам определяет ее по стоимости материалов для постройки.

Вперед!» просигналил охотничий мастер Улдоп, и халфлинги наездники на динозаврах прищипорили своих скакунов через Талентские Равнины...





ОДИНАДЦАТАЯ ГЛАВА

ЧУДОВИЩА



В этой главе представлены игровые показатели новых встречающихся в Эберроне чудовищ. Некоторые из них принадлежат к новому типу существ, который описан ниже – бессмертным. Глава включает описание специфического для Эберрона положения классические чудовищ D&D, таких как гоблины, майнд флаеры и ракшасы. Эти чудовища, также как и любой другой материал в этой книге, могут использоваться как в игровом мире Эберрон, так и в любой другой игре D&D.

БЕССМЕРТНЫЙ ТИП

Бессмертные – новый тип, описывающий существ, которые умерли, но вернулись к какой-то форме духовной жизни. Эти существа во многом подобны как живым существам, так и нежити. Однако, если нежить является насмешкой над жизнью и нарушением естественного порядка жизни и смерти, бессмертные всего лишь оттягивают неизбежность смерти, чтобы исполнить благородное предназначение. Нежить берет свою энергию из плана Мабар, Бесконечной Ночи, бессмертные крепко связаны с планом Ириан, Вечным Днем, местом рождения всех душ. Они – нечто большее, чем души, лишившиеся собственного тела, иногда они покрыты реальной плотью, но чаще бестелесны и едва ли более материальны, чем души в их чистом состоянии.

Свойства: У бессмертных следующие особенности.

- 12-гранный Кубик Хит-поинтов.
 - Базовый бонус атаки равен 1/2 Кубиков Хит-Поинтов (как у мага).
 - Хорошие спасброски Воли.
 - Пункты навыков равны 4+мод-тор Интл., минимум 1 за кубик Хит-Поинтов, на первом КХП количество пунктов навыков умножается на четыре.
- Признаки: Бессмертные обладают следующими признаками (если иное не обозначено в описании существа):
- Нет показателя Телосложения.
 - Темновидение 18 метров.
 - Иммуниет к эффектам сна, яда, парализа, ошеломления, болезни и смерти, а также заклинаниям и способностям, влияющим на разум (чары, внушение, фантомы, узоры и эффекты морали).
 - Невосприимчивость к дополнительному повреждению от критических попаданий, временному повреждению или высасыванию параметров. Иммуниет к повреждению физических параметров (Сила, Ловкость, Телосложение), а также к эффектам усталости и истощения. В отличие от нежити, бессмертные восприимчивы к высасыванию энергии. Как и живым существам, бессмертным можно причинить вред негативной энергией и излечить позитивной энергией.
 - Иммуниет к любым эффектам, требующим спасброска Стойкости, за исключением атак высасывания

энергии (исключая эффекты, воздействующие также и на предметы или безвредный).

- При проверках Концентрации используют модификатор Обаяния.
- Не рискует умереть от массивных повреждений, но если хит-поинты снижены до 0 или ниже, то немедленно уничтожен.
- Не подвержен эффекту заклинаний или способностей вроде *оживить погибшего* или *реинкарнация*. Если бессмертные не сопротивляются, то на них воздействуют эффекты заклинаний *воскрешение* и *истинное воскрешение*.
- Злые жрецы способны изгонять или разрушать бессмертных существ, подобно тому, как добрые жрецы изгоняют или разрушают нежить. Добрые жрецы и паладины способны подчинять и командовать бессмертными или поддерживать их, подобно тому, как злые жрецы способны подчинять и командовать нежитью или поддерживать ее.
- Бессмертные существа получают преимущества от *освятить* и *почтить*, как нежить от *осквернить* и *нечестивость*, а также ощущают помехи от *осквернить* и *нечестивость*, как нежить от *освятить* и *почтить*. *Скрыться от нежити* и *смерть нежити* также действует и на бессмертных. *Обнаружение нежити* и *смертовзгляд* раскрывает бессмертных и позволяет заклинателю отличать бессмертных существ от нежити. Злые заклинатели могут впасть в замешательство от подавляющей ауры бессмертных существ, как и добрые заклинатели от подавляющей ауры нежити. Когда бессмертное существо находится в зоне действия заклинания *обнаружение добра*, используйте строку «злая элементаль или нежить» из описания заклинания *обнаружение зла*. Бессмертных лечит заклинание *покоробить нежить* и повреждает нечестивая вода, подобно тому, как нежить повреждает *покоробить нежить* и святая вода. Бессмертных не повреждает *разрушающее оружие*. Заклинания, которые имеют усиленный эффект на нежить (*леденящее касание*, *магический камень*, *прожигающий свет*, *солнечный луч*, *струя света* и *стена огня*) на бессмертных обычно не оказывают усиленного эффекта. От заклинания *прожигающий свет* бессмертные переносят только по 1д6 повреждений за каждые два уровня заклинателя. Такие заклинания как, *командование нежитью*, *контроль нежити*, *создать нежить*, *создать великую нежить* и *остановить нежить* не оказывают эффекта на бессмертных существ.
- Владеют всеми типами природного оружия, всем простым оружием и любым оружием, указанным в их описании.
- Способны носить любой тип доспехов (легкие, средние или тяжелые), описанный в его облачении, а также более легкие типы доспехов. Бессмертные, в описании

которых не указаны доспехи, не способны их носить. Если бессмертный способен носить доспехи, то он умеет использовать щиты.
– Бессмертные не дышат, не едят и не спят.

Пункты Действий

Чудовища, как правило, не способны применять пункты действий и не получают их при продвижении на новые уровни, даже если у них есть уровни по классу персонажа или престиж-классу. Пункты действий разработаны для игровых персонажей, и поэтому могут использоваться только ими.

Однако если у чудовища есть черта Героический Дух, то он получает по 3 пункта действий за каждый уровень. МП должен тщательно продумать, прежде чем давать существу эту черту. Это стоит делать только в том случае, когда оно имеет существенную важность для игрового мира или сюжета.

Снижение Повреждений

У нескольких чудовищ в этой главе есть снижение повреждений, которое можно преодолеть лишь с помощью оружия, изготовленного из новых особых материалов, таких как таргат и бейшк, которые описаны в 6 Главе.

БЕССМЕРТНЫЙ СОВЕТНИК

Средних Бессмертный

Кубики Хит-Поинтов: 12d12 (96 хп)

Инициатива: +1

Скорость: 9 м (6 клеток)

Класс Доспеха: 26 (+1 Ловк, +10 природн., +5 интуитивный), касат. 16, отороп. 25

Базовая Атака/Захват: +6/+14

Атака: Удар +14 рукопашн. (1d8+12 плюс очищение)

Полная атака: Удар +14 рукопашн. (1d8+12 плюс очищение)

Заним. Прост-во/Диап. Пораж.: 1,5 м/1,5 м

Специфические Атаки: Очищение, подобные заклинанию способности

Специальные Качества: Снижение повреждений 10/таргат, свойства бессмертного, УМ 21

Спасброски: Стойк +4, Рефл +5, Воля +13

Параметры: Сила 26, Ловк 12, Тело —, Интл 19,



Бессмертный Советник

Мудр 21, Обн 17

Навыки: Концентрация +18, Знание (тайное) +19, Знание (история) +19, Знание (дворянство и знать) +19, Прислушивание +20, Поиск +19, Искусство Магии +21, Отслеживание +20, Искусство Выживания +5 (+7 идя по следам)

Отличительные Черты: Сражение Вслепую, Активация в Бою, Боевая Экспертность, Улучшенное Обезоруживание, Мощная Атака

Среда Обитания: Подземелье

Организация: Одиночки, пара или группа (3-12)

Серьезность Вызова: 9

Сокровище: Двойной стандарт

Мировоззрение: Обычно нейтрально-доброе

Улучшенный: 13-24 КХП (Средний)

Корректировка уровня: —

Этот эльф в пышном наряде и драгоценностях, на его голове замысловатое украшение, имитирующее череп. Лицо его обтягивает иссушенная кожа, а глаза почти бесцветны.

Бессмертные советники составляют основную часть эльфийского Бессмертного Двора, они являются советом старейшин, наставляющим и помогающим эльфам Аеренала, несмотря на то, что они давно «умерли».

Немного похожие на мумий, бессмертные советники – это хорошо сохранившиеся трупы древних эльфов, все еще живые благодаря их благожелательным душам. Они много времени проводят в состоянии подобном сну, пока их духи бродят по планам (посредством *астральной проекции*), но при необходимости возвращаются к бодрствованию или если им идет угроза.

СРАЖЕНИЕ

Бессмертный советник обладает сверхъестественной силой и подобными заклинанию способностями, которые помогают им защищать от вторжения места их покоя. Они предпочитают переговоры и дипломатию, но расхитителей гробниц атакуют без колебаний и жалости.

Очищение (Свх): Злые существа, пораженные атакой удара бессмертного советника должны пройти спасбросок Стойкости с КС 19 или подвергнуться «очищению». Это проклятие, а не болезнь, поэтому очищение воздействует на существ (только злых) с иммунитетом к болезням. Тем не менее, очищение действует как болезнь: инкубационный период 1 минута; повреждение 1d6 Ловкости и 1d6 Обаяния. КС спасброска основан на Обаянии.

Повреждение параметров продолжается ежедневно, пока жертва не вылечится. Для устранения очищения сначала нужно снять проклятье заклинанием *сбить колдовство* или *снять проклятие* (КС проверки уровня заклинателя 20) и только после этого использовать *излечить болезнь*, чтобы остановить действие проклятия.

Подобные заклинанию способности: По желанию – *астральная проекция* (только на себя), *рассеивание зла* (КС 20), *великая команда* (КС 20), *метка справедливости*, *праведная сила*, *магическое слежение* (КС 20); 3/день – *рассеивание магии*, *исцеление* (КС 21), *святое поражение* (КС 19); 1/день – *клинковый барьер* (КС 21). Уровень заклинателя 12; КС спасброска 15+уровень заклинания. КС спасброска основан на Мудрости.

Свойства Бессмертного: Смотрите страницу 275.

БЕССМЕРТНЫЙ СОЛДАТ

Средний Бессмертный

Кубики Хит-Поинтов: 4d12 (26 хп)

Инициатива: +0

Скорость: 6 м в кирасе (4 клетки), базовая 9 м
Класс Доспеха: 17 (+5 превосходная кираса, +2 превосходный тяжелый стальной щит), касат. 10, отороп. 17
Базовая Атака/Захват: +2/+4
Атака: Превосходное короткое копьё +5 рукопашн. (1d6+2) или превосходное короткое копьё +3 стрелков. (1d6+2)
Полная Атака: Превосходное короткое копьё +5 рукопашн. (1d6+2) или превосходное короткое копьё +3 стрелков. (1d6+2)
Заним. Прост-во /Диап. Пораж.: 1,5 м/1,5 м
Специфические Атаки: Поразить зло
Специальные Качества: Снижение повреждений 5/таргат, свойства бессмертного
Спасброски: Стойк +1, Рефл +1, Воля +5
Параметры: Сила 14, Ловк 10, Тело —, Интл 11, Мудр 13, Обн 13
Навыки: Взираще +5, Прыжки -1, Прислушивание +8, Отслеживание +8
Отличительные Черты: Сражение Вслепую^Б, Рассекающий Удар, Мощная Атака
Среда Обитания: Подземелье
Организация: Одиночки, группа (2-12), или полк (15-150)
Серьезность Вызова: 2
Сокровище: Только снаряжение
Мировоззрение: Обычно нейтрально-доброе
Улучшенный: 5-12 КХП (Средний)
Корректировка уровня: —

Перед вами стоит эльф-нежить, снаряженный для войны. На нем прекрасная кираса и шлем, а в руках короткое копьё и тяжелый щит. Кажется, это не просто зомби - в его глазах определенно искрится разум.

Армию Аеренальского Города Мертвых составляют бессмертные солдаты. С виду они напоминают зомби, но они очень хорошо сохранились и передвигаются с нормальной скоростью. Эльфийское уважение к мертвым заметно в качестве оружия и доспехов бессмертных солдат. Живые воины могут носить обычные доспехи из проклепанной кожи, но бессмертный солдат всегда носит превосходный средний доспех или лучше, также как и превосходное вооружение.

СРАЖЕНИЕ

Бессмертные солдаты - умелые и умные воины, что может удивить противников, рассчитывающих на бой с тупыми и медлительными зомби. Они могут сражаться в плотной формации или мелкими отрядами в свободном строю, но они всегда координируют свои атаки и хорошо используют выгодные позиции на поле боя.

Поразить Зло (Свх): Один раз в день бессмертный солдат может использовать обычную рукопашную атаку для того, чтобы поразить зло. Он получает +1 бонус к броску атаки и причиняет дополнительные 4 пункта повреждения злему существу. Если солдат случайно ударит существо, не являющееся злым, удар не возымеет эффекта, но будет потрачен.

Свойства Бессмертного: Смотрите страницу 275.

ВДОХНОВЛЕННЫЙ

Дух Цукора Куори/Вдохновенный-Сосуд—Псионик (Телепат) 4 уровня
Средний Гуманоид (Человек, псионик)
Кубик Хит-Поинтов: 4d4 (19 хп)
Инициатива: +1
Скорость: 9 метров (6 клеток)

Класс Доспеха: 11 (+1 Ловк), касат. 11, отороп. 10

Базовая Атака/Захват: +2/+1

Атака: Превосходный кинжал из Риедранской кристалли +2 рукопашн. (1d4-1 или 1d4†/19-20) или легкий арбалет +3 стрелков. (1d8/19-20)

Полная атака: Превосходный кинжал из Риедранской кристалли +2 рукопашн (1d4-1 или 1d4†/19-20) или легкий арбалет +3 стрелков. (1d8/19-20)

Заним Прост-во/Диап. Пораж.: 1,5 м/1,5 м

Специфические Атаки: Псионические способности, пси-силы

Специальные Качества: Двойной дух, прирожденный псионик

Спасброски: Стойк +1, Рефл +2, Воля +8

Параметры: Сила 8, Ловк 12, Тело 10, Интл 17, Мудр 18, Обн 21

Навыки: Автогипноз +13, Блеф +20*, Концентрация +16 (+20 для пси-фокусирования), Дипломатия +20*, Маскировка +7* (когда подражает человеку), Сбор Информации + 8, Запугивание +16*, Знание (история) +7, Знание (дворянство и королевск. двор) +7, Знание (планы) + 16, Знание (псионика) +16, Бесшумное Передвижение +8, Искусство Псионики +16, Чувство Мотива +17, Отслеживание +13

Отличительные Черты: Духовная ограниченность, Дарование Псионики, Псионическая Медитация^Б, Пси-Тело

Среда Обитания: Любая

Организация: Одиночки или пара

Серьезность вызова: 5

Сокровище: Стандартное

Мировоззрение: Обычно законно-злое

Улучшенный: По классу персонажа

Корректировка уровня: —

† Вдохновенный обычно носит

превосходный кинжал, сделанный из Риедранской кристалли. Когда этот кинжал держит персонаж с запасом единиц силы как минимум «1», оружие из кристалли дает +1 бонус улучшенности к броскам повреждения.

Перед вами высокая, стройная фигура неземной красоты и изящества. Ее фиолетовые глаза излучают неистовый внутренний свет. Фигура выглядит одновременно изысканной и высокомерной; прическа - настоящий водопад волос цвета индиго, а ее мантия покрыта причудливым узором синих и фиолетовых линий.



Вдохновенные – это особым образом воспитанные люди, которые по доброй воле отдают свои тела кошмарным существам – *куори* (описаны ниже в этой главе). Когда дух куори захватывает человека, он подавляет его дух и получает полный контроль над его сознанием. Когда человеческое тело умирает или уничтожается, дух куори невредимым возвращается на свой домашний план Дал Куор, пока не подберет новый подходящий сосуд.

Первоначально куори было трудно переносить свое сознание на Материальный План. Не желая навсегда соединяться с человеческим телом, как это делали калаштары, куори нашли другое решение. Они решили использовать управляемое размножение и псионические махинации, чтобы породить высокоразвитых Риедранских людей с примесью крови эльфов и демонов. Эти совершенные тела для куори обладали неземной красотой и склонностью к жестокости. Неодержимые носители, называемые «пустыми сосудами», целыми днями усердно тренируются, чтобы получить свой дух куори. Блок статистик отображает обычного Вдохновенного – псионика (телепат) 4 уровня с духом цукоры куори внутри. Возможны и другие типы сосудов и куори. Хотя куори и предпочитают захватывать Вдохновенных, при необходимости впервые попасть на Эберрон, они могут захватить любого желающего этого человека.

Вдохновенный-сосуд ростом выше среднестатистического человека, но более гибок, с большими миндалевидными глазами, которые различаются по цвету. Самые распространенные – это черные, голубовато-зеленые и фиолетовые, хотя глаза могут менять цвет в зависимости от настроения личности. У всех Вдохновенных бледная кожа и прямые волосы, различающиеся по цвету от блестяще-черного до темно-синего и зеленого. По человеческим стандартам большинство Вдохновенных поразительно привлекательны и прекрасны, обладают неестественным шармом и командным духом, позволяющим им влиять на других.



Вдохновенный

Большинство носит длинные волосы и обожает богато украшенные одежды и украшения.

Все Вдохновенные говорят на Общем, Риедранском и языке Куори.

Для получения большей информации по Вдохновенным смотрите описания Риедры (страница 22_) и Дремлющей Тьмы (страница 228).

СРАЖЕНИЕ

Вдохновенный скорее даст возможность сражаться другим, чем сделает это сам. Являясь интриганами и вдохновителями, они используют свои псионические силы, чтобы управлять другими тайно, а не на поле боя. Даже обученный искусству боя Вдохновенный наносит удар со стремительной точностью, сводя к минимуму вероятность того, что противник возьмет верх.

Подобные Псионике способности: Вдохновенный с духом цукора куори может использовать все приведенные ниже псионические способности: 1/день – *корректирование тела, внушение личности* (КС 17), *связь разумов, псионическое очарование* (КС 15), *вызвать агонию* (КС 17); 3/день – *равновесие тела, рука на расстоянии, инерционный доспех, учуять псионика*. Уровень проявителя 6. КС спасбросков основан на Обаянии.

Псионические силы: Псионик(телепат) Вдохновенный 4 уровня знает девять псионических сил 1 и 2 уровня. КС спасбросков от псионических сил телепата основан на Интеллекте.

Типичные известные телепату силы (единиц силы 27, КС спасброска 13+уровень силы): 1 – *кристаллический осколок*¹, *оборонительная подготовка*¹, *экран силы*¹, *связь разумов*¹, *удар разума*¹; 2 – *замкнуть разум*¹, *скрывающая бесформенность, чтение мыслей, рой кристаллов*¹.

¹ Эту силу можно увеличить.

Двойной дух (Экс): Двойной дух Вдохновенного предоставляет несколько описанных ниже преимуществ:

- Показатели параметров: Вдохновенный перенимает ментальные показатели параметров (Интеллект, Мудрость и Обаяние) духа куори, если они выше, чем у человеческого тела-сосуда.
- Объединенные ранги Навыков: Вдохновенный объединяет ранги навыков человека-сосуда с теми, что есть у захватившего его куори. Все навыки куори считаются классовыми навыками Вдохновенного. Не учитывая духа куори, у человека-сосуда следующие модификаторы навыков: Блеф +11*, Концентрация +7, Дипломатия +11*, Маскировка +7* (при подражании человеку), Сбор Информации +8, Запугивание +7*, Знание (история) +7, Знание (дворянство и королевск. двор) +7, Знание (планы) +7, Знание (псионика) +7, Искусство Псионика +7, Чувство Мотива +8.
- Двойное Сознание: Вдохновенный может перебрасывать любые проваленные спасброски против заклинаний и способностей, воздействующих на разум. Вдохновенный попадет под действие заклинания или способности лишь в том случае, когда провален повторный бросок.
- Оскверненный дар: Вдохновенные обладают +4 бонусом осквернения к Обаянию.
- Способности Куори: Вдохновенный может использовать все подобные заклинанию и псионические способности куори (но не их экстраординарные и сверхъестественные способности).
- Сокращенный сон: Вдохновенному требуется лишь 4 часа на сон в день, во время которых дух куори возвращается в свое тело на Дал Куор.
- Сопротивление к Изгнанию: Дух куори, обитающий во Вдохновенном, подвержен заклинанию *высвобождения*.

Сумеречная Ведьма



дение, экзорцизму и другим подобным эффектам. Для определения, сможет ли дух сопротивляться *высвобождению* и экзорцизму, используется сумма уровня человека-сосуда и КХП куори. Если эффект все-таки действует, дух куори временно переносится в Дал Куор. Это длится 10 минут за уровень заклинателя или того, кто осуществлял экзорцизм, после чего дух куори может вернуться и снова захватить человеческое тело. Если дух куори по какой-то причине (например, чтобы защитить свое тело) возвращается на Дал Куор, его сосуд теряет все преимущества двойного духа и все подобные заклинанию и псионические способности куори до тех пор, пока дух куори не вернется.

Прирожденный Псионик (Экс): Вдохновленный получает 1 дополнительную единицу силы за каждый уровень персонажа, вне зависимости от того, выбирал он псионический класс или нет.

Навыки: *Вдохновленный получает +2 расовый бонус к навыкам Блеф, Дипломатия и Запугивание. Он также получает +2 расовый бонус проверкам Маскировки, сделанным чтобы исполнить роль человека.

ПУСТЫЕ СОСУДЫ В КАЧЕСТВЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Люди, родившиеся и выросшие в Сарлоне, получают особую тренировку и образование, чтобы стать Вдохновленными, и они по праву выдающиеся личности. Пустые сосуды обычно имеют следующие показатели параметров перед расовой корректировкой: Сила 8, Ловк 12, Тело 10, Интл 13, Мудр 14, Оба 15. На первом уровне пустой сосуд получает максимум Хит-поинтов.

Пустой сосуд обладает следующими расовыми признаками:

- Средний размер.
- Базовая наземная скорость 9 метров.
- Прирожденный Псионик (Экс): Пустой сосуд получает 1 дополнительную единицу силы за каждый уровень персонажа, вне зависимости от того, выбирал он псио-

нический класс или нет.

– Навыки: Пустой сосуд получает 4 дополнительных единицы навыков на 1 уровне и 1 дополнительный пункт навыков на каждом последующем уровне. (4 единицы навыков на 1 уровне добавляются в качестве премии, не умножайте их). Знание (планы) – всегда классовое умение для пустых сосудов.

– +2 расовый бонус к проверкам Блефа, Дипломатии и Запугивания. Пустые сосуды – мастера общественного взаимодействия, влияющие на других посредством своей представительной внешности и тонких псионических сил.

– +2 расовый бонус к проверкам Маскировки, сделанным чтобы исполнить роль человека. Внешне они очень похожи на людей.

– Бонусная Черта: Пустой сосуд получает 1 дополнительную черту на 1 уровне.

– Автоматические языки: Общий, Куори. Бонусные Языки: Драконий, Риедранский.

– Предпочтительный Класс: Псионик. Мультиклассовый пустой сосуд не получает штраф в опыте за мультиклассовость, если один из двух классов - псионик.

– Корректировка уровня: +1.

ВДОХНОВЛЕННЫЕ В КАЧЕСТВЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Вдохновленные не подходят для того, чтобы игроки брали их в качестве своих персонажей. Игроки, желающие играть персонажем со связями с Дал Куором, могут играть калаштаром – особым видом, созданным союзом куори и человека восемнадцать столетий тому назад.

ВЕДЬМА, СУМЕРЕЧНАЯ

Средний Ужасный Гуманоид
Кубики Хит-Поинтов: 6d8+12(39 хп)

Инициатива: +1

Скорость: 9 м (6 клеток)

Класс Доспеха: 21 (+1 Ловк, +10 природн.), касат. 11, отороп. 20

Баз. Атака/Захват: +6/+9

Атака: Коготь +9 рукопашн. (1d4+3)

Полная Атака: 2 когтя +9 рукопашн. (1d4+3)

Зан. Прост./Диап. Пораж.: 1,5 м/1,5 м

Специфические Атаки: Подобные заклинанию способности, касание ночного кошмара

Специальные Качества: Снижение повреждений 5/холоднокованое и магическое оружие, темновидение 18 м, иммунитеты, интуиция, УМ 20

Спасброски: Стойк +4, Рефл +6, Воля +10

Параметры: Сила 17, Ловк 12, Тело 15, Интл 14, Мудр 16, Обн 13

Навыки: Концентрация +7, Скрытность +5, Знание (любое одно) +7, Знание (планы) +10, Прислушивание +6, Бесшумное Передвижение +5, Чувство Мотива +15*, Отслеживание +6

Отличительные Черты: Фокусировка в Способности (касание ночного кошмара), Настороженность, Железная Воля

Среда Обитания: Умеренно климатические болота

Организация: Одиночки или шабаш (3 ведьмы любого вида плюс 1–8 ора и 1–6 гарпии)

Серьезность Вызова: 4

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно нейтральное

Улучшенная: По классу персонажа

Корректировка Уровня: —

Раздражительная старуха со сморщенной кожей и спутанными серыми волосами передвигается с неесте-

ственной силой и скоростью. Её глаза пылают, как горящие угли.

По неизвестным причинам некоторые ночные ведьмы производят мерзкое потомство, известное как сумеречные ведьмы. Сумеречная ведьма слабее, чем ночная ведьма, но обладает способностью видеть будущее в своих снах. Как и ночные ведьмы, сумеречные обладают особой связью с миром сновидений. Сумеречные ведьмы способны влиять на сны других, посылать послания или кошмары своим касанием.

Истории рассказывают о храбрых рыцарях и отважных принцессах, которые проходят испытания, чтобы в обмен на них получить тайные знания; обычно сумеречные ведьмы уважают такие договоры. Однако часто информация, полученная от сумеречной ведьмы, несет боль, а не радость, поскольку её видения часто неправильно интерпретируются.

Сумеречная ведьма приблизительно такого же роста и веса, как и человеческая женщина, но у нее оранжево-серая напоминающая иссушенный пергамент кожа. Сумеречные ведьмы говорят на Общем, Великанов и Адском.

СРАЖЕНИЕ

Сумеречные ведьмы избегают боя. Во время боя сумеречные ведьмы стараются применить касание ночного кошмара на вражеских заклинателей, а затем отступить и скрыться в *облаке тумана*, оставляя своих слуг или сесть из шабаша завершать битву.

Касание Ночного Кошмара (Свх): При успешной атаке касанием сумеречная ведьма способна поразить врага беспокойным сном. Если жертва не прошла проверку Воли против КС 16, пытаясь уснуть, она подвергается эффекту заклинания *ночной кошмар*. КС спасброска основан на Обаянии, а сумеречная ведьма применяет +2 бонус, благодаря своей черте Фокусировка в Способности.

Иммунитеты: Сумеречные ведьмы обладают иммунитетом к эффектам сна, очарования и страха.

Проницательность (Свх): Когда сумеречная ведьма спит, они может внезапным и необъяснимым образом получать вспышки событий прошлого, настоящего и будущего. Эта способность не контролируема и служит для организации сюжета.

Подобные заклинанию способности: По желанию — обнаружение магии; 3/день — знамение, собственная маскировка, сновидение, облако тумана, языки, зона правды (КС 13). Уровень заклинателя 6-й; КС спасбросков 11+уровень заклинаний. КС спасбросков основан на Обаянии.

Навыки: *Сумеречные ведьмы чрезвычайно проницательны и получают +4 расовый бонус к проверкам Чувства Мотива.

ВЫВЕДЕННОЕ МАГИЕЙ ЖИВОТНОЕ

Широкое распространение магии в Эберроне привело к развитию магических улучшений в области животноводства, в большей степени, в Доме Вадалис. Эксперименты в этом направлении создали новых существ, фактически являющихся волшебными зверями с необыкновенным интеллектом и сверхъестественными или подобными заклинанию способностями. Однако, как правило, целью программ разведения являлось просто создание улучшенных животных — тех, что используют в повседневных делах. Эти магически улучшенные животные и называются «выведенными магией».

Выведенные магией животные выглядят как прекрасные образцы своего вида. Иногда они имеют необычный

окрас, включая цвета, редко встречающиеся в природе. Они всегда выглядят немного крупнее, их внешний вид подчеркивает те особенности, для которых животные были выведены: выведенная магией тягловая лошадь будет иметь большие плечевые мускулы, а выведенная магией собака-ищейка будет с очень длинным носом.

ПРИМЕР ВЫВЕДЕННОГО МАГИЕЙ ЖИВОТНОГО

Этот пример использует в качестве базового существа тяжелую лошадь и иллюстрирует применение магии для получения подвижности и скорости.

Выведенная магией тяжелая лошадь

Большое животное

Кубик Хит-Поинтов: 3d8+9 (22 хп)

Инициатива: +2

Скорость: 18 метров (12 клеток)

Класс Доспеха: 15 (-1 размер, +1 Ловк, +5 природн.), касат. 10, отороп. 14

Базовая атака/Захват: +2/+9

Атака: Копыто -1 рукопашн. (1d6+2)

Полная атака: 2 копыта -1 рукопашн. (1d6+2)

Заним Прост-во/Диан. Пораж.: 3 м/1,5 м

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Превосходный ученик, зрение при низком освещении, острый нюх, быстрая особь

Спасброски: Стойк +6, Рефл +5, Воля +2

Параметры: Сила 20, Ловк 15, Тело 17, Интл 2, Мудр 12, Обн 6

Навыки: Прислушивание +6, Отслеживание +6

Отличительные Черты: Настороженность, Выносливость⁵, Бег

Среда Обитания: Умеренные равнины

Организация: Одиночки

Серьезность Вызова: 1

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда нейтральное

Продвижение: Нет

Корректировка уровня: —

У этой тяжелой лошади заметно удлиненные и крепкие ноги.

СОЗДАНИЕ ВЫВЕДЕННОГО МАГИЕЙ ЖИВОТНОГО

«Выведенное магией животное» — это шаблон наследования, применимый к любому животному (далее упоминаемому как базовое существо).

Выведенное магией животное использует всю статистику и специальные свойства базового существа кроме следующих:

Класс доспеха: Бонус природного доспеха базового существа увеличивается на +2.

Специальные Качества: Выведенное магией животное легче обучается и приручается, чем обычное.

Превосходный ученик: Выведенное магией животное может выучить максимум восемь трюков, а КС для всех проверок Приручения Животных уменьшен на 2. Кроме того, время, требуемое на обучение выведенного магией животного, уменьшается на 1 неделю (но с минимумом 1 неделя).

Выведенное магией животное также получает одно из следующих дополнительных специальных качеств:

Быстрая особь: Одна из разновидностей изменения существа, увеличивающая его скорость на 3 метра.

Толстокожая особь: Бонус природного доспеха увеличивается еще на +2.



Выслеживающая особь: Существо получает +4 бонус к проверкам Искусства Выживания, сделанным для чтения следов.

Параметры: Один из показателей физических параметров базового существа (Сила, Ловкость и Телосложение) увеличивается на 4. Другие два показателя увеличиваются на 2. У выведенного магией животного показатель Интеллекта всегда 2.

Отличительные Черты: Выведенное магией животное получает одну из следующих черт в качестве бонусной: Настороженность, Атлетичный, Выносливость, Улучшенная Природная Атака или Мультиатака.

ГОМУНКУЛ

Гомункул – механизм-слуга, созданный магом или изобретателем. Подобно гомункулу, описанному в Справочнике Монстров, существо, представленное здесь, также является инструментом для выполнения определенных заданий. Каждый из них специализирован под определенный тип задания, от ближнего боя (железный защитник) до общения (проворный посланник). Все гомункулы тесно связаны со своими создателями, начиная от такого же мировоззрения до такой же сущности. Они телепатически связаны со своими создателями. Гомункулы знают тоже, что знает их создатель, и передают своему создателю все, что они видят и слышат, находясь на расстоянии от него не более 450 метров. Гомункулы никогда добровольно не уходят на более крупные расстояния, но их можно заставить сделать это по приказу.

СРАЖЕНИЕ

Атака, которая уничтожает гомункула, наносит 2d10 повреждений его хозяину. Если хозяин убит, то гомункул тоже умирает, а его тело разлагается.

Свойства Механизма: Гомункул иммунен к ядам, эффектам сна, парализации, ошеломления, болезням, эффектам смерти и некромантии, заклинаниям и способностям, влияющим на разум (очарования, внушения, фантомы, узоры и эффекты морали), а также любым эффектам, которые требуют проверки Стойкости, если он только не воздействует на механизм или безвреден. Он не восприимчив к дополнительному повреждению от критических попаданий, временному повреждению, повреждению параметров, высасыванию параметров, усталости, изнеможению и к высасыванию энергии. Он не может вылечить повреждения, но его можно чинить. Он обладает темновидением 18 метров и зрением при низкой освещенности.

СОЗДАНИЕ

Тело каждого гомункула создается из различных видов

материалов. В описании каждой разновидности есть перечень материалов, стоимость создания, навык Ремесла и КС, необходимые для создания тела. Хозяин существа может сам собрать тело или нанять кого-то, кто выполнит эту работу.

После того как тело собрано, посредством продолжительного магического ритуала оно анимируется. Для выполнения ритуала требуется специально подготовленная магическая мастерская или лаборатория, подобную алхимической лаборатории, и 500 зм для ее обслуживания. Если создатель лично создает тело существа, то создание тела и ритуал могут проводиться совместно.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЗАЩИТНИК

Маленький Механизм

Кубик Хит-Поинтов: 2d10+10 (21 хп)

Инициатива: +2

Скорость: 15 м (10 клеток)

Класс Доспеха: 17 (+1 размер, +2 Ловк, +4 природн.), касат. 13, отороп. 15

Баз. Ат./Захват: +1/–1

Атака: Укус +5 рукопашн. (1d6+3)

Полная Атака: Укус +5 рукопашн. (1d6+3)

Зан. Прост./Диап. Пораж.: 1,5 м/1,5 м

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Свойства механизма, темновидение 18 м., зрение при низком освещении

Спасброски: Стойк +0, Рефл +2, Воля +0

Параметры: Сила 14, Ловк 15, Тело —, Интл 8, Мудр 11, Обн 7

Навыки: Прислушивание +2, Бесшумное Передвижение +3, Отслеживание +2

Отличительные черты: Фокусировка в Оружии (укус)

Среда Обитания: Любая

Организация: Одиночки

Серьезность Вызова: 1

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Любое (тоже, что и у создателя)

Улучшенный: 3–6 КХП (Маленький)

Корректировка Уровня: —

Это существо напоминает собаку, но его тело создано из железных пластин и полос. В холке оно достигает приблизительно 0,6 метра. Его рот усеян зазубренными стальными лезвиями.

Железный защитник – гомункул, разработанный для сражения за своего создателя. У него нет никаких специальных способностей, кроме боевого могущества.

Создание

Железный защитник куется из железа и оживляется 0,5 литрами крови его создателя. Стоимость материалов 75 зм. Создание тела существа требует проверки Ремесла (обработка железа) против КС 14.

Можно создавать железного защитника с более чем 2 КХП, но каждый дополнительный Кубик Хит-Поинтов добавляет 2000 зм к стоимости создания.

Создать Механизм, *волебный глаз, острый край, зеркальный образ, починка*, заклинатель должен быть не ниже 4-го уровня; Цена— (никогда не продается); Стоимость Создания 1,250 зм+93 Оп.

НЕЗАМЕТНЫЙ ПОХИТИТЕЛЬ

Крошечный механизм

Кубик Хит-Поинтов: 1d10 (5 хп)

Инициатива: +4

Скорость: 50 м (10 клеток)

Класс Доспеха: 16 (+2 размера, +4 Ловк), касат. 16, отороп. 12

Базовая Атака/Захват: +0/-9

Атака: Укус +1 рукопашн. (1d4-1)

Полная Атака: Укус +1 рукопашн. (1d4-1)

Зан. Прост./Диап. Пораж.: 0,75 м./0 м

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Свойства механизма, темновидение 18 м., зрение при низком освещении

Спасброски: Стойк +0, Рефл +1, Воля +0

Параметры: Сила 8, Ловк 19, Тело —, Интл 12, Мудр 10, Обн 7

Навыки: Скрытность +18, Бесшумное Передвижение +10, Ловкость Рук +8

Отличительные Черты: Скрытность

Среда Обитания: Любая

Организация: Одиночки

Серьезность Вызова: 1/2

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Любое (тоже, что и у создателя)

Улучшенный: 2-3 КХП (Крошечный)

Корректировка Уровня: —

Это крошечное существо не более чем небольшая тень размытой гуманоидной формы, достигающая в высоту 45 сантиметров. Оно передвигается с немыслимой скоростью.

Незаметный похититель, как и подразумевает его название, предназначен для воровства маленьких предметов. Его размер и прирожденная скрытность делают его приспособленным, к примеру, для взбирания по ноге оппонента и похищения с его пояса волшебной палочки.

Создание

Незаметный похититель изготавливается из глины, пепла, 0,5 литра крови его создателя и теневой материи взятой с Плана Теней. Стоимость материалов 50 зм. Создание тела существа требует проверки Ремесла (скульптура) против КС 12 и Ремесла (обработка глины) против КС 12.

Можно создавать незаметного похитителя с более чем 1 КХП, но каждый дополнительный Кубик Хит-Поинтов добавляет 2000 зм к стоимости создания.

Создать Механизм, *волебный глаз, теневое колдовство*; Цена— (никогда не продается); Стоимость Создания 1,5-50 зм+118 Оп.

ПРЕДАННЫЙ РАБОТНИК

Крошечный механизм

Кубик Хит-Поинтов: 1d10 (5 хп)

Инициатива: +0

Скорость: 3 м (2 клетки)

Класс Доспеха: 12 (+2 размер), касат. 12, отороп. 12

Баз. Атака/Захват: +0/-7

Атака: Молот -3 рукопашн. (1d3+1)

Полная Атака: Молот -3 рукопашн. (1d3+1)

Зан. Прост./Диап. Пораж.: 0,75 м/0 м

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Свойства механизма, темновидение 18 м., создание предметов, зрение при низком освещении

Спасброски: Стойк +0, Рефл +0, Воля +0

Параметры: Сила 12, Ловк 11, Тело —, Интл 10, Мудр 11, Обн 7

Навыки: Ремесло (любой) +7, Ремесло (любое) +4

Отличительные Черты: Фокусировка в Навыке (Ремесло)

Среда Обитания: Любая

Организация: Одиночки

Серьезность Вызова: 1/2

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Любое (тоже, что и у создателя)

улучшенный: 2-3 КХП (Маленький)

Корректировка Уровня: —

Напоминающее низкорослого (около метра ростом), бесформенного дварфа существо, медленно прихрамывая, побрело прочь от предмета, над которым оно работало.

Преданный работник – гомункул, созданный для поддержания процесса создания предмета по усмотрению хозяина. В отличие от большинства гомункулов, преданный гомункул не ходит на миссии и не сопровождает своего мастера в его приключениях. Вместо этого он работает в доме, пока его мастер странствует.

Сражение

Преданный работник старается избегать сражений. Если ему угрожают, он старается где-то спрятаться, куда нападающие не доберутся.

Создание Предмета (Свх): Преданный работник способен по приказу его хозяина выполнять задания, связанные с созданием предмета. Мастер должен соответствовать всем необходимым условиям по созданию требуемого предмета(или имитировать их), и оплатить золото и Оп от себя. Единственный вклад преданного работника в создание предмета - это время создания предмета. Мастер затрачивает 1 час для начала процесса создания, активируя необходимые заклинания и переключая их на преданного работника, а также тратит необходимый Оп. Затем он может уйти, а работник будет поддерживать процесс до его завершения.

Создание

Преданный работник изготавливается из глины, обмазанной смесью тайных ингредиентов, и крови создателя, которые обжигаются в печи для обжига. Стоимость материалов 100 зм. Создание тела существа требует проверки Ремесла (обработка глины) против КС 14.

Можно создавать преданного работника с более чем 1 КХП, но каждый дополнительный Кубик Хит-Поинтов добавляет 2000 зм к стоимости создания.

Создать Механизм, *волебный глаз, производство*; Цена— (никогда не продается); Стоимость Создания 2,-100 зм+160 Оп.

ПРОВОРНЫЙ ПОСЛАНИК

Миниатюрный Механизм

Кубик Хит-Поинтов: 1/2d10 (2 хп)

Инициатива: +3

Скорость: 6 м (4 клетки), полет 30 м (прекрасная)

Класс Доспеха: 17 (+4 размер, +3 Ловк) касат. 17, отороп. 14

Баз. Атака/Захват: -0/-17

Атака: Жало +7 рукопашн. (1d2)

Полная Атака: Жало +7 рукопашн. (1d2)

Зан. Прост./Диап. Пораж.: 0,3 м/0 м

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Свойства механизма, темновидение 18 м., зрение при низком освещении, послание

Спасброски: Стойк +0, Рефл +5, Воля +0

Параметры: Сила 1, Ловк 17, Тело —, Интл 8, Мудр 12, Обн 7

Навыки: Искусство Побега +7

Отличительные Черты: Молниеносные Рефлексы

Среда Обитания: Любая

Организация: Одиночки

Серьезность Вызова: 1/3

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Любое (тоже, что и у создателя)

Улучшенный: 2-3 КХП (Крошечный)

Корректировка Уровня: —

Внешне напоминающее нечто среднее между крошечным драконом и крылатым лемуrom, это причудливое существо достигает в размере 22,5 см от своего черного носа до шипастого хвоста. Его шея короткая, а голова круглой формы, в то время как тело и хвост длинные и змееподобные. Его тело мягкий пух покрывает, а крылья покрыты перьями.

Как и подразумевает его название, проворный посыльный разработан для быстрой доставки сообщений от своего создателя. Он очень быстро летает, и, в отличие от других гомункулов, способен говорить. Он говорит и понимает те же языки, что и его создатель.

Сражение

При доставке своего сообщения проворный посыльный старается избегать любых преград.

Послание (Свх): Хозяин проворного посыльного способен общаться со своим гомункулом в пределах 1,6 км. Этот гомункул может добровольно удалиться от своего хозяина, в отличие от большинства остальных гомункулов, а его двусторонняя телепатическая связь с хозяином позволяет проводить двустороннее общение на неограниченном расстоянии.

Создание

Проворный посыльный создается из мягкой глины, пучков волос, чешуек и перьев, а также 0,5 литра крови его создателя. Стоимость материалов 50 зм. Создание тела существа требует проверки Ремесла (скульптура) против КС 16.

Можно создавать проворного посыльного с более чем 1 КХП, но каждый дополнительный Кубик Хит-Поинтов добавляет 2000 зм к стоимости создания.

Создать Механизм, *волшебный глаз, послание*; Цена— (никогда не продается); Стоимость Создания 1,650 зм+126 Оп.

Господствующий Советник

Средний бессмертный

Кубики Хит-Поинтов: 25d12+50 (248 хп)

Инициатива: +3

Скорость: 12 м (8 клеток)

Класс Доспеха: 36 (+3 Ловк + 10 природн. + 8 проникаемости + 5 отклонение), касат. 26 отороп. 33 Базов. Бонус Атаки /Захват +12/+23

Атака: Удар +25 рукопашн. (2d6 + 18 плюс окаменение)

Полня Атака: Удар +25 рукопашн (2d6 + 18 плюс окаменение)

Зан. Прост./Диап. Пораж.: 1,5 м/1,5 м

Специфические Атаки: Подобные заклинанию способности, окаменение

Специальные Качества: Аура святости, снижение повреждений 10/таргат, признаки бессмертного, божественный иммунитет, устойчивость к огню 5, УМ 32, истинное зрение.

Спасброски: Стойк +10, Рефл +13, Воля +24

Параметры: Сила 32, Ловк 16, Тело —, Интл 23, Мудр 27, Обн 21

Навыки: Концентрация +33, Дипломатия +37, Знание (магия) +34, Знание (история) +34, Знание (природа) +34, Знание (дворяне и королевский двор) +34, Знание (религия) +34, Прислушивание +36, Чувство Мотива +36, Искусство Магии +36

Отличительные Черты: Фокусировка в Способности (окаменение), Сражение Вслепую, Боевая Экспертность, Боевые Рефлексы, Усилить Подобную Заклинанию Способность (лечение), Повышенное Проникание Заклинаний, Улучшенное Опрокидывание, Ускорить Подобную Заклинанию Способность (святное слово), Проникание Заклинаний.

Среда Обитания: Под землей

Организация: Одиночки или пара

Серьезность Вызова: 18

Сокровище: Тройной стандарт

Мировоззрение: Обычно нейтрально доброе

Улучшенный: 26–50 КХП (Средний)

Корректировка Уровня: —

Единственное, что можно различить, посмотрев на это создание - всего лишь труп эльфа, ссохшийся и столь старый, что, по-видимому, он не более материалов, чем дым. Из его неясного облика исходит свет.

Господствующий Советник

Господствующие советники - святейшие, самые могущественные и почитаемые умершие в Аеренале, а их сила практически не отличается от божественной. Они невероятно стары, некоторые из них сравнимы в возрасте с появлением в Аеренале некромантии. Они редко обитают в своих физических оболочках, предпочитая исследовать вселенную в астральном облике и возвращаться в



свой телесный облик тогда, когда есть необходимость в общении с живым существом или защите места своего покоя.

СРАЖЕНИЕ

Тело господствующего советника кажется хрупким и почти иллюзорным, но своими иссушенными кулаками он наносит чрезвычайно мощные удары.

Окаменение (Свх): Никакая непристойность не может противостоять касанию господствующего советника. Любое существо, поврежденное атакой удара господствующего советника, переносит повреждение параметров Силы и Обаяния в соответствии со своим мировоззрением. Добрые существа не переносят повреждений параметра, нейтральные существа и существа без злой ауры переносят 1d4 пункта повреждений Силы и Обаяния. Злые существа переносят по 2d6 повреждений Силы и Обаяния. Успешная проверка Воли против КС 29 нейтрализует повреждение параметров от одной атаки. КС спасброска основан на Обаянии.

Подобные Заклинанию Способности: По желанию—*астральная проекция* (только на себя), *рассеять зло* (КС 23), *неограниченная команда* (КС 23), *метка справедливости*, *праведная сила*, *неограниченное магическое слежение* (КС 25); 3/день—*улучшенное рассеивание магии*, *усиленное исцеление* (КС 24), *святая аура* (КС 26), *ускоренное святое слово* (КС 25); 1/неделю—*штурм возмездия* (КС 27). Уровень заклинателя 20-й: спасбросок КС 18+уровень заклинания. КС спасбросков основан на Мудрости.

Аура святости (Свх): Господствующий Советник постоянно проецирует поле позитивной энергии, излучаемое в радиусе 15 метров. Зона внутри этого поля находится под эффектом усиленного в два раза заклинания *освятить* (уровень заклинателя 20-й), как будто бы он сам стал святейшей этого бога добра. Каждая попытка изгнать нежить внутри этой зоны получает +6 священный бонус, в то время как попытки изгнания господствующего советника и других бессмертных существ переносят -6 штраф. Более того, каждое бессмертное существо внутри этой

зоны (включая господствующего советника) получает +2 священный бонус к броскам атаки, броскам повреждений и спасброскам, а также +2 Хит-Поинта за каждый КХП существа. (Все эти корректировки включены в параметрах выше). Эта аура сохраняется еще 24 часа после того, как господствующий советник покинет эту зону.

Свойства бессмертного: Смотрите стр. 275.

Божественный Иммуитет: Господствующие советники обладают иммунитетом к превращению, высасыванию энергии, высасыванию параметров, повреждению параметров, а также к заклинаниям и способностям, влияющим на разум.

Истинное Зрение (Свх): Господствующий советник видит все вещи такими, какие они есть, так как постоянно находится под эффектом заклинания *истинное зрение*.

ДАЕЛЬКИР

Средний Внешний (Злой, Экстрапланарный)

Кубики Хит-Поинтов: 20d8+160 (250 xp)

Инициатива: +5

Скорость: 12 м (8 клеток)

Класс Доспеха: 35 (+5 Лов, +12 природн, +8 оживленный нагрудник), касат. 15, отороп. 30

Баз. Ат./Захват: +20/+26

Атака: Кнут-щупальце +27 рукопашн. (1d4+9 плюс касание порочности и яд) или удар +26 рукопашн. (1d3+9 плюс касание порочности)

Полная атака: Кнут-щупальце +27/+22/+17/+12 рукопашн. (1d4+9 плюс касание порочности и яд) или удар +26/+21/+16/11 рукопашн. (1d3+9 плюс касание порочности)

Зан. Прост./Диал. Пораж.: 1,5 м/1,5 м (4,5 м с кнутом-щупальцем)

Специфические Атаки: Аура безумия, касание порочности, оружие даелькиров, подобные заклинанию способности, кнут-щупальце

Специальные Качества: Чуждый разум, иммунитеты даелькира, снижение повреждений 10/бйешк или добро, темновидение 18 м, быстрое залечивание 5, оживший нагрудник, свойства внешнего, УМ 28, мастерство в симбиозе

Спасброски: Стойк +20, Рефл +17, Воля +18

Параметры: Сила 22, Ловк 21, Тело 26 (22 без ожившего нагрудника), Интл 25, Мудр 22, Обн 25

Навыки: Баланс +20, Блеф +22, Концентрация +23, Ремесло (алхимия) +22, Ремесло (любые два) +22, Дипломатия +11, Маскировка +24, Лечение +21, Скрытность +18, Прыжки +21, Знание (магия) +22, Знание (планы) +22, Запугивание +24, Прислушивание +21, Бесшумное Передвижение +18, Актерство (любые два) +22, Поиск +22, Чувство Мотива +21, Искусство Магии +24 (+26 при расшифровке заклинаний со свитков), Отслеживание +21, Искусство Выживания +6 (+8 на иных планах или идя по следу), Кульбиты +20, Использование Магических Устройств +22 (+24 со свитками)

Отличительные Черты: Фокусировка в Способности (аура безумия), Сражение Вслепую, Боевая Экспертность, Боевые Рефлексы, Повышенное Проникание Заклинаний, Ускорить Подобную Заклинанию Способность (безумие), Ускорить Подобную Заклинанию Способность (полиморф любого объекта), Проникание Заклинаний.

Среда Обитания: Ксориат

Организация: Одиночки

Даелькир



Серьезность Вызова: 20**Сокровище:** Тройной стандарт**Мировоззрение:** Обычно нейтрально злое**Улучшенный:** 21-50 КХП (Средний)**Корректировка Уровня:** —

Эта гуманоидная фигура обладает внешностью ангела, но его несказанная красота омрачена его ужасным доспехом, изготовленным из хитина и пульсирующих мышц, к нему прикреплено подобное кнуту оружие, которое, как кажется, движется само по себе. Иногда это существо кажется в корне неестественным.

Даелькиры – повелители плана Ксориат, Королевства Безумия. Ужасающее касание даелькиров причиняет болезни и порчу, а каждое их присутствие сопровождается безумием и замешательством. Как минимум шесть даелькиров (возможно и больше) обитают в Эберроне. Это выжившие командиры армии, которая некогда вторглась в Кхорвайр. Они заточены глубоко в Хайбере и ждут, когда Ксориат вновь соприкоснется с Эберроном.

Даелькиры бессмертны и очень терпеливы, а их стиль мышления непостижим для обычных смертных (и даже для других внешних). Для даелькиров разрушение миров – некая разновидность искусства, и, пока Ксориат и Материальный План не соприкоснулись вновь, даелькиры планируют новые омерзительные выходы. Некоторые из них поэты, музыканты или скульпторы, хотя их работы чрезвычайно чужды и отвратительны человеческому восприятию. Их любимый холст – плоть, так как они созидатели чудовищ. Долгримы, долгаунты, бихолдеры, майнд флаеры и прочие мерзкие необычные – наследие даелькиров – живое оружие, созданное для уничтожения жизни. Подземную цитадель лорда-даелькира обычно охраняет гарнизон дольгримов, лейтенанты долгаунты и командиры иллитиды. Каждый даелькир имеет в услужении личных существ-творений, отражающих его собственные эстетические вкусы. У одного могут быть предпочтения к слизи, у другого – к выведению пси-насекомых, третий же может создавать ужасные и смертельно-опасные растения. Их эксперименты по созданию новых существ путём извращения и искажения уже существующих занимают много времени и не могут быть описаны в рамках игровой механики. Даелькир легко способен превратить существо в нечто совершенно новое, однако создание новых разновидностей чудовищ, таких как дольгрим, занимает немало лет.

Древние печати, установленные Хранителями Врат, поймали даелькиров в ловушке под Эберроном и удерживают Ксориат от нового соединения с Эберроном, но даелькиры не проводили согласованных совместных попыток разрушения этих печатей. Их мотивы непостижимы для всех, так как даелькиры – лорды Королевства Безумия. Безумие и порочность – это то, с чем они связаны в первую очередь.

Внешне даелькиры напоминают прекрасно сложенного, спортивного человека неземной красоты. Вопреки их ярко выраженной внешности, даелькиры бесполо и не размножаются.

Даелькиры разговаривают на своем собственном языке, а также могут говорить и понимать языки любых других разумных существ.

СРАЖЕНИЕ

Даелькиры предпочитают, чтобы кровь проливали их слуги, и стараются при возможности избежать боя. Однако даелькир обладает невообразимой силой и скоростью, а также смертоносными мистическими способностями.

Природное оружие даелькира, как и любое, удерживает

мое им, оружие при определении снижения повреждений считается оружием злой направленности.

Аура Безумия (Свх): Даелькир способен инициировать (свободное действие) взрыв мысленного хаоса радиусом 6 м с центром на себе. Любое другое существо в этой зоне должно пройти проверку Воли против КС 31 или попасть под эффект, подобный замешательству (уровень заклинателя 20-й). Существо, успешно прошедшее проверку Воли, не может быть подвержено эффекту ауры от этого даелькира на протяжении последующих 24 часов. Это влияющий на разум эффект внушения. КС спасброска основан на Обаянии и включает в себя +2 бонус от черты Фокусировка в Способности.

Касание Порочности (Свх): Даелькир от природы обладает способностью менять и портить любое существо, к которому он прикоснулся. При успешной касательной атаке, проверке захвата или невооруженном ударе даелькир наносит (без спасброска) 1d6 повреждений параметру, выбранному даелькиром. При успешной атаке кнут-щупальце даелькира способен пропускать эту способность через себя.

Подобные Заклинанию Способности: По желанию – *отвратительный полиморф* (КС 24), *замешательство* (КС 24), *дверь измерений*, *слабоумие* (КС 24), *ускорение*, *туман для разума* (КС 24), *полиморф*, *замедление* (КС 22); 3/день *плоть в камень* (КС 25), *ускоренное безумие* (КС 27), *ускоренное полиморф любого объекта* (КС 27), *камень в плоть* (КС 25). Уровень заклинателя 20-ый; КС спасброска 19+уровень заклинания. КС спасбросков основаны на Обаянии.

Кнут-Щупальце: Даелькир обычно держит в бою симбионт – кнут-щупальце (позже описан в этой главе). Зона поражения кнута-щупальца 4,5 метра; на его конце находится ядовитое жало (ранение, КС Стойкости 12, нейтрализует, первичное и вторичное повреждение 1d4 Ловк). Также он дает дополнительные преимущества:

- Даелькир не переносит штрафов при применении кнута-щупальца в не основной руке (хотя при этом он переносит соответствующие штрафы при атаке с несколькими видами оружия).
- Даелькир получает +1 бонус к броскам атак кнутом.
- Даелькир получает +4 бонус к встречным проверкам обезоруживания и +4 бонус к проверкам Силы при попытке опрокинуть оппонента. Даелькир не провоцирует благоприятные атаки при попытках опрокинуть или обезоружить, а также он не может быть обезоружен или опрокинут при провале своей проверки.

Чуждый Разум (Экс): Разум даелькира – это лабиринт, который способен поглотить разум более слабых существ. Любое существо, которое пытается прочесть мысли даелькира или по иному изучить его разум, должно пройти проверку Воли против КС 29 или попасть под эффект заклинания *безумие*. КС спасброска основан на Обаянии.

Иммунитеты Даелькира: Даелькир иммунен к болезням, ядам, повреждению параметров, превращению, а также к заклинаниям и способностям, влияющим на разум.

Живая кираса: Даелькир носит симбионт – живая кираса (позже описан в этой главе). Живая кираса дает снижение повреждений 10/бйешк и легкое укрепление (25% шанс проигнорировать любое критическое попадание или коварную атаку). Она также повышает Телосложение даелькира на +4. Живая кираса автоматически стабилизирует даелькира (свободное действие), хит-поинты которого снижены до отрицательного значения (но при этом наносит повреждение в 1 Силу самому даелькиру).

Штраф к проверкам из-за доспехов, связанный с ношением живой кирасы уже учтен в блоке параметров даелькира.

Свойства Внешнего: Дaelькира невозможно оживить, реинкарнировать или воскресить (хотя его способны вернуть к жизни *ограниченное желание, желание, чудо или истинное воскрешение*).

Мастерство в Симбионтах (Экс): Дaelькир обладает полным контролем над симбионтами на его теле. Он сохраняет полный контроль над ними даже когда применяет специальные способности симбионта, а прикрепление и снятие симбионта производится полнораундовым действием. Более того, дaelькир способен усиливать способность симбионта вкладывая свои 5 хит-поинтов за 1 пункт повреждения; способность дaelькира к быстрому исцелению восстанавливает потерянные хит-поинты.

ДИНОЗАВР

Динозавры широко распространены по Эберрону, особенно в Ксен'дрике, Аргонессене, Ку'барре и Талентских Равнинах. Огромное количество разнообразных, как травоядных, так и хищных, рептилий вольно бродит по Ксен'дрику, в то время как драконы Аргонессена практически полностью уничтожили хищные разновидности в своем царстве. В Ку'барре и Талентских Равнинах правят небольшие динозавры, включая и три разновидности, которые обычно используются халфлингами Таленты в качестве скакунов.

КОГТЕНОГ

Среднее Животное

Кубик Хит-Поинтов: 2d8 + 4(13 хп)

Инициатива: +3

Скорость: 12 м (8 клеток)

Класс Доспеха: 16 (+3 Ловк, +3 природн.), касат. 13, отороп. 13

Баз. Ат./Захв.: +1/+4

Атака: Когти +4 рукопашн. (1d8+3)

Полная Атака: Когти +4 рукопашн. (1d8+3) и 2 передних когтя -1 рукопашн. (1d3+1) и укусы -1 рукопашн. (1d6+1)

Зан. Прост./Диап. Пораж.: 1,5 м/1,5 м.

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Зрение при низкой освещенности, острый нюх

Спасброски: Стойк+5, Рефл +6, Воля +1

Параметры: Сила 17, Ловк 17, Тело 15, Интл 2, Мудр 12, Обн 10

Навыки: Скрытность+12, Прыжки+20, Прислушивание +10, Отслеживание +10, Искусство Выживания +10

Отличительные Черты: Бег

Среда Обитания: Теплые леса

Организация: Одиночки, пара или свора (3–6)

Серьезность Вызова: 2

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда нейтральное

Улучшенный: 3–6 КХП (Среднее)

Корректировка Уровня: —

Этот двуногий ящер известен своими острыми зубами и когтем на ноге, похожим на маленький серп. Высотой он с высокого человека (1,8–2,0 м), но выглядит так, что способен поймать добычу крупнее себя.

Халфлингами Талентских Равнин он используется как боевой скакун, является родственником плотоядных динозавров, таких как: резун (дейноцихис) и великий резун (мегапатор).

Сражение

Обычно динозавры когтеноев тренируют для боевых действий, но даже без дополнительного обучения они способны самостоятельно сражаться. В диких условиях они яростные коллективные хищники, которые, даже будучи одомашненными, сохраняют свои инстинкты хищника.

Навыки: Когтеноеги получают +8 расовый бонус к проверкам Скрытности, Прыжков, Прислушивания, Отслеживания и Искусства Выживания.

Переносимая Емкость: Легкая нагрузка для когтеноега составляет до 38,7 кг, средняя нагрузка 38,8–77,9 кг; тяжелая нагрузка 78–117 кг. По земле когтеноег способен тащить 585 килограмм.

ШУСТРИК

Среднее Животное

Кубики Хит-Поинтов: 2d8+2(11 хп)

Инициатива: +1

Скорость: 15 м (10 клеток)

Класс Доспеха: 14 (+1 Ловк, +3 природный), касат. 11, отороп. 13

Баз. Ат./Захв.: +1/+3

Атака: Укусы -2 рукопашн. (1d3+1)

НАЗВАНИЯ ДИНОЗАВРОВ

В Эберроне местное население не называет динозавров так, как мы называем в нашем повседневном мире. Данная таблица указывает Общее название и название на языке Драконов динозавров, которых можно найти в *Справочнике Монстров (СМ)*, *Справочнике Монстров II (2)* и *Справочнике Монстров III (3)*, а также их научные названия, принятые в нашем мире.

Научное	на Общем	на Драконьем
Аллозавр ²	Лезвезуб	Вараг'эт
Анкилозавр ²	Молотохвост	Харэк'эт
нет	Боевой титан ³	Хомавараг'эт
нет	Кровавый гарпунер ³	Мекикаран'эт
Криптоклидус ²	Лезвехвост	Пахаран'ост
Дайноцихис ^М	Резун	Ка'ревод'эт
Эласмозавр ^М	Великий лезвехвост	Хапахаран'ост

Научное	на Общем	на Драконьем
нет	Загребатель пло-ти ³	Эшка'ревод'эт
Леаеллиназаура	Шустрик	Фалас'эт
Мегапатор ^М	Великий резун	Хака'ревод'эт
Кетцакоатль ²	Парокрыл	Шоват'иен
Сейсмозавр ²	Громовой пастух	Хотассан'эт
Спинозавр ²	Лезвеспин	Шафанна'эт
нет	Ложный свистун ³	Фашекан'эт
Трицератоп ^М	Трирог	Котикаран'эт
Тираннозавр ^М	Мечезубый титан	Хавараг'эт
Птеранодон	Планер	Абарр'иен
Велоципатор	Когтеноег	Ревод'эт

Полная Атака: Укус –2 рукопашн. (1d3+1)
Зан. Прост./Диап. Пораж.: 1,5 м/1,5 м
Специфические Атаки: —
Специальные Качества: Зрение при низкой освещенности, острый нюх
Спасброски: Стойк +4, Рефл +4, Воля +0
Параметры: Сила 15, Ловк 13, Тело 12, Интл 2, Мудр 11, Обн 4
Навыки: Прыжки +11, Прислушивание +6, Отслеживание +6
Отличительные Черты: Бег
Среда Обитания: Теплые равнины
Организация: Одиночки, пара или свора (3–6)
Серьезность Вызова: 1/2
Сокровище: Нет
Мировоззрение: Всегда нейтральное
Улучшенный: 3–6 КХП (Среднее)
Корректировка Уровня: —

Этот двуногий ящер размером с человека, с большими глазами, яркими узорчатыми чешуйками и сильными ногами.

Шустрики чаще всего становятся скакунами халфлингов Талентских Равнин, разводимые благодаря своей скорости. Они слишком маленькие, чтобы носить человека, но могут весьма быстро нести халфлинга с небольшим снаряжением.

Сражение

Шустриков не тренируют для сражений, они чаще предпочитают сбежать с поля боя, но при необходимости способны укусить врага. Атака укусом принимается как вторичная атака (–5 штраф к атаке) и добавляет к повреждению лишь 1/2 бонуса Силы шустрика.

Переносимая Емкость: Легкая нагрузка для шустрика составляет до 29,7 кг, средняя нагрузка 29,8–59,9 кг; тяжелая нагрузка 60–90 кг. По земле шустрик способен тащить 450 килограмм.



Долгаунт

ПЛАНЕР

Большое Животное
Кубики Хит-Поинтов: 3d8+9 (22 хп)
Инициатива: +2
Скорость: 6 м (4 клетки), полет 24 м (средняя)
Класс Доспеха: 15 (–1 размер, +2 Ловк, +4 природн.), каст. 11, отороп. 13
Баз. Ат./Захват: +2/+10
Атака: Укус +5 рукопашн. (1d8 + 6)
Полная Атака: Укус +5 рукопашн. (1d8 + 6)
Зан. Прост./Диап. Пораж.: 3 м/1,5 м
Специфические Атаки: —
Специальные Качества: Зрение при низкой освещенности
Спасброски: Стойк +6, Рефл +5, Воля +3
Параметры: Сила 18, Ловк 15, Тело 16, Интл 2, Мудр 15, Обн 11
Навыки: Прислушивание +4, Отслеживание +6
Отличительные Черты: Настороженность, Атака в Полете
Среда Обитания: Теплые холмы
Организация: Одиночки, пара или стая (3–12)
Серьезность Вызова: 3
Сокровище: Нет
Мировоззрение: Всегда нейтральное
Улучшенный: 6–10 КХП (Большое)
Корректировка Уровня: —

Это большое, птицеподобное существо имеет длинный, зубастый клюв, тонкий гребень на голове, острые когти на лапах и небольшие коготки на сочленениях своих кожистых крыл. У него большие желтые глаза, а чешуйчатая кожа усеяна небольшими пучками пуховых перьев.

Планеры – большие птерозавры, которые используются халфлингами Талентских Равнин в качестве больших летающих скакунов.

Сражение

Планеры – рыбоядные ящера, которых используют для охоты и перелетов. Они не очень любят вступать в ярые рукопашные схватки на земле и предпочитают сражаться в пике и переворотах в воздушном бою с другими летающими существами или скакунами.

Переносимая Емкость: Легкая нагрузка для планера составляет до 135 кг, средняя нагрузка 135,1–270 кг; тяжелая нагрузка 270,1–405 кг. Планер способен тащить 2025 килограмм.

ДОЛГАУНТ

Эта костлявая фигура напоминает бледного, истощенного хобгоблина, который, вопреки своим пустым глазницам, передвигается со сверхъестественной грацией. Его кожа покрыта слоем мелких цупалец, а голову окружает грива из более крупных цупалец. Два длинных, кнутообразных цупальца торчат из-за его лопаток.

Когда даелькиры пришли из Ксориата в Эберрон, они поймали и изменили много местных существ, преобразовав их в армию ужасающих воинов. Долгаунты были выведены из хобгоблинов и являются холодными и эффективными убийцами, которых часто ставят во главе группы чокеров, долгримов или других существ. Долгаунт слеп, но способен осязать окружающее пространство с помощью чувствительных ресничек, которые покрывают его кожу. Также через эти усики он способен поглощать жидкости, высасывая живительные соки из любого существа, к которому он прикасается. Долгаунт того же роста, что и хобгоблин, но более худощавый и костистый.

У долгаунтов страшный и аскетичный стиль жизни, нацеленный лишь на усиление боевого мастерства. Они об-
разуют монашеские обитатели в глубинах Хайбера, где ино-
гда выполняют вылазки на поверхность по приказу своих
зловещих повелителей или сотрудничают с Культами
Дракона Глубин.

Долгаунты говорят на Общем и Подземном Общем. Они
также развили стиль общения через едва различимый ко-
лебания их усиков на коже; данный тип общения позво-
ляет долгаунтам беззвучно переговариваться с другими
долгаунтами на расстоянии до 9 метров.

СРАЖЕНИЕ

Подвижные и смертоносные, долгаунты рассчитывают
зону поражения своих щупалец, что повредить или по-
мешать своим врагам. В сражении долгаунты молчали-
вы, они лишь отдают приказания своим подчиненным.
Долгаунты редко используют оружие или доспехи, но мо-
гут применять преимущества от поясов, наручей, обуви
или плащей.

Высасывание Живучести (Экс): Если долгаунт уста-
навливает захват с оппонентом, он способен пробуриться
в плоть своей жертвы и начать высасывать жизненные
соки жертвы своими усиками на коже. При успешной
проверке захвата в дополнение к обычным повреждениям
долгаунт наносит 1 пункт повреждений Телосложению.
За каждое успешное применение этой способности ран-
ненный долгаунт восстанавливает себе 2 хит-поинта.

Слепое зрение (Экс): Долгаунт обладает слепым зре-
нием в пределах 108 метров от себя, вне этой дистанции
он ничего не осязает. Слепое зрение долгаунта дает ему

иммунитет к атакам взглядом. Из-за своей слепоты он не
способен читать и применять свитки.

Навыки: *Долгаунт получает +4 расовый бонус к про-
веркам Баланса и Взбирания, так как щупальца и усики
на поверхности его коже помогают ему закрепляться
практически на любой поверхности.

МОНАХ ДОЛГАУНТ

Большинство Долгаунтов проводят все время, тренируясь
в своих подземных монашеских обителях. Долгаунты,
встречаемые вне своих монастырей, обычно монахи 4-го
уровня.

Сражение

Описанный здесь долгаунт монах 4-го уровня движется
гораздо быстрее, чем обычный долгаунт (+3 м к скоро-
сти, вместо обычных 9 метров), а также может проводить
шквал ударов невооруженной атакой (смотрите стр. 47 в
Руководстве Игрока для деталей). Как монах он также
получает следующие способности:

Уклонение (Экс): Если долгаунт монах проводит
успешную проверку спасброска Рефлекса против атаки,
которая при успешной проверке этого спасброска обычно
причиняет половину повреждений (например, огненное
дыхание красного дракона или шар огня), то он вообще
не переносит повреждений.

Уклонение может применяться лишь в том случае,
когда монах без доспехов или в легком типе доспехов.
Беспомощный монах (который без сознания или парали-
зован) не получает преимуществ от уклонения.

Удар Ци (Свх): Невооруженные атаки и атаки щупаль-

	Долгаунт Средний Необычный	Долгаунт Средний Необычный
Кубики Хит-Поинтов:	2d+2 (11 хп)	2d+2 плюс 4d8+4 (33 хп)
Инициатива:	+3	+3
Скорость:	9 м (6 клеток)	12 м (8 клеток)
Класс Доспеха:	16 (+3 Ловк, +3 природн.), касат. 13, отороп. 13	18 (+3 Ловк, +2 Мудр, +3 природн.), касат. 15, отороп. 15
Базовая Атака/Захват:	+1/+3	+4/+6
Атака:	Щупальце +3 рукопашн. (1d3+2)	Щупальце +6 рукопашн. (1d3+2) или невооруженный удар +6 рукопашн. (1d8+2)
Полная Атака:	2 щупальце +3 рукопашн. (1d3+2)	2 щупальца +6 рукопашн. (1d3+2) или невооруженный удар +6 рукопашн. (1d8+2), или шквал ударов +4/+4 рукопашн. (1d8+2)
Заним. Прост./Диап.	1,5 м/1,5м (3 м со щупальцами)	1,5 м/1,5м (3 м со щупальцами)
Пораж.:		
Специфические Атаки:	Высасывание живучести	Высасывание живучести, удар <i>ци</i> (магия)
Специальные Качества:	Слепое зрение 108 м, снижение поврежде- ний 5/бйешк и магическое	Слепое зрение 108 м, снижение повреждений 5/бйешк и магическое, уклонение, снижение падения на 6 м, неподвижный разум
Спасброски:	Стойк +1, Рефл +3, Воля +5	Стойк +5, Рефл +7, Воля +9
Параметры:	Сила 14, Ловк 16, Тело 12, Интл 13, Мудр 15, Обн 11	Сила 14, Ловк 17, Тело 12, Интл 13, Мудр 15, Обн 11
Навыки:	Баланс +7*, Взбирание +6*, Скрытность +6, Прыжки +5, Прислушивание +5, Бесшумное Передвижение +6, Отслеживание +5	Баланс +9*, Взбирание +8*, Скрытность +8, Прыжки +7, Прислушивание +9, Бесшумное Передвижение +8, Отслеживание +9, Кульбиты +7
Отличительные Черты:	Боевые Рефлексы, Улучшенное Опрокидывание ^Б	Боевые Рефлексы, Настороженность, Откло- нение Стрел ^Б , Улучшенный Невооруженный Удар ^Б , Улучшенное Опрокидывание ^Б , Ловить Стрелы
Среда Обитания:	Под землей	Под землей
Организация:	Одиночка, ячейка (2–12), или компания (7– 12 плюс 2–5 долгаунта монахов 4-го уровня и 20–50 дольгримов)	Одиночка, ячейка (2–12), или компания (7–12 плюс 2–5 долгаунта монахов 4-го уровня и 20–50 дольгримов)
Серьёзность Вызова:	2	6
Сокровище:	Стандарт	Стандарт
Мировоззрение:	Обычно законно злое	Обычно законно злое
Улучшенный:	По классу персонажа	По классу персонажа
Корректировка Уровня:	+3	+3

цами долгаунта монаха усилены энергией Ци и при преодолении снижения повреждений считаются магическим оружием.

Замедленное Падение (Экс): Если во время падения долгаунт монах способен дотянуться щупальцами до стены, он способен замедлить свое падение. Он переносит меньше повреждений от падения, как если бы высота была на 6 метров ниже фактической.

Неподвижный Разум (Экс): У монаха долгаунта +2 бонус к спасброскам против заклинаний и эффектов школы очарования.

ПЕРСОНАЖИ ДОЛГАУНТЫ

Большинство долгаунтов продвигаются в качестве монахов, хотя некоторые становятся жрецами Дракона Глубин, или, в редчайших случаях, одного из богов Темной Шестерки. Предпочтительный класс для долгаунта – монах.

ДОЛЬГРИМ

Дольгрим, Воитель 1-го уровня

Маленький Необычный

Кубик Хит-Поинтов: 1d8 + 4(8 хп)

Инициатива: +1

Скорость: 6 м (4 клетки)

Класс Доспеха: 15 (+1 размер, +1 Ловк, +2 кожаный доспех, +1 легкий щит), касат. 12, отороп. 14

Баз. Ат./Захват: –1/+3*

Атака: Утренняя звезда +4 рукопашн. (1d6+2) или легкий арбалет +3 стрелков. (1d6/19-20)

Полная Атака: Утренняя звезда +4 рукопашн. (1d6+2) и легкий арбалет +3 стрелков. (1d6/19-20) или утренняя звезда +4 рукопашн. 1d6+2) и копье +4 рукопашн. (1d6 + 1/х3)

Зан. Прост./Диап. Пораж.: 1,5 м/1,5 м

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Снижение повреждений 5/бйешк, темновидение 18 м., двойное сознание

Спасброски: Стойк+3, Рефл +1, Воля +3

Парметры: Сила15, Ловк 13, Тело 12, Интл 8, Мудр 9 Обн 6

Навыки: Взбирание +5*, Скрытность +5, Прислушивание +1, Отслеживание +1

Отличительные Черты: Прочность

Среда Обитания: Подземные

Организация: Одиночки, пара, банда (3-12 плюс 2-5 долгаунта монаха 4-го уровня или 2-5 чокера) или рота (20-50 плюс 7-12 долгаунтов и 2-5 долгаунта монаха 4-го уровня)

Серьезность Вызова: 1

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно хаотично злое

Улучшенный: По классу персонажа

Корректировка Уровня: +2

Это приземистое, горбатое создание имеет четыре длинных и тонких руки и не имеет головы. Прямо на его груди расположено искривленное лицо с двумя визжащими ртами. Существо держит в руках моргеништерн, копье, арбалет и щит.

Дольгримы - низшие воины в армии воителей, созданной даелькирами во время вторжения в Кхорвайр. На самом деле дольгримы – два гоблина, слитые в единое существо. Средний дольгрим достигает до метра, метра с небольшим в высоту и весит 24,75 килограмм. Он тяжелее, чем гoblin такого же размера из-за мускулатуры, поддержи-

Дольгрим



вающей его четыре руки. Кожа дольгрима маслянистая на ощупь и белого цвета, но воины часто наносят татуировки яркого цвета или с отличительными изображениями. Дольгрим может наносить татуировки дополнительных лиц каждый раз, как он убьет нового противника. Он верит, что таким образом он ловит душу и энергию своего врага. Обычно дольгримы носят темные кожаные доспехи или серую одежду.

Дольгрим обладает двумя мозгами (которые используются как единый). Хотя у них нет раздвоения личности (мозг доминирующей личности контролирует мозг более слабой практически сразу же после того, как существо появляется на свет), очень часто дольгрим разговаривает сам с собой, словно поддерживает диалог.

Дольгримы разговаривают на Подземном Общем, те дольгримы, у кого Интеллект 12 и выше, также говорят на Общем.

Так как дольгримы растут в жестоком военном обществе, большинство из них становятся воителями. Они воспитываются в страхе и подчинении даелькирам и долгаунтам. Они также изредка посылаются на помощь Культам Дракона Глубин. Некоторые банды дольгримов находят себе путь в цивилизованные места, где начинают охотиться на путников или фермеров.

СРАЖЕНИЕ

Дольгримы воспитаны подчиняться и редко проявляют по своему усмотрению какую бы то ни было тактику. Обычно дольгрим экипирован щитом и одноручным оружием в нижних руках, а в верхних руках - легким арбалетом и копьем. Некоторые дольгримы вместо копья могут быть вооружены двуручными мечами (повреждение 1d8/19-20). Приближаясь к врагу, они бросают арбалет, и, удерживая в обеих верхних руках двуручный меч, сражаются им (как двуручное оружие), при успешном попадании нанося 1d8+3 пунктов повреждения.

Лучники дольгримов вместо копья или двуручного меча вооружены дополнительным легким арбалетом; вместо черты Прочность лучник дольгримов берет черту Выстрел Вблизь, и поэтому у него 5 хит-поинтов.

Двойное Сознание (Экс): Два мозга дольгрима координируют его атаки. В дополнение к +2 бонусу спасбросков Воли двойной мозг позволяет дольгриму проводить атаки с одним из оружия в не основной руке без штрафов.

Навыки: Благодаря дополнительным рукам дольгрим получает +4 расовый бонус к проверкам Взбирания и захвата.

ДОЛГРИМЫ ПЕРСОНАЖИ

Редко какой долгрим развивает навыки выше воителя 1-го уровня, но исключительные долгримы развиваются как адепты, воины или воры. Адептов долгримов следуют за Драконом Глубин и избирают сферы Безумия и Дракона Глубин (для получения дополнительной информации об этих сферах смотрите 5 Главу).

Представленный здесь долгрим воитель обладает следующими показателями параметров до внесения расовых корректировок: Сила 13, Ловк 11, Тело 12. Интл 10, Мудр 9. Более слабые долгримы редко доживают до зрелости.

КАРКАСНЫЙ КРАБ

Огромный Магический зверь

Кубик Хит-Поинтов: 12d10+60 (126 хп)

Инициатива: +1

Скорость: 9 м (6 клеток)

Класс Доспеха: 23 (-2 размер, +1 Ловк, +8 природн. +6 доспех) касат. 9, отороп. 22

Баз. Ат./Захват: -12/+28

Атака: Коготь +18 рукопашн. (2d6+8) или шип +11 стрелков 1d4 плюс яд)

Полня Атака: 2 когтя +18 рукопашн. (2d6+8) или шип +11 стрелков. (1d4 плюс яд)

Зан. Прост./Диап. Пораж.: 4,5 м/4,5 м

Специфические Атаки: Укус 1d6+4, улучшенный захват, яд

Специальные Качества: Липкий, темновидение 18 м, зрение при низкой освещенности, колючая защита

Спасброски: Стойк +13, Рефл +9, Воля +4

Параметры: Сила 26, Ловк 13, Тело 20, Интл 5, Мудр 10, Обн 9

Навыки: Скрытность +1*, Отслеживание +7

Отличительные Черты: Устрашающий Удар, Улучшенный Натиск, Выстрел Вблизи, Мощная Атака, Прицельный Выстрел.

Среда Обитания: Теплые воды

Организация: Одиночки

Серьезность Вызова: 8

Сокровище: Нет монет, нет товаров, стандартные предметы

Мировоззрение: Обычно нейтральное

Улучшенный: 13-18 КХП (Огромный); 19-36 КХП (Громадный)

Корректировка Уровня: —

То, что на первый взгляд казалось грудой трупов и изуродованных доспехов, начало шевелиться и передвигаться. У нее появилось восемь ног и два массивных когтя. Над когтями возникли четыре глазка на стеблевых ножках.

Каркасные крабы - извращенная мутация природной жизни, встречаемая в Землях Скорби, и, иногда, в Даргууне и Валенаре. Ранее каркасный краб был обычным гигантским ракообразным, но изменил свой природный доспех, прикрепляя к покрытому клейкой слизью панцирю останки доспехов, оружия и павших бойцов. Эта особенность позволила ему усилить свою защиту и маскировку в опустошенных полях сражений Земель Скорби - места охоты этого существа.

СРАЖЕНИЕ

Каркасных крабов тяжело назвать выдающимися или коварными противниками. Они слабо используют свой камуфляж при сближении со своей потенциальной жертвой, а затем пытаются схватить ее и разорвать, чтобы сожрать. Когда жертва находится за пределами зоны поражения когтями, они способны метать в нее ядовитые шипы.



Каркасный Краб

Укус (Экс): Схватив противника, помимо одной атаки когтем, каркасный краб способен атаковать укусом (бонус атаки +13). Эта атака укуса не подвержена обычному -4 штрафу при атаке природным оружием в захвате. Для применения своего укуса краб должен начинать свой ход, поддерживая захват; в свой ход он не может одновременно начинать захват и укус.

Улучшенный Захват (Экс): Для применения этой способности каркасный краб должен провести успешную атаку когтем. Он может сделать захват (свободное действие), не провоцируя при этом благоприятной атаки.

Яд (Экс): Шип—ранение, КС Стойкости 21, первичное и вторичное повреждение 1d6 Лов. КС спасброска основан на Телосложении.

Липкий (Экс): Каркасный краб использует природную липкость своего тела для прикрепления кусков доспехов, оружия и целых трупов к своему панцирю. Обычно это дает крабу +6 бонус доспеха к КД, равному окаймленной кольчуге, но иногда встречаются крабы с улучшенной, или наоборот, более плохой защитой. От этой защиты краб не переносит штрафов из-за доспехов.

Колючая Защита (Экс): Панцирь каркасного краба покрыт острыми шипами, которые торчат между кусками металла и тел. Вместе с прилипшими к его панцирю копьями и мечами эти шипы представляют дополнительную угрозу для атакующего краба существа. Существо, попавшее по крабу своим природным оружием или невооруженной атакой, переносит 1d6 пунктов колющего повреждения.

Навыки: *В местах, где валяются груды трупов и поломанных доспехов или оружия, включая Земли Скорби, каркасный краб получает +8 условный бонус к проверкам Скрытности.

КАРНАТСКИЙ ЗОМБИ

Нежить среднего размера

Кубик Хит-Поинтов: 3d12+3 (22 хп)

Инициатива: +0

Скорость: 6 м (4 клетки; не может бегать) в полупластинчатых латах; базовая 9 м

Класс Доспеха: 22 (+4 природн., +7 полупластинчатые латы, +1 легкий щит), касат. 10, отороп. 22

Базовая Атака/Захват: +1/+3

Атака: Превосходный длинный меч +5 рукопашн. (1d-8+2/19-20)

Полная Атака: Превосходный длинный меч +5 рукопашн. (1d8+2/19-20)

Заним. Прост-во/Диап. Пораж.: 1,5 м/1,5 м

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Снижение повреждений 5/рубящее, темновидение 18 метров, свойства нежити

Спасброски: Стойк +1, Рефл +1, Воля +3

Параметры: Сила 15, Ловк 11, Тело —, Интл 11, Мудр 10, Обн 1

Навыки: Взбирание -2, Прыжки -2, Прислушивание +6, Поиск +4, Отслеживание +6

Отличительные Черты: Прочность, Фокусировка в Оружии (длинный меч)

Среда Обитания: Любая

Организация: Любая

Серьезность Вызова: 3

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда законно-злое

Улучшенный: —

Корректировка Уровня: —

К вам ковыляет зомби в полупластинчатых латах, размахивающий длинным мечом. Гниющая плоть солдата местами свисает, оголяя сухожилия и кости, а его мертвые глазницы угрожающе мерцают.

Каррнатский зомби похож на обычного зомби человека, облаченного в полупластинчатые латы и вооруженного легким стальным щитом и превосходным длинным мечом. Однако он наделен злобным сознанием, а его иссушенная плоть обработана алхимическим препаратами, что сделало ее более эластичной. Обычно появление одного или более этих существ предвещает ужасное зловоение.



**Каррнатский
Зомби**

**Каррнатский
Скелет**



ЧУДОВИЩА

Каррнатские зомби создаются из останков элитных Каррнатских солдат убитых в бою. В первые годы Последней Войны их было мало, и они сражались бок о бок с живыми солдатами Каррната, но с течением войны их число возросло, пока Каррнатские генералы не мобилизовали целые дивизии, составленные из Каррнатских зомби и Каррнатских скелетов.

Каррнатские зомби говорят на Общем, низком, скрипучим гортанным голосом.

СРАЖЕНИЕ

В отличие от обычных зомби, Каррнатские зомби сражаются с умом и не ограничены одним действием в раунд. Однако они не могут бегать.

Каррнатские зомби лучники вместо легкого щита вооружены составными длинными луками (+2 бонус Силы) (КД 21) и обычно обладают чертой Выстрел Вблизи вместо черты Фокусировка в Оружии (длинный меч).

КАРРНАТСКИЙ СКЕЛЕТ

Средняя Нежить

Кубик Хит-Поинтов: 3d12 (19 хп)

Инициатива: +2

Скорость: 6 м (4 клетки) в кирасе; базовая 9 м

Класс Доспеха: 22 (+2 от Ловк, +4 природн, +5 превосходн. Кираса, +1 от черты *Защита с Оружием в Каждой Руке*), касат. 12, отороп. 20

Базовая атака/Захват: +1/+3

Атака: Скимитар +3 рукопашн. (1d6+2/18-20)

Полная атака: Скимитаар -1 рукопашн. (1d6+2/18-20) и скимитар -1 рукопашн. (1d6 + 2/18-20)

Заним. Прост-тво/Диап. Пораж.: 1,5 м/1,5 м

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Снижение повреждения 5/дробящее, темновидение 18 метров, иммунитет к холоду, свойства нежити

Спасброски: Стойк +1, Рефл +3, Воля +3

Параметры: Сила 15, Ловк 15, Тело —, Интл 11, Мудр 10, Обн 1

Навыки: Взбирание +3, Прыжки +3, Прислушивание +6, Поиск +4, Отслеживание +6

Отличительные Черты: Защита с оружием в Каждой Руке, Сражение с Оружием в Каждой Руке

Среда Обитания: Любая
Организация: Любая
Серьезность Вызова: 3
Сокровище: Нет
Мировоззрение: Всегда законно-злое
Улучшенный: —
Корректировка Уровня: —

Скелет, закованный в латы и держащий два скимитара, бесстрашно устремляется в битву, его глаза злобно мерцают.

Каррнатский скелет похож на обычный человеческий скелет, носящий превосходную кирасу. Однако он наделен злобным сознанием, а кости его обработаны алхимическими препаратами, что сделало их более эластичными.

Каррнатские скелеты создаются из останков элитных Каррнатских солдат убитых в бою. В первые годы Последней Войны их было мало, и они сражались бок о бок с живыми солдатами Каррната, но с течением войны их число возрастало, пока не появились целые дивизии их Каррнатских скелетов и Каррнатских зомби.

Каррнатские скелеты говорят на Общем языке легким шепотом.

СРАЖЕНИЕ

В отличие от не обладающих разумом скелетов, Каррнатские скелеты сражаются с умом, используя такую тактику, как фланкирование, помощь своим и сражение в защите. Они бесстрашно сражаются, пока их не уничтожат.

Каррнатские скелеты лучники помимо своих двух скимитаров несут составные луки (бонус Силы +2) и имеют черту *Выстрел Вблизи* вместо *Защита с Оружием в Каждой Руке* (КД 21).

КОВАННЫЙ ТИТАН

Огромный Механизм
Кубики Хит-Поинтов: 12d10+40 (106 хп)
Инициатива: -1
Скорость: 15 м (10 клеток)
Класс Доспеха: 25 (-2 от размера, -1 Ловк, +18 доспех), касат. 7, отороп. 25
Базовая Атака/Захват: +9/+26
Атака: Топор +16 рукопашн. (2d8+9/x3) или молот +16

Кованный Титан



рукопашн. (2d8+9/x3)

Полная атака: Топор +16 рукопашн. (2d8+9/x3) и молот +11 рукопашн. (2d8+9/x3)

Заним. Прост-во /Диап. Пораж.: 4,5 м/4,5 м

Специфические Атаки: Мощная стремительность +3d6, растаптывание 2d6+13

Специальные Качества: Свойства механизма, снижение повреждений 10/адамантин, темновидение 18 м, зрение при низком освещении, устойчивость 10 к кислоте, холоду, электричеству, огню и звуку

Спасброски: Стойк +4, Рефл +3, Воля +4

Параметры: Сила 28, Ловк 8, Тело —, Интл 3, Мудр 11, Обн 1

Навыки: Прыжки +32

Отличительные Черты: Устрашающий Удар, Рассекающий Удар, Улучшенный Натиск, Мощная Атака, Мощная Стремительная Атака

Среда Обитания: Любая

Организация: Одиночки

Серьезность Вызова: 8

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Обычно законно-нейтральное

Улучшенный: 13-24 КХП (Огромный); 25-48 КХП (Громадный)

Корректировка Уровня: —

Огромный, выкованный из смешанных материалов голем ковыляет вперед, размахивая гигантским топором и молотом.

Среди первых созданных в период Последней Войны кованых титаны были первым шагом в сторону от огромных и бессмысленных боевых големов. Кованные титаны не являются по-настоящему живыми механизмами, как другие кованные; они разумны лишь настолько, чтобы можно было следовать смене команд в пылу боя.

СРАЖЕНИЕ

Кованные титаны медленны и тупы, но их ужасная сила и внушительный размер делают их в бою страшными противниками.

Мощная Стремительная Атака (Экс): Благодаря этой черте Огромный кованный титан причиняет дополнительные 3d6 единиц повреждения при стремительной атаке. Титан Гигантского размера причиняет дополнительные 4d6 единиц повреждения при стремительной атаке.

Растаптывание (Экс): КС спасброска Рефлекса 25 — для снижения повреждений в два раза КС спасброска основан на Силе.

Свойства Механизма: Кованный титан обладает иммунитетом к ядам, эффектам сна, паралича, ошеломления, болезням, эффектам смерти, эффектам некромантии, воздействующим на разум заклинаниям и способностям (эффекты очарования, принуждения, иллюзий, узоров и морали) и к любым эффектам, требующим спасброска по Стойкости, если только они не работают и на неживых, объекты или безвредны. Он не восприимчив к дополнительному повреждению от критических попаданий, временному повреждению, повреждению параметров, высасыванию параме-

тров, усталости, изнеможению и к высасыванию энергии. Его повреждения нельзя лечить, но можно чинить.

Куори

План Дал Куор – дом для множества существ называемых «куори» – живых воплощений снов и кошмаров. Куори – повелители Дремлющей Тьмы, они приходят в Материальный План, захватывая специально подготовленные человеческие тела, называемые Вдохновленными. Цукура куори (описана ниже) – один из самых распространенных видов куори: дополнительные виды могут появиться в будущих произведениях по Эберрону.

Подтип куори: Куори – это подтип внешнего, он считается уроженцем плана Дал Куор.

Свойства: Куори обладают следующими признаками (если в описании существа не отмечено иное):

- Устойчивость к Энергии (Экс): Куори получает устойчивость 10 к кислоте, холоду и огню.
- Неограниченный Телепорт (Свх): На плане Дал Куор куори может по желанию использовать *неограниченный телепорт*, подобно заклинанию с уровнем заклинателя 14. Куори может перемещать лишь себя и до 22,5 кг объектов. Эта возможность не функционирует на других планах.
- Иммунитеты (Экс): Куори обладают иммунитетом к страху, эффектам сна и очарования.
- Устойчивость к Силе (Экс): Куори получают устойчивость к силе равную 11-их Кубики Хит-Поинтов.
- Зрение в темноте (Свх): Куори могут прекрасно видеть в темноте любого вида, даже созданной заклинанием *глубокая темнота*.
- Телепатия (Свх): Куори может телепатически общаться с любым существом, способным разговаривать на каком-либо языке, в пределах 30 метров.

Особые способности Куори: Куори, выполнившие определенные требования, получают следующие дополнительные особые способности.

- *Вторжение в сон (Свх):* Один раз в день куори с 9 Кубиками Хит-Поинтов, находящийся на плане Дал Куор, может посылать *сон* или *ночной кошмар* (как соответствующие заклинания) определенному существу на другом плане. При проявлении во *сне* куори может принимать альтернативный облик, как если бы использовал заклинание *собственное изменение*. Уровень заклинателя для этой способности равен КХП куори, а КС спасброска для *ночного кошмара* основан на Обаянии.
- *Одержимость (Свх):* Через сны и ночные кошмары куори подготавливают для себя тела-сосуды на Материальном Плане. До последнего времени это был единственный путь, при помощи которого куори могли физически присутствовать на Эберроне. Великие монолиты, построенные в Риедре, усилили связь с Дал Куором, и сейчас куори могут овладеть любым желающим этого человека.

Куори с 4 Кубиками Хит-Поинтов и Обаянием 13 могут сбрасывать свою физическую форму в Дал Куоре и принимать эфирную призрачную форму. Впоследствии этот дух может овладеть подготовленным или желающим этого человека (который после этого считается человеком-сосудом). Пока существо находится в эфирной форме, физическое тело куори лежит без чувств в Дал Куоре в состоянии приостановленной жизнедеятельности. Тело не нуждается в воздухе и пище, но непосредственное повреждение и подверженность опасной окружающей среде вредит ему как обычно. Куори может странствовать в эфирной форме сколько пожелает, но эфирный куори умрет, если уничтожить его тело. Он мгновенно возвра-

щается в свое тело, если на тело куори успешно наложить *рассеивание магии* (или подобный эффект).

Дух куори может попытаться овладеть человеческим сосудом (стандартное действие). Во-первых, он должен быть рядом с желаемым сосудом. Во-вторых, человеческий сосуд должен обладать показателем Обаяния равным или выше, чем показатель куори. В-третьих, мировоззрение человеческого сосуда должно совпадать с мировоззрением куори. И, наконец, человеческий сосуд должен желать принять дух куори и не быть защищенным заклинанием *защита от зла* или подобным эффектом.

После овладения дух куори немедленно получает полный доступ ко всем мыслям и воспоминаниям человека-сосуда и полный контроль над его телом.

Физическое ранение человека-сосуда не вредит куори. Убийство сосуда вынуждает дух куори вернуться в Эфирный план, откуда тот может совершить новое овладение. Даже эфирные существа не могут повредить овладевшему куори.

Дух куори, захвативший человеческое тело, представляет своему вместилищу премию осквернения +4 к Обаянию. Человеческий сосуд теряет эту премию, если дух куори изгнан или покидает его другим способом (например, посредством использования на него заклинания *освобождение*).

Если показатель Обаяния человеческого сосуда падает ниже 13, дух куори больше не может наполнять его и медленно выходит и появляется в соседней клетке.

Находясь внутри человека-сосуда, дух куори сохраняет свои пси-способности и подобные заклинанию способности, однако он не может использовать свои экстраординарные и сверхъестественные способности. Дух куори объединяет свои ранги навыков с теми, что уже есть у человека-сосуда, и принимает либо свои показатели ментальных характеристик, либо характеристики своего человеческого сосуда, в зависимости от того, чьи показатели выше.

ЦУКОРА КУОРИ

Средний Внешний (Злой, Экстрапланарный, Законный, Псионик, Куори)

Кубик Хит-Поинтов: 6d8+24 (55 хп)

Инициатива: +2

Скорость: 15 метров (10 клеток)

Класс Доспеха: 18 (+2 Ловк, +6 природн.), касат. 12, отороп. 16

Базовая Атака/Захват: + 6/+9

Атака: Клешня +9 рукопашн. (1d8+3)

Полная Атака: 2 клешни +9 рукопашн. (1d8+3) и 4 лапы +7 рукопашн. (1d3+1) и жало +7 касательн. рукопашн. (1d4 + 1 плюс *ужасающее жало*)

Заним. Прост-во/Диап Пораж.: 1,5 м/1,5 м

Специфические Атаки: Одержжание, пси-способности, ужасающее жало

Специальные Качества: Снижение Повреждений 5/добро, неограниченный телепорт, иммунитеты, свойства внешнего, УС 17, устойчивость 10 к кислоте, холоду и огню, темновидение, телепатия

Спасброски: Стойк +9, Рефл +9, Воля +9

Параметры: Сила 17, Ловк 15, Тело 18, Интл 17, Мудр 18, Обн 17

Навыки: Автогипноз +15, Блеф +12, Концентрация +13, Дипломатия +16, Запугивание +14, Знание (псионика) +14, Знание (планы) +12, Бесшумное Передвижение +11, Искусство Псионика +14, Поиск +8*, Чувство Мотива +13, Отслеживание +17*, Искусство Выживания +4 (+6 на других планах)

Отличительные Черты: Фокусировка в Способности (ужасающее жало), Молниеносные Рефлексы, Мультиатака
Среда Обитания: Дал Куор
Организация: Одиночки, пара или команда (3-5)
Серьезность Вызова: 7
Сокровище: Стандартное
Мировоззрение: Обычно законно-злое
Улучшенный: 7-9 КХП (Средняя); 10-18 КХП (Большая)
Корректировка уровня: —

В вашу сторону скользит кошмарное существо. Его безголовый торс покрыт глазами и подергивающимися конечностями. Из верхней части торса растут две огромные руки, оканчивающиеся мощными клешнями. Существо покрыто пластинами из черного хитина, а его змеевидный хвост оканчивается жалом.

Цукоры – слабейшие и самые многочисленные куори на Дал Куоре. Когда они не обслуживают большие города своих кошмарных королевств, они охотятся на спящие души смертных. Большинство цукор жестоки и расчетливы; они наслаждаются властью над другими и придумывают сложные планы по продвижению своей позиции и дескридации соперников.

Цукоры достигают 1,5 метра в высоту, хотя их длинное змеевидное тело создает видимость большего размера.

Цукоры говорят на Общем, Риедранском и языке Куори.

СРАЖЕНИЕ

Цукоры предпочитают сражаться с позиции силы. Если цукору застать врасплох, она может убежать, даже если она легко могла победить, и вернуться после анализа ситуации и изобретения плана атаки. Цукора использует свои ментальные силы, чтобы сеять хаос и беспорядок, но она всегда старается подобраться поближе, чтобы использовать свое смертельное жало на хвосте, получая преимущество от примитивного страха жертвы перед ним.

Природное оружие цукоры при определении снижения повреждений считается злым и законным.

Пси-способности: 1/день - *корректирование тела, внушение личности* (КС 15), *связь разумов, псионическое очарование* (КС 14), *вызвать агонию* (КС 15); 3/день - *равновесие тела, контроль издалека, инерционный до-спех, псионический нюх*. Уровень проявителя 6. КС спасбросков основан на Обаянии.

Ужасающее Жало (Свх): Жало цукоры куори вызывает в воображении уколотого существа худшие ужасы. Эффекты жала идентичны заклинанию *убийца-фантом*. При успешной атаке жалом жертва должна сделать спасбросок Воле против КС 18. Если спасбросок успешен, жертва переборолала свой страх и не переносит дополнительных эффектов. Если спасбросок провален, жертва должна преуспеть в спасброске Стойкости против КС 18 или умереть от страха. Даже если этот спасбросок успешен, жертва переносит 3d6 единиц повреждений. Это воздействующий на разум эффект страха. КС спасбросков основан на Обаянии и уже включает +2 бонус от черты Фокусировка в способности.

Если жертва умирает от этой атаки, цукора немедленно исцеляет 3d6 единиц повреждений, высасывая энергию из ужаса убитого противника.



Цукора Куори

Свойства Внешнего: Цукора куори не подвержена заклинаниям и способностям *оживить погибшего, реинкарнация и воскрешение* (хотя заклинания *ограниченное желание, желание, чудо, и истинное воскрешение* могут вернуть ее к жизни).

Навыки: *У цукор множество рассеянных по всему телу глаз, мало что ускользает от его внимания. Поэтому цукора получает +4 расовый бонус к проверкам Поиска и Отслеживания.

Когда цукора куори овладевает человеческим телом, она объединяет свои ранги умений с теми, что уже есть у сосуда (смотрите *Вдохновленный* на странице 277). Обычная цукора куори имеет 9 рангов в каждом из следующих навыков: Автогипноз, Блеф, Концентрация, Дипломатия, Запугивание, Знание (планы), Знание (псионика), Бесшумное Передвижение, Искусство Псионика, Чувство Мотива и Отслеживание.

Лошадь, Ездовая Валенарская

Большое животное

Кубики Хит-Поинтов: 3d8+6 (19 хп)

Инициатива: +2

Скорость: 24 метров (16 клеток)

Класс Доспеха: 14 (-1 размер, +2 Ловк, +3 природный), касат. 11, отороп. 12

Базовая Атака/Захват: +2/+8

Атака: Копыто -2 рукопашный (1d4+1)

Полная Атака: 2 копыта -2 рукопашный (1d4+1)

Зан. Прост-во/Диапазон: 3 м/1,5 м

Специальные Качества: Боевой скакун, зрение при низком освещении, острый нюх

Спасброски: Стойк +5, Рефл +5, Воля +3

Параметры: Сила 14, Ловк 15, Тело 15, Интл 2, Мудр 14, Обн 10

Навыки: Прыжки +24, Прислушивание +4, Отслеживание +4

Черты: Выносливость, Бег

Среда Обитания: Теплые равнины

Организация: Одомашненная или табун (6–30)

Серьезность Вызова: 1
Сокровище: Нет.
Мировоззрение: Всегда нейтральное
Улучшенная: 4-8 КХП (Большая)
Корректировка Уровня: —

Эта великолепная лошадь величественна ростом и по достоинству горда. Её шерсть очень напоминает окрас антилопы - белая на животе, рыжевато-коричневая на спине и темно-бурая по бокам.

Самые лучшие лошади в Кхорвайре - валенарские ездовые лошади, выведенные эльфами Валенара.

СРАЖЕНИЕ

Валенарских лошадей не тренируют для боевых действий, они не используют свои копыта для нападения. Валенарская лошадь атакует копытом лишь при угрозе собственной жизни. Это вторичная атака (-5 штраф к броску атаки), при которой к повреждению добавляется только 1/2 бонуса Силы лошади.

Перевозимый Груз: Легкая нагрузка для валенарской ездовой лошади 78,3 кг; средняя нагрузка 78,4-156,6 кг; тяжелая нагрузка 156,7-236,3 кг. По земле валенарская ездовая лошадь может тянуть 731,3 кг.

ОЖИВШЕЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Появление оживших заклинаний — одна из тех ужасных катастроф, которые полностью уничтожили Земли Скорби. По неизвестным причинам, во время магических схваток в период войны эффекты заклинаний иногда приобретали сознание и отказывались прекращаться. Эти ожившие заклинания до сих пор населяют Земли Скорби и другие, меньшие области, также разрушенные Последней Войной. По-видимому, они питаются окружающей волшебной энергией. Кажется, что они убивают просто ради удовольствия, ведь им нет нужды кормиться.

Ожившие заклинания выглядят как обычные эффекты заклинаний, за исключением одного — даже если раньше это было кратковременное заклинание, такое как *шар огня*, волшебная энергия не исчезает, извиваясь и весьма целенаправленно двигаясь.

ПРИМЕРЫ ОЖИВШИХ ЗАКЛИНАНИЙ

Первый пример в качестве базового заклинания использует заклинание *пылающие руки*, активированное чародем 1 уровня. Второй использует заклинание *убийственное облако*, активированное чародем 10 уровня.

ОЖИВШИЕ ПЫЛАЮЩИЕ РУКИ

Средняя Слизь
Кубик Хит-Поинтов: 1d10 (5 хп)
Инициатива: -1
Скорость: 6 м (4 клетки)
Класс Доспеха: 10 (-1 Ловк, +1 отклонение), касат. 10, отороп. 10
Базовая Ат/Захв: +0/+0
Атака: Удар +0 рукопашн. (1d4 плюс *пылающие руки*)
Полная атака: Удар +0 рукопашн. (1d4 плюс *пылающие руки*)
Заним Пост-во/Диап Пораж: 1,5 м/1,5 м
Специфические Атаки: Поглощение, сжигание
Специальные Качества: Снижение повреждения 10/магия, свойства слизи, УМ 11
Спасброски: Стойк +1, Рефл +0, Воля +0
Параметры: Сила 11, Ловк 8, Тело 11, Интл —, Мудр 8, Обн 11
Навыки: —

Отличительные Черты: —
Среда обитания: Любая
Организация: Одиночки
Серьезность Вызова: 1
Сокровище: Нет
Мировоззрение: Всегда нейтральное
Развитие: 2-6 КХП (Средние); 7-12 КХП (Большие); 13-20 КХП (Огромные)
Корректировка уровня: —

Жидкое средоточие огня ползет в вашу сторону, оставляя за собой след из выжженной травы.

Бой

Ожившие *пылающие руки* — это бессмысленное существо, атакующее просто и прямо.

Пылающие руки (Свх): Цель, пораженная ожившими *пылающими руками*, получает 1d4 единицы повреждений огнем (Успешный спасбросок Рефлекса с КС 11 уменьшает повреждение вдвое). Легковоспламеняющиеся материалы, такие как ткань, бумага, пергамент и тонкое дерево загораются, если ожившие *пылающие руки* прикоснутся к ним. Персонаж может потушить горящее изделие, затратив полнораундовое действие. Это повреждение применяется, когда по существу попадают атакой удара, а также в каждом последующем раунде, пока оно поглощено ожившими *пылающими руками*.

Поглощение (Экс): Ожившие *пылающие руки* могут охватить существо Среднего и меньшего размера (стандартное действие). Они не могут атаковать окутыванием в том раунде, когда они заняты поглощением. Ожившее заклинание просто охватывает противника, захватывая столько, сколько оно может накрыть. Противник может совершать благоприятную атаку против ожившего заклинания, но в этом случае он лишается права на спасбросок. Не атакующие враги могут пройти спасбросок Рефлекса против КС 11 или быть поглощенными; при успехе они отпрыгивают назад или в сторону (по выбору противника), в то время как ожившее заклинание перемещается вперед. Поглощенные существа подвергаются обычному эффекту заклинания *пылающие руки* (смотрите выше) каждый раунд, пока они поглощены заклинанием.

Свойства слизи: Слизь слепа (слепое зрение 18 метров) и обладает иммунитетом к атакам зрением, визуальным эффектам, иллюзиям и другим атакующим формам, основанным на зрении. У нее иммунитет к заклинаниям и способностям, воздействующим на разум, ядам, эффектам сна, параличу, полиморфу и оглушению. Она не подвержена дополнительному урону от критических попаданий и фланкирования.

ОЖИВШЕЕ УБИЙСТВЕННОЕ ОБЛАКО

Большая слизь
Кубик Хит-Поинтов: 10d10+20 (75 хп)
Инициатива: +1
Скорость: 12 метров (8 клеток)
Класс Доспеха: 15 (-1 размер, +1 Ловк, +5 отклонение), касат. 15, отороп. 14
Базовая атака/захват: +7/+13
Атака: Удар +8 рукопашн (1d6+3 плюс яд)
Полная атака: Удар +8 рукопашн. (1d6 + 3 плюс яд)
Заним Пост-во/Диап Пораж: 3 м/1,5 м
Специфические Атаки: Поглощение, яд
Специальные Качества: Снижение повреждения 10/магия, черты слизи, сопротивление заклинаниям 20
Спасброски: Стойкость +10, Реакция +9, Сила воли +9



**Ожившее
убийственное облако**

Параметры: Сила 15, Ловк 12, Тело 15, Интл —, Мудр 12, Обн 15

Навыки: —

Отличительные Черты: —

Среда Обитания: Любая

Организация: Одиночки

Серьезность Вызова: 7

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда нейтральное

Улучшенное: 11-12 КХП (Большая); 13-20 КХП (Огромная)

Корректировка уровня: —

Густой зеленый туман стелется по земле, жадно пытаясь добраться до вас.

Бой

Ожившее убийственное облако поглощает свою добычу и старается задушить её.

Убийственное Облако (Свх): Существо, пораженное ударом ожившего убийственного облака или поглощенное им, отравлено, подобно эффекту заклинания *убийственное облако*. Живые существа с КХП 3 и меньше автоматически убиты (без спасброска), существа с КХП от 4 до 6 умирают, если не пройдут спасбросок Стойкости (КС 17) (в случае успеха, они получают повреждение 1d4 единиц Телосложения), а живые существа с КХП 6 и более получают повреждение 1d4 единиц Телосложения (Удачный спасбросок по Стойкости с КС 17 уменьшает повреждение вдвое). Этот повреждение применяется, когда по существу попадают атакой удара, а также в каждом раунде, пока оно поглощено ожившим убийственным облаком.

Поглощение (Экс): Ожившее убийственное облако может охватить существо Большого или меньшего размера (стандартное действие). Оно не может совершать атаку ударом в том раунде, когда оно занято поглощением. Ожившее заклинание просто охватывает противника, захватывая столько, сколько оно может накрыть. Противник

может совершать благоприятные атаки против ожившего заклинания, но в этом случае он лишается права на спасбросок. Не атакующие персонажи должны пройти спасбросок Рефлекса против КС 17 или быть поглощенными; при успехе они отпрыгивают назад или в сторону (по выбору противника), в то время как ожившее заклинание продвигается вперед. Поглощенные существа подвергаются обычному эффекту заклинания *убийственное облако* (смотрите выше) каждый раунд, пока они поглощены заклинанием.

Свойства слизи: Слизь слепа (слепое зрение 18 метров) и обладает иммунитетом к атакам зрением, визуальным эффектам, иллюзиям и другим атакующим формам, основанным на зрении. У нее иммунитет к заклинаниям и способностям, воздействующим на разум, ядам, эффектам сна, параличу, полиморфу и оглушению. Она не подвержена дополнительному урону от критических попаданий и фланкирования.

Создание Ожившего Заклинания

«Ожившее заклинание» — необычный шаблон, так как он применяется к эффекту волшебного или жреческого заклинания (или, в некоторых случаях, к группе эффектов заклинаний). Характеристики ожившего заклинания определяются природой заклинания(ний), включая уровень заклинателя, активировавшего эти заклинания.

Шаблон можно применять к любым заклинаниям, создающим область эффекта (не целевые заклинания), но не к тем, что сами производят существо (такие как *призыв монстра*).

Ожившее заклинание, состоящее более чем из одного заклинания, использует для всех своих эффектов один уровень заклинателя.

Размер и тип: Размер ожившего заклинания зависит от уровня его заклинателя: 1-6, Среднее; 7-12, Большое; 13 и выше, Огромное. Тип — всегда слизь.

Кубик Хит-Поинтов: Ожившее заклинание имеет Кубик Хит-Поинтов равный уровню его заклинателя. Его кубик КХП — d10.

Скорость: Скорость ожившего заклинания зависит от диапазона заклинания: заклинание с ближним диапазоном имеет скорость 6 метров. Заклинание со средним диапазоном обладает скоростью 12 метров, а заклинание с дальним диапазоном обладает скоростью 18 метров.

Класс Доспеха: Ожившее заклинание обладает бонусом отклонения к КД равным своему уровню заклинания.

Атака: Ожившее заклинание обладает атакой, которую может использовать один раз в раунд. Атака причиняет повреждение, основанное на размере ожившего заклинания — Среднее 1d4, Большое 1d6, а Огромное 1d8 — плюс весь или половина бонуса Силы. Успешная атака удара воздействует на цель так же, как если бы она подверглась эффекту заклинания с применением обычного спасброска.

Специфические Атаки: Ожившее заклинание имеет две особые атаки:

Эффект заклинания (Свх): Существо, пораженное атакой удара ожившего заклинания, подвергается обычному эффекту заклинания(ний), создавших ожившее заклинание.

Поглощение (Экс): Ожившее заклинание может охватить существо такого же размера, как и оно само (стандартное действие). Оно не может атаковать ударом в том раунде, когда занято поглощением. Ожившее заклинание просто охватывает противника, захватывая столько, сколько оно

может покрыть.

Противник может совершать благоприятные атаки против ожившего заклинания, но в этом случае он лишается права на спасбросок. Не атакующие персонажи должны пройти спасбросок Рефлекса против КС (10+уровень ожившего заклинания + модификатор Обн ожившего заклинания) или быть поглощенными; при успехе они отпрыгивают назад или в сторону (по выбору противника), в то время как ожившее заклинание продвигается вперед. Поглощенные существа подвергаются обычному эффекту заклинания(ий) каждый раунд, пока они поглощены заклинанием.

Специальные Качества: Ожившее заклинание имеет свойства слизи, снижение повреждения 10/магия и устойчивость к магии равную 10+уровень заклинателя.

Спасброски: Ожившее заклинание имеет обычные спасброски для существа типа Слизь (прогрессия: нет хороших спасбросков). Оно получает бонус устойчивости ко всем спасброскам, который равен уровню самого сильного заклинания, из которого оно состоит.

Параметры: Ожившее заклинание имеет показатели Силы, Телосложения и Обаяния равные 10+уровень заклинания. Его показатели Ловкости и Мудрости равны 7 + уровень заклинания. Оно бессмысленно и не имеет показателя Интеллекта.

Навыки и черты: Ожившие заклинания, будучи бессмысленными, не имеют ни навыков, ни отличительных черт.

Среда Обитания: Любая. Ожившие заклинания можно встретить в Землях Скорби и других областях, разрушенных магией.

Организация: Одиночное.

Серьезность Вызова: Серьезность Вызова ожившего заклинания равна уровню самого сильного заклинания, из которого оно состоит, плюс половина его уровня заклинателя, округленная в меньшую сторону (но не ниже СВ 1). Если ожившее заклинание состоит из нескольких заклинаний, увеличьте СВ на половину суммы дополнительных заклинаний (минимальное увеличение: +1 СВ).

Сокровище: Отсутствует.

Мировоззрение: Ожившее заклинание сохраняет дескрипторы мировоззрения базового заклинания. Если их не было — ожившее заклинание нейтрально. Например, ожившее заклинание *нечестивая болезнь* будет нейтрально злым, поскольку заклинание *нечестивая болезнь* имеет злой дескриптор.

Улучшенное: Отсутствует.

Корректировка уровня: —.

РАКШАСА, ЗАКИЯ

Средний Внешний (Местный)

Кубики Хит-Поинтов: 7d8+35 (66 хп)

Инициатива: +2

Скорость: 12 метров (8 клеток); базовая скорость 15 метров

Класс Доспеха: 27 (+2 Ловк, +9 природн., +4 чешуйчатый доспех, +2 тяжелый стальной щит), касат. 12, отороп. 25

Базовая Атака/Захват: +7/+12

Атака: +1 *полуторный меч* +14 рукопашн. (1d10+8/19-20) или когти +12 рукопашн. (1d4+5)

Полная Атака: +1 *полуторный меч* +14/+9 рукопашн. (1d10+8/19-20) и укус +7 рукопашн. (1d6+2); или когти +12 рукопашн. (1d4+5) и укус +7 рукопашн. (1d6+2)

Заним. Прост-во/Диап. Пораж.: 1,5 м/1,5 м

Специфические Атаки: Обнаружение мыслей, подобные заклинанию способности

Специальные Качества: Смена облика, снижение повреждений 15/добро и колющее, темновидение 18 метров, свойства внешнего, устойчивость к магии 22

Спасброски: Стойк +10, Рефл +7, Воля +6

Параметры: Сила 20, Ловк 14, Тело 20, Интл 13, Мудр 13, Обн 11

Навыки: Блеф +14, Взбирание +9, Концентрация +15, Дипломатия +4, Маскировка +14, Запугивание +12, Прыжки +13, Прислушивание +11, Чувство Мотива +11, Отслеживание +11

Отличительные черты: Сражение Вслепую, Рассекающий Удар^В, Боевые рефлексы^В, Квалификация в экзотическом оружии (палаш), Мощная Атака^В, Фокусировка в Оружии (палаш), Специализация в Оружии (палаш)^В

Среда Обитания: Теплые болота

Организация: Одиночки, отряд (2-5 плюс 1 ракшаса), большой отряд (20-50 плюс 2-8 ракшаса)

Серьезность Вызова: 8

Сокровище: Стандартное

Мировоззрение: Всегда законно-злое

Улучшенный: По классу персонажа

Корректировка Уровня: +7

Это существо напоминает одетого в чешуйчатый доспех человекообразного тигра, который держит большой меч и тяжелый щит. Его фигура напоминает человеческую, за исключением тигриной головы и роскошного меха, пробивающегося сквозь бреши в его доспехах.

Ракшасы, описанные в *Справочнике Монстров*, лишь одна из разновидностей расы извергов, доминировавшей на Эббероне сотни тысяч лет назад. Порожденные кровью Хайбера, Дракона Глубин, раса ракшас включает не только чародеев из *Справочника Монстров* и почти божественных *раджей*, поработанных коатлями в конце Эпохи Демонов, но также и расу воинов - закия. Руки закия способны держать в руках оружие. Как и другие ракшасы, закия почти такого же роста и веса, как люди.

Закия говорят на Общем, Адском и Подземном Общем.

СРАЖЕНИЕ

В отличие от других ракшас, закия любят сражаться и с удовольствием погру-



Ракшаса Закия

жаются в рукопашный бой. Они – совершенные бойцы и мастера в избранном ими оружии. Они дополняют свое военное умение ограниченными подобными заклинанию способностями, полезными для ослабления врагов.

Обнаружение мыслей (Свх): Закля может непрерывно использовать *чтение мыслей*, как заклинание у заклинателя 18 уровня (КС спасброска 12). Он может подавлять и возобновлять эту способность (свободное действие). КС спасброска основан на Обаянии.

Подобные Заклинанию Способности: 3/день – *леде-нящее касание* (КС 11), *истинный удар*, *вампирическое касание* (КС 13). Уровень заклинателя 7; КС спасброска 10+уровень заклинания. КС спасбросков основан на Обаянии.

Смена Облика (Свх): Закля может принимать любую гуманоидную форму и возвращаться в свою (стандартное действие). В гуманоидном облике закля теряет свои атаки лапами и укусом. Закля остается в одном облике, пока не выберет другой. Смену облика нельзя рассеять, но когда закля умирает, он обретает свой истинный облик. Заклинание *истинное зрение* показывает ее истинный облик.

Свойства Внешнего (Местный): Закля может быть оживлен заклинаниями *оживить погибшего*, *реинкарнация* и *воскрешение*.

Навыки: Закля получает +4 расовый бонус к проверкам Блеф и Маскировка. *При использовании Смены облика, он получает дополнительный +10 условный бонус к проверкам Маскировки. Если он читает мысли противника, то получает еще +4 условный бонус к проверкам Блеф и Маскировка.

Отличительные черты: Закля получает бонусные черты и удовлетворяет требованиям их получения, как если бы был воином 7 уровня.

Симбионты

Симбионты – это полноценные существа, в целом, которые способны выжить вдали от хозяина-носителя в течение, как минимум, небольшого промежутка времени. В основном, их размер Крошечный или еще меньше, а физически они сами по себе слабы. Они живут в соединении с хозяевами, обычно предоставляя некоторые преимущества в обмен на защиту большого тела. Эти симбиотические отношения обычно приносят пользу обоим частям (иначе их называли бы паразитами).

Симбионты занимают иногда часть тела хозяина, но они не всегда ограничивают количество магических предметов, которые может использовать хозяин, так, как это делают другие магические предметы. Как разумные магические предметы, симбионты имеют показатель Эго, отражающий их силу воли и стремление к власти над хозяином. Симбионты с высоким показателем Эго, как магические предметы этого вида, иногда могут получать контроль над телом хозяев.

Показатель Эго симбионта определяется так же, как для интеллектуального магического предмета, и указан в строке Параметры в описании симбионта. Добавьте бонусы симбионта по Интеллекту, Мудрости и Обаянию (какие бы они ни были) для определения базового показателя Эго. Добавьте 1 за каждую особую способность и 2 за каждую специфическую атаку. Добавьте 4, если симбионт – внешний. Например, оживший нагрудник имеет базовый показатель Эго равный четырем (2 от его Мудрости 15 и 2 от Обаяния 14) плюс 1 за его особое свойство снижения повреждения, 1 за его особое свойство увеличения Телосложения, 1 за особое свойство легкого укрепления, 1 за его способность стабилизировать хозяина и 1 за его телепатическую способность – в итоге, получается пока-

затель Эго «9». Злой и дисциплинированный, он прекрасно сочетается с обычным даэлькиром.

Если существо-хозяин не разделяет мировоззрение и задачи симбионта, между ними возникает конфликт. Также симбионт с показателем Эго 20 или выше всегда считает себя выше хозяина, и, если хозяин не соглашается с симбионтом, конфликт неизбежен.

Когда происходит конфликт личностей, хозяин делает спасбросок Воли (КС = показатель Эго симбионта). Если хозяин преуспевает – доминирует он. Если хозяин потерпел неудачу – доминирует симбионт. Доминирование длится один день или пока не случится критическое событие (большое сражение, серьезная угроза симбионту или хозяину и т.п. – на усмотрение Мастера). Когда симбионт начинает доминировать, он управляет хозяином, пока носитель не восстановит над ним контроль. Для получения большей информации по конфликтам Эго смотрите Предметы против персонажей на странице 2__ *Руководства Мастера Подземелий*.

Свойства симбионта: При соединении с хозяином симбионт получает множество преимуществ. Он действует каждый раунд в ход своего хозяина, не взирая на свой модификатор инициативы. Он не является оторопевшим, по крайней мере, если его хозяин в не оторопевшем состоянии, и он предупрежден о любой опасности, о которой знает его хозяин.

Если симбионт привит к видимой части тела хозяина, противник может атаковать симбионта, а не его хозяина. Это работает так же, как атака объекта: Симбионт получает выгоду от модификатора Ловкости хозяина к КД вместо своего и бонус отклонения КД, если таковой у хозяина имеется. Его собственные модификаторы от размера и природного доспеха тоже учитываются. Атака симбионта вместо хозяина провоцирует благоприятную атаку со стороны хозяина.

Симбионт никогда не получает повреждений от атак, направленных на хозяина. Как и носимый магический предмет, симбионт обычно не подвержен заклинаниям, повреждающим хозяина, но если хозяин выбрасывает «1» при спасброске, симбионт – один из «предметов», которые могут быть подвержены заклинанию (смотрите Выживание Предметов после спасброска, на странице 17 *Руководства Игрока*). Симбионт использует базовые бонусы спасбросков хозяина, если они лучше, чем его собственные.

Совместные Заклинания (Свх): Любое заклинание, которое хозяин накладывает на себя, автоматически воздействует и на симбионта. Кроме того, заклинатель может накладывать заклинания с целью «Ты» на симбионта, вместо себя. Точно так же симбионт может использовать любое заклинание или подобную заклинанию способность на себя, заодно воздействуя и на хозяина, и накладывая заклинания с целью «Ты» на хозяина, а не на себя. Хозяин и симбионт могут разделять заклинания, даже если эти заклинания обычно не воздействуют на существ, относящихся к типу хозяина или симбионта. Заклинания, нацеленные на хозяина другим заклинателем, не воздействуют на симбионта и наоборот.

КНУТ-ЩУПАЛЬЦЕ

Крошечный Необычный (Симбионт)

Кубики Хит-Поинтов: 2d8+2 (11 хп)

Инициатива: +3

Скорость: 3 м (2 клетки)

Класс Доспеха: 18 (+2 размер, +3 Ловк, +3 природн), касат. 15, отороп. 15

Базовая Атака/Захват: +1/-8

Атака: Жало +6 рукопашн. (1d4-1 плюс яд)

Полная Атака: Жало +6 рукопашн. (1d4-1 плюс яд)



Языковой Червь



Ожившая Кираса



Кнут-Щупальце



ЧУДОВИЩА

Заним. Прост-во/Диап. Пораж.: 0,75 м/4,5 м

Специфические Атаки: Контактное касание, улучшенная атака, яд

Специальные Качества: Слепое зрение 18 м, свойства симбионта, телепатия

Спасброски: Стойк +1, Рефл +3, Воля +2

Параметры: Сила 8, Ловк 16, Тело 12, Интл 6, Мудр 8, Обн 10, Эго 5

Навыки: Взбирание +2, Скрытность +11, Бесшумное Передвижение +5

Отличительные Черты: Улучшенное Обезоруживание^Б, Улучшенная Опрокидывание^Б, Искренность в Оружии

Среда Обитания: Под землей

Организация: Одиночки

Серьезность Вызова: 1 или СВ хозяина +1

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Обычно законно-злое

Улучшенный: Нет

Корректировка Уровня: —

Эта длинная и похожая на кнут связка мускулов заканчивается острым жалом.

Еще одно создание даелькиров — кнут-щупальце. Это змеевидное оружие, созданное для контактного касания порочности его владельца врагу на расстоянии.

Кнут-щупальце не говорит ни на каких языках, но понимает Подземный Общий.

Сражение

Кнут-щупальце может присоединяться только к желающему этого, бессознательному или беспомощному хозяину. Кнут вонзает свои усики в предплечье хозяина, причиняя повреждение 1 пункта Ловкости, поскольку он питается из организма хозяина. Каждую ночь (и каждый раз, когда его отделяют и присоединяют) он причиняет дополнительное повреждение 1 пункта Ловкости. Поскольку персонаж обычно исцеляет 1 пункт Параметра в день, в обычных обстоятельствах это повреждение почти никак не влияет на персонажа. Хозяин не может использовать оружие или щит в руке с кнутом, хотя может нанести этой рукой невооруженный удар. Из-за того, что кнут соединяется с рукой хозяина, последнего нельзя обезоружить.

Кнут-щупальце имеет диапазон поражения 4,5 м и может без штрафов атаковать находящихся вблизи врагов. Кнут-щупальце причиняет обычное (не временное) повреждение и при успешном попадании поражает противника ядом.

Кнут-щупальце может совершать одну атаку в раунд, используя свои бонусы атаки и характеристики. Или, альтернативно, хозяин может использовать кнут в качестве

оружия. В этом случае используются бонусы атаки и Силы хозяина. Кнут обладает множеством преимуществ, описанных ниже.

Несмотря на то, что у кнута нет премий улучшения, при преодолении снижения повреждений он считается волшебным оружием.

Контактное Касание (Экс): Кнут-щупальце можно использовать для нанесения касательных атак, как природными способностями владельца, так и выпуская магического заряда.

Улучшенная Атака (Экс): Кнут-щупальце связан с нервной системой хозяина; когда он используется в качестве оружия, он может направлять руку владельца и предоставлять следующие преимущества:

— Владелец не получает штрафа за использование кнута в не основной руке (хотя применяются все штрафы за использование оружия в двух руках).

— Владелец получает +1 бонус ко всем броскам атаки, сделанным с кнутом.

— Владелец получает +4 бонус к встречному броску атаки, сделанному для обезоруживания противника, и +4 бонус к проверкам Силы, сделанным для опрокидывания противника. Владелец не провоцирует благоприятную атаку при попытке обезоруживания и опрокидывания, и его нельзя обезоружить или опрокинуть при провале попытки.

Яд (Свх): Впрыскивается после ранения жалом. КС спасброска Стойкости 12, первичное и вторичное повреждение 1d4 Ловкости. Спасбросок основан на Телосложении.

Свойства симбионта: Смотрите страницу 298.

Телепатия (Свх): Кнут-щупальце может телепатически общаться с хозяином, если хозяин говорит хоть на каком-то языке.

ОЖИВШАЯ КИРАСА

Крошечный Необычный (Симбионт)

Кубики Хит-Поинтов: 2d8+2 (11 хп)

Инициатива: -5

Скорость: 0,3 м

Класс Доспеха: 15 (+2 размер, -5 Ловк, +8 природн.), касат. 7, отороп. 15

Базовая Атака/Захват: +1/-10

Атака: —

Полная атака: —

Заним. Прост-во /Диап. Пораж.: 0,75 м/0 м

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Снижение повреждений 10/бйшк, улучшение Телосложения, легкое укрепление, стабилизация хозяина, свойства симбионта, телепатия

Спасброски: Стойк +3, Рефл -5, Воля +5

Параметры: Сила 4, Ловк 1, Тело 12, Интл 10, Мудр 15, Обн 14, Эго 9

Навыки: Скрытность +3, Прислушивание +7, Отслеживание +7

Навыки: Повышенная Стойкость

Среда Обитания: Под землей

Организация: Одиночки

Серьезность Вызова: 1 (на едине) или СВ хозяина +1 (если надет)

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Обычно законно-злое

Улучшенный: Нет

Корректировка Уровня: —

Эта жуткая кираса сформирована из черных хитиновых пластин. Под пластинами пульсируют вены, и влажно блестит красная мускулатура.

Традиционный доспех даелькиров, ожившую кирасу, иногда можно встретить у культов Дракона Глубин, где они считаются священными реликвиями.

Ожившая кираса понимает Подземный Общий, но не говорит ни на одном языке.

Сражение

Ожившая кираса может присоединяться только к желающему этого хозяину. Хозяин должен действительно надеть доспех (полнораундное действие), усики кирасы вопьются в плоть и соединятся с телом хозяина. Одевание и снятие ожившей кирасы причиняет повреждение 1 пункта Силы.

Ожившая кираса считается средним доспехом и обеспечивает премию доспеха +8 к КД. Будучи гибкой и эластичной, эта кираса предоставляет –2 штраф проверки из-за доспеха и шанс провала волшебного заклинания 15%. Максимальный бонус владельца по Ловкости +5. Большинство оживших кирас подходят для существ Среднего размера, хотя даелькиры могут создавать версии и для маленьких и для крупных существ.

Снижение Повреждений (Экс): Ожившая кираса имеет снижение повреждений 10/бейшк и предоставляет эту способность своему хозяину.

Улучшение Телосложения (Свх): Ожившая кираса предоставляет владельцу +4 бонус улучшения к Телосложению, пока она находится на нем.

Легкое укрепление (Экс): Ожившая кираса обладает легким укреплением (25% шанс нейтрализации любого критического попадания и коварной атаки) и предоставляет эту способность своему хозяину.

Стабилизация Хозяина (Свх): Ожившая кираса может стабилизировать хозяина (свободное действие), когда его хит-поинты снижены до отрицательного значения (но при этом наносит повреждение в 1 Силу). Доспех может делать это без подсказки хозяина, и чаще всего так и делает.

Свойства симбионта: Смотрите страницу 298.

Телепатия (Свх): Оживший доспех может телепатически общаться с хозяином, если хозяин говорит хоть на каком-то языке.

ЯЗЫКОВОЙ ЧЕРВЬ

Крошечный Необычный (Симбионт)

Кубик Хит-Поинтов: 1d8 (4 xp)

Инициатива: +3

Скорость: 4,5 м (3 клетки)

Класс Доспеха: 17 (+2 размер, +4 Ловк, +1 природн.), касат. 16, отороп. 13

Базовая Атака/Захват: +0/–10

Атака: Жало +6 рукопашн. (1d3–2 плюс яд)

Полная атака: Жало +6 рукопашн. (1d3–2 плюс яд)

Заним. Прост-во/Диапазон Пораж.: 0,75 м/1,5 м

Специфические Атаки: Яд

Специальные Качества: Слепое зрение 18 м, иммунитет к яду, свойства симбионта, телепатия

Спасброски: Стойк +0, Рефл. +4, Воля +1

Параметры: Сила 6, Ловк 18, Тело 11, Интл 5, Мудр 8, Обн 10, Эго 2

Навыки: Скрытность +14, Бесшумное Передвижение +6

Отличительные Черты: Искусность в Оружии

Среда Обитания: Под землей

Организация: Одиночки

Серьезность Вызова: 1 или СВ хозяина +1

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Обычно законно злое

Улучшенный: Нет

Корректировка Уровня: —

На первый взгляд, это существо напоминает розовую крошечную кобру. При ближайшем рассмотрении можно увидеть, что тело состоит из связки мускулов, а «капюшон» обладает размерами и формой человеческого языка. Этот «язык» оканчивается противным шипом.

Даелькиры создают для своих слуг языковых червей. Чаще всего они присоединяются к бехолдерам, долгаунтам и майнд флаерам.

Языковой червь не говорит, но понимает Подземный Общий.

Сражение

Языковой червь может присоединяться только к желающему этого или беспомощному хозяину (полнораундное действие). Обычно существа сами ищут языковых червей ради их преимуществ, а встретив, добровольно присоединяют его к своему языку. Языковой червь лежит на языке хозяина, спрятав шип внутри своего тела. Свой длинный хвост он пропускает через глотку в желудок.

Отделение и присоединение языкового червя причиняет повреждение 1d3 пункта Телосложения.

Существо с языковым червем получает природную атаку жалом. Эта атака заменяет атаку укусом. При успешном попадании языковой червь вводит паралитический яд (смотрите ниже). Присоединенный языковой червь обладает областью поражения в 1,5 метра и может использоваться для совершения атак захвата и обезоруживания. При преодолении снижения повреждений языковой червь считается оружием со злым мировоззрением.

Яд (Свх): Ранение шипом. КС спасброска Стойкости 10, первичное и вторичное повреждение – паралич (1d10 раундов). КС спасброска основан на Телосложении.

Иммунитет к яду (Свх): Языковой червь обладает иммунитетом к ядам и предоставляет его своему хозяину.

Свойства Симбионта: Смотрите страницу 298.

Телепатия (Свх): Языковой червь может телепатически общаться с хозяином, если хозяин говорит хоть на каком-то языке.

УЖАСНОЕ ЖИВОТНОЕ

Хранители Врат, военизированная секта друидов, вывели первых ужасных животных для защиты Кхорвайра от вторжений из кошмарного плана Ксориат. Друиды собрали различных жутких животных, и магически изменили их для создания новых разновидностей, которые начали самостоятельно размножаться.

Ужасные животные – жуткие животные, которые были выведены и преобразованы для сражений. Несмотря на

то, что Хранители Врат продолжают использовать ужасных животных как спутников и стражей, дикие ужасные животные встречаются в западных диких землях Кхорвайра, в основном, в Теневом Пограничье, Элдинских Владениях, Демонических пустошах и Дроааме.

ПРИМЕР УЖАСНОГО ЖИВОТНОГО

В приведенном ниже примере в качестве базового существа использована жуткая горилла.

УЖАСНАЯ ГОРИЛЛА

Большое Животное

Кубик Хит-Поинтов: 5d8+23 (45 хп)

Инициатива: +2

Скорость: 9 м (6 клеток), взбирание 4,5 м

Класс Доспеха: 20 (-1 размер, +2 Ловк, +9 природн.), касат. 11, отороп. 18

Баз. Ат./Захват: +3/+13

Атака: Коготь +8 рукопашн. (1d8+6 плюс 1d6 кислота)

Полная Атака: 2 когтя +8 рукопашн. (1d8+6 плюс 1d6 кислота) и укусы +3 рукопашн. (2d6+3)

Зан. Прост./Диап. Пораж.: 3 м/3 м

Специфические Атаки: Кислотная атака, раздирание 2d8+9

Специальные Качества: Раздражительная, иммунитет к кислоте, улучшенное природное лечение, зрение при низкой освещенности, острый нюх

Спасброски: Стойк +8, Рефл +6, Воля +5

Параметры: Сила 22, Ловк 15, Тело 18, Интл 2, Мудр 12, Обн 7

Навыки: Взбирание +14, Прислушивание +5, Бесшумное Передвижение +4, Отслеживание +6

Отличительные черты: Настороженность, Улучшенная Природная Атака (укус), Улучшенная Природная Атака (коготь), Прочность

Среда Обитания: Теплые леса

Организация: Одиночки или группа (5–8)

Серьезность Вызова: 4

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Обычно нейтрально злое

Улучшенный: 6–15 КХП (Большая)

Корректировка Уровня: —

Яростно выглядящая горилла с острыми, как лезвия, когтями угрожающе взревела. Из ее плеч торчат костистые шипы, а хвост увенчивают острые шипы. У неё очень большие клыки один рог, торчащий из её лба.

Ужасные гориллы - мерзкие, зловонные существа. Несмотря на дикость этих созданий, друиды, живущие в Теневом Пограничье, южном Дроааме и Ку'барре, иногда берут ужасных горилл в качестве своих спутников. Очень часто ужасных горилл можно увидеть в гладиаторских ямах в Великой Скале в Дроааме, где они развлекают и ужасают зрителей своей буйной жестокостью.

Сражение

Ужасные обезьяны набрасываются на своих жертв сочащимися кислотой когтями и стараются быстро разорвать на куски свою цель.

Кислотная Атака (Экс): При успешной атаке когтем ужасная горилла наносит дополнительные 1d6 пунктов повреждений кислотой.

Раздражительная (Экс): Проверки Приручение Животных, связанные с ужасными гориллами, переносят -4 штраф, так как ужасных горилл тяжелее контролировать,



Ужасная Горилла

вать, чем обычных или даже жутких горилл.

Улучшенное Природное Лечение (Экс): Ужасные обезьяны от природы лечатся в три раза быстрее, чем обычные существа. За ночной отдых они восстанавливают 15 хит-пойнтов.

Раздирание (Экс): Если ужасная горилла провела успешные атаки обеими когтями, она хватается оппонента и начинает рвать его плоть. Эта атака автоматически наносит дополнительные 2d8+9 пунктов повреждений.

ПРИМЕР УЖАСНОГО ЖИВОТНОГО

В приведенном ниже примере в качестве базового существа использована жуткая крыса.

УЖАСНАЯ КРЫСА

Маленькое Животное

Кубики Хит-Поинтов: 1d8+3 (7 хп)

Инициатива: +3

Скорость: 12 м (8 клеток), взбираясь 6 м

Класс Доспеха: 20 (+1 размер, +3 Ловк, +6 природн.), касат. 14, отороп. 17

Баз. Атака/Захват: +0/-4

Атака: Укус +4 рукопашн. (1d6 плюс 1d6 кислота плюс болезнь)

Полная Атака: Укус +4 рукопашн. (1d6 плюс 1d6 кислота плюс болезнь)

Зан. Прост./Диап. Пораж.: 1,5 м/1,5 м

Специфические Атаки: Кислотная атака, болезнь

Специальные Качества: Раздражительная, иммунитет к кислоте, улучшенное природное лечение, зрение при низкой освещенности, острый нюх

Спасброски: Стойк +5, Рефл +5, Воля +3

Параметры: Сила 10, Ловк 17, Тело 16, Интл 1, Мудр 12, Обн 4

Навыки: Взбирание +11, Скрытность +8, Прислушивание +4, Бесшумное Передвижение +4, Отслеживание +4, Плавание +11

Отличительные Черты: Настороженность, Улучшенная Природная Атака (укус), Искусность в Оружии

Среда Обитания: Любая

Организация: Одиночки или свора (11–20)

Серьезность Вызова: 1

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Обычно нейтрально злое
Улучшенный: 2-3 КХП (Маленькая); 4-6 КХП (Средняя)
Корректировка Уровня: —

Эта громадная крыса покрыта костистыми бронированными пластинами, а с её жутких клыков стекает едкая слюна.

Ужасные крысы напоминают жутких крыс, за исключением того, что они покрыты костяным доспехом и обладают более крупными клыками.

Сражение

Своры ужасных крыс неистово атакуют любую жертву, которая находится в пределах их кислотных челюстей.

Кислотная Атака (Экс): При успешной атаке клыком ужасная крыса наносит дополнительные 1d6 пунктов повреждений кислотой.

Болезнь (Экс): Грязная лихорадка – укусы. КС Стойкости 13, период инкубации 1d3 дня, повреждение 1d3 Ловк и 1d3 Тело. КС спасброска основан на Телосложении.

Раздражительная (Экс): Проверки Приручение Животных, связанные с ужасными крысами, переносят –4 штраф, так как ужасных крыс тяжелее контролировать, чем обычных или даже жутких крыс.

Улучшенное Природное Лечение (Экс): Ужасные крысы от природы лечатся в три раза быстрее, чем обычные существа. За ночной отдых они восстанавливают 3 хит-поинта.

СОЗДАНИЕ УЖАСНОГО ЖИВОТНОГО

«Ужасное животное» – это шаблон наследования, применимый к любому жуткому животному (далее упоминаемому как базовое существо).

Ужасное животное использует все особенности базового существа за исключением отмеченного ниже.

Класс Доспеха: Костяные или хитиновые пластины покрывают тело животного, придавая ему бронированный вид и усиливая бонус природного доспеха к КД до +5.

Специфические Атаки: Ужасное животное сохраняет все специфические атаки базового существа и получает следующую специфическую атаку:

Кислотная Атака (Экс): Первичная атака ужасного животного наносит дополнительные 1d6 пунктов повреждений кислотой за каждые 4 КХП ужасного животного (максимум 5d6). Вторичные атаки ужасного животного



Ужасная Крыса

не наносят повреждений кислотой.

Специальные Качества: Ужасное животное сохраняет все специальные качества базового существа и получает следующие специальные качества:

Раздражительное (Экс): Проверки Приручение Животных, связанные с ужасными животными, переносят –4 штраф, так как ужасных животных тяжелее контролировать, чем обычных или даже жутких животных.

Улучшенное Природное Лечение (Экс): Ужасные животные от природы лечатся в три раза быстрее, чем обычные существа. За ночной отдых они восстанавливают по 3 хит-поинта.

Иммунитет к Кислоте (Экс): Ужасное животное всегда обладает иммунитетом к кислоте.

Параметры: Повысьте у базового существа параметры следующим образом: Тело +4.

Отличительные Черты: За каждое из своих природных оружий ужасное животное в качестве бонусной черты получает Улучшенную Природную Атаку.

Серьезность Вызова: Как базовое существо +1. Если у базового существа дробная СВ (например, 1/3 или 1/2), то СВ ужасного животного 1.

Мировоззрение: Всегда нейтрально злое.

УЖАСНЫЕ ЖИВОТНЫЕ-СПУТНИКИ

Друид с необходимым уровнем способен брать себе животных-спутников из приведенного ниже списка, для определения специальных способностей и показателей спутника применяя указанную корректировку уровня друида (в скобках).

4-й Уровень или Выше (Уровень -3)

Ужасная крыса

7-й Уровень или Выше (Уровень -6)

Ужасный барсук

Ужасная ласка

Ужасная летучая мышь

10-й Уровень или Выше (Уровень -9)

Ужасная горилла

Ужасный волк

Ужасный кабан

Ужасная росوماха

Ужасная лошадь¹

13-й Уровень или Выше (Уровень -12)

Ужасный лев

16-й Уровень или Выше (Уровень -15)

Ужасный медведь

Ужасный лось¹

19-й Уровень или Выше (Уровень -18)

Ужасный слон¹

Ужасная акула

Ужасный носорог²

Ужасный тигр

¹ Параметры жуткого слона, лося и лошади смотрите в *Справочник Монстров II*.

² Параметры жуткого носорога смотрите в *Фолианте Извергов*.

КЛАССИЧЕСКИЕ ЧУДОВИЩА

Некоторые классические чудовища D&D занимают в Эберроне особое положение. Некоторые из них обычны в Кховайре, а роль (или способности) других может отличаться по отношению к большинству других миров. Такие чудовища рассматриваются в этом разделе.

БИХОЛДЕРЫ

Большинство необычных Эберрона – это создания даэлькиров, зловещих властителей Ксориата, и бихолдеры не являются исключением. Эти ужасы были живой артиллерией армий даэлькиров, силой своих смертельных глаз разбивших вдребезги армии хобгоблинов. Когда Хранители Врат изменили орбиты планов, большинство бихолдеров вместе со своими создателями ушло в Хайбер.

В настоящее время бихолдеры – это одиночные эгоцентричные существа, не имеющие своей развитой культуры. Некоторые остались с даэлькирами и долгаунтами, а некоторые начали набирать собственных последователей в культах Дракона Глубин. Некоторые отвергли путь агрессии ради философии и размышлений. Такие нейтральные бихолдеры избегают компании других существ, им нравятся медитации в одиночестве; бихолдер-философ может пощадить жизнь нарушившего его покой, если это существо поможет ему в решении сложного нравственного или философского вопроса. Некоторые решили жить среди сообщества гуманоидов, и они могут управлять событиями в своих городах, но, в основном, их действия направлены на поощрение и изучение общественных, политических или экономических ситуаций, обеспечивающих бихолдера богатством и властью.

ВЕЛИКАНЫ

Восемьдесят тысяч лет тому назад великаны Ксен’дрика построили цивилизацию, которая была подобной современной. Изобретатели и волшебники штормовых великанов создавали невероятной силы артефакты и чудесные места, на что не способны величайшие маги-техники Кхорвайра. Эта цивилизация была разрушена сорок тысяч лет тому назад. В настоящее время некоторые выжившие великаны – в основном, варвары, живущие на сверкающих руинах славного прошлого.

ГОБЛИНОИДЫ

Когда-то хобгоблины имели сильную и развитую культуру, но она давно разрушилась из-за экстрапланарных столкновений, междоусобиц и вторжения людей из Сарлоны. Из пепла империи Дхакаан вышли четыре основные культуры гоблиноидов. Каждая из них весьма индивидуальна и по-разному относится к негоблиноидным расам. Эти четыре культуры – городские гоблиноиды, Гхаал’дар, Дхакаан и кланы Маргуул.

Городские гоблины

Во времена первоначальной колонизации Кхорвайра людьми сарлонские захватчики поработили тысячи гоблиноидов. В настоящее время гоблиноидов можно найти в большинстве крупных городов Кхорвайра. Эти гоблиноиды (в большинстве своем, гоблины, но и некоторые хобгоблины и медвежатники) полностью ассимилировались с человеческой культурой. По большому счету, они являются представителями низшего класса. Тем не менее в большинстве крупных городов скрывают весьма большое количество гоблинов экспертов и адептов.

Гхаал’дар

Падение Дхакаанской Империи и человеческое вторжение из Сарлоны повергло большинство гоблиноидов в варварство, пока не образовался свободный союз племен, известный как Гхаал’дар или «могущественный народ». История Гхаал’дара – история постоянной борьбы – междоусобицы племен, ослабленных столкновениями с человеческими народами. Все изменилось чуть более века назад, когда в поиске наемников хобгоблинов представители Дома Денейт начали переговоры с вождями Рукхаан Таш. В конечном счете, традиция наемничества привела к созданию государства Даргуун.

Дхакаан

Захватчики из Ксориата и Сарлоны раздробили великую империю гоблиноидов Дхакаан. Однако некоторые кланы боролись за дхакаанские ценности и традиции. Вместо того чтобы сражаться с врагами, имеющими все мыслимые преимущества, их полководцы и военачальники отступили вместе с гражданами в пещеры и другие тайные места, в ожидании шанса на восстановление Империи Дхакаан. Восход нации Даргуун выглядит первой победой в этой битве, и дхакаанские кланы вышли из тени, чтобы воспользоваться сложившимися обстоятельствами.

Дхакаанские кланы значительно меньше, чем племена Гхаал’дара. Многие величайшие секреты за прошедшие тысячелетия были утеряны, но дхакаанские военачальники все еще владеют боевыми умениями древних легионов, и эти дисциплины делают их смертельно опасными на поле боя.

У дхакаанцев нет жрецов. Это агностическое общество, и их духовные лидеры – хобгоблинские барды, вдохновляющие общины рассказами о былой славе. Дхакаанские оружейники и мастера доспеха используют древние технологии и производят превосходное оружие и доспехи, которым экипированы элитные солдаты Дхакаана.

Маргуул

Маргуул, или «короли воины» – это союз племен медвежатников. В первые дни Гхаал’дара многие медвежатники восстали против своих угнетателей хобгоблинов, чтобы самим править своей судьбой. Численность представителей Маргуула ниже, чем у Гхаал’дара или Дхакаана, но они все равно представляют собой грозную силу, способную сыграть важную роль в будущем Даргууна. Веками медвежатники совершали набеги на большие общины хобгоблинов, захватывая гоблинов в качестве рабов и вырезая ненавистных им хобгоблинов. В последние годы несколько племен из Маргуула установили шаткий мир с хобгоблинами долины Даргуун, и этих медвежатников можно найти в Кхорвайре в качестве наемников. Однако большинство представителей Маргуула остаются в Горах Морская Стена, где они продолжают сражаться со всеми существами, попадающимися на пути.

Несмотря на то, что маргуульским медвежатникам не хватает тренировок Дхакаана, они высоко ценят боевые умения и партизанские методы ведения войны. Воины медвежатников обычно выбирают черты, основанные на Силе, такие как Мощная Аатака, Рассекающий Удар и Раскалывание. Маргуульские жрецы поклоняются Насмешнику или Леш Шаарату, их интерпретации Дол Дорна.

ДОППЕЛЬГАНГЕРЫ

Настоящие доппельгангеры более редки и таинственны, чем их потомки подменыши. В то время как перевертыши обычно жадны и ленивы и используют свои силы для приобретения богатства и удобств в человеческом обще-

стве, доппельгангеры находятся в постоянном движении, приобретая мало имущества и друзей.

Большинство доппельгангеров почитают Странника и стараются подражать историям об этом непостоянном божестве. Они предлагают свои услуги в качестве шпионов, воров и убийц, но их истинные мотивации обычно выше золота. Они могут выполнять и более утонченные роли (ремесленников, предсказателей судьбы, жрецов и хозяев гостиниц) для обмена золота на истории о приключениях. Однако, как и в рассказах о самом Страннике, дары доппельгангеров, будь это материальные ценности, услуги или рассказы, могут привести к странным последствиям. Доппельгангер, переодетый в жреца, может привести группу авантюристов в подземелье, содержащее мощный артефакт, но как освобождение этого артефакта подействует на остальной мир?

Ходят слухи об обществе доппельгангеров, известном как Кабинет Лиц, составленном из служителей Странника и других доппельгангеров, способных брать силу божества путем установления контакта с небожителем (смотрите страницу 102), однако цели и устройство этого общества остаются тайной.

ДРАКОНЫ

Считается, что драконы связаны с созданием мира. Большинство драконов живет на таинственном континенте Аргонэссен, где они общаются с равными себе и размышляют над тайнами драконьего Пророчества. Они мало интересуются «меньшими расами», хотя представители драконьей группы, известной как «Палата», наблюдают за представителями меньших рас, обладающих метками дракона. У драконов может быть любое мировоззрение: можно легко встретить и доброго красного дракона и злого золотого. Драконы – это не монстры в обычном понимании Д&Д: герои не пробираются в логова драконов в поисках их сокровищ. Вместо этого драконы или отстранены и недоступны, или любознательны и манипулируют, влияя на ход дел из-за кулис или стараясь повлиять на мир и Пророчество через магию таниства.

КОАТЛИ

Коатли – древняя раса времен рождения Эберрона. В Эпоху Демонов они правили землей Ксен’дрик. Наряду с драконами, они сражались с раджами ракшас в Кхорвайре и Сарлоне. В конечном счете, коатли пожертвовали большинством из них, чтобы запечатать ракшас в их объединенных душах. Мудрецы считают, что это максимальный источник силы поклонения Церкви Серебряного Пламени. Духовенство церкви отрицает эту теорию, заявляя, что, несмотря на то, как Пламя впервые вспыхнуло, в нем есть место для всех благородных душ.

Несколько оставшихся на Эберроне коатлей – преданные слуги света. Их можно найти охраняющими тюрьмы древних раджей ракшас, и когда они не могут помочь непосредственно героям, сражающимся с силами тьмы, они могут послать свои силы таким борцам, используя установление канала с небожителем (смотрите страницу 1__).

МАЙНД ФЛАЕРЫ

Зловещие иллитиды – уроженцы плана Ксориат. Они служат даелькирам и, вместе с тем, следуют своим путем. Большинство майнд флаеров на Эберроне были захвачены в Хайбере своими повелителями, управляющими городами долгаунтов и дольгримов и сотрудничающих с лидерами Культа Дракона Глубин. Во многих отношениях майнд флаеры кажутся более заинтересованными в новом открытии врат на Ксориат, чем сами даелькиры.

Даелькиры бессмертны и могут себе позволить подождать еще десяток тысяч лет; иллитиды же теснее связаны с ходом времени. Однако мысли иллитидов так же чужды и непонятны, как мысли даелькиров.

Майнд флаеры в игровом мире Эберрон обладают снижением повреждения 5/бйешк.

МЕДУЗЫ

Раса медуз родом из Хайбера, но двести двадцать лет назад из тьмы вышел клан и предъявил права на город Кажак Драал в Дроааме. Медузы сыграли важную роль в подбеме Дроаама как государства. Они умелые каменотесы и архитекторы, а их смертельная атака взглядом делает их опасными воинами и ценными телохранителями.

НОЧНЫЕ ВЕДЬМЫ

Ночные ведьмы живут в Эберроне, начиная с Эпохи Демонов, когда они служили послами и вестниками между извергами и драконами. В наше время они остались в качестве беспристрастных посредников, и авантюристы, желающие иметь дела с внешними или другими государствами, могут поискать ночную ведьму, хотя найти ее будет непросто.

Мотивации ночных ведьм до сих пор остаются тайной и загадкой. Может быть, им нравится быть послами, наблюдающими за созданием гобелена истории взаимоотношений планов. А может быть, у них есть свои цели во всем этом.

Ночные ведьмы Эберрона разительно отличаются от тех, что описаны в *Руководстве Монстров*. Ночные ведьмы уроженцы-внешние и обычно нейтральны. Они получают +4 расовый бонус к проверкам Дипломатии и Чувства Мотива. Ночная ведьма с *камень-сердце* может использовать *смещение планов* до трех раз в день. Кроме того, ночные ведьмы могут получать уровни персонажей; предпочтительный класс ночной ведьмы – маг.

ЛИКАНТРОПЫ

В Кхорвайре Церковь Серебряного Пламени уничтожила практически всех ликантропов. Наследие истинных ликантропов ныне живет в их потомках, шифтерах. Многие шифтеры мудро поступают, отделяя себя от настоящих ликантропов, чтобы избежать гнева Церкви. Некоторые шифтеры даже помогают Церкви Серебряного Пламени искоренять настоящих ликантропов. Поскольку шифтеры не распространяют проклятие ликантропии, Серебряное Пламя не трогает их.

Горстка настоящих ликантропов все еще водится в Эберроне, но свое существование они должны скрывать от Серебряного Пламени, и редко связываются с шифтерами. Скорее всего, настоящие оборотни все еще водятся в Хайбере и на других континентах, хотя Вдохновенные тоже зачистили Сарлону от оборотней.

ОРКИ

Орки Кхорвайра – исчезающая раса. Их население пошло на убыль во время древней войны с даелькирами и больше не восстанавливалось. Их все еще можно найти в западной части Кхорвайра в Горах Железный Корень и Край Мира на востоке, но объединенной империи орков уже нет.

Орки всегда были более духовны и созвучны с природой, чем их гоблиноидные родственники. Они всегда жили как варвары, пользуясь энергией и силой дикой природы. Когда хобгоблины основали Дхакаанскую Империю, орки обучались тайнам друидов у драконихи Ввараак. Орочи Хранители Врат руководили разрывом связи между Ксориатом и Эберроном и охотились на да-

елькиров в глубинах Хайбера. Однако с тех пор многие орки свернули со старых путей и воспользовались силой даелькиров, сформировав основу современного Культа Дракона Глубин. За последние семь тысячелетий многочисленные конфликты сократили численность орков, а древние друиды сражаются с представителями своего же рода, которые желают выпустить заключенные в Хайбере силы.

Современные орки склонны отсиживаться в Теневом Пограничье и своих горных укреплениях. Орки Пограничья тесно связаны с человеческими обитателями королевства, но избегают отношений с другими расами. Орки – обычно глубоко религиозные существа, мало интересующиеся приспособлением к современному миру.

РАКШАСЫ

Ракшасы когда-то господствовали над Кхорвайром и Сарлоной. Их величайшие повелители – раджи – были повержены сто тысяч лет тому назад объединенными силами драконов Аргоннэссена и коатлями Ксен’дрика, пойманы и заключены в Хайбере. Слуги этих павших раджей – ракшасы, называющие себя Лордами Пыли, плетут интриги в тени Кхорвайра. Некоторые стремятся освободить захваченных раджей; другие просто ищут способ получить силу своих хозяев.

САХУАГИНЫ

Сахуагины населяют океанские глубины вокруг Зубов Шаргона, сетью островов между Ксен’дриком и Кхорвайром. В настоящее время морские дьяволы живут в затонувших руинах своей древней империи. Большинство обратилось к поклонению темному божеству, известному

как Поглотитель; среди последователей этой веры широко распространено верование, что сахуагины получают силу и знания, поедая других разумных существ, и это делает путешествие в древнюю империю опасным.

Кроме знаний островов и реликтов своей древней цивилизации, сахуагины могут знать о руинах и артефактах Ксен’дрика, затонувших после катаклизма или сопроводить к ним.

Жрецы и адепты сахуагинов имеют доступ к сферам Хаоса, Зла, Воды и Погоды. Несмотря на то, что Поглотитель – хаотично-злое божество, в подводном королевстве можно найти сахуагинов всех мировоззрений.

ЧОКЕРЫ

Чокеры – еще одни создания даелькиров; их считают искаженными версиями гоблинов или халфлингов. Обычно они живут в Хайбере, а небольшие отряды чокеров в бою могут возглавлять долгаунты. Они более общественные, чем обычные чокеры из *Справочника Монстров*: спонсируемые Корранбергом экспедиции в Хайбер сообщают о столкновении с шестью десятками чокеров, объединенных в племенную структуру. Прискорбно, что из этой экспедиции выжило лишь несколько участников.

Внезапно, под Баристи зашевелился пол, и волшебница с трудом нашла прочную поверхность.

Щелкающий звук все нарастал, наполняя это глубокое помещение зловещим звуком.

«Жуки», чертыхнулась она про себя. «И они собираются в крупный рой....»





ДВЕНАДЦАТАЯ ГЛАВА ЗАБЫТАЯ КУЗНЯ



ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ 1-ГО УРОВНЯ

Э то приключение сделано как вводное в мир Эберрона и рассчитано на партию из четырех персонажей 1-го уровня. Можно приспособить все случайные столкновения, как на большее число персонажей, так и на меньшее.

Это приключение берет свое начало в Шарне, Городе Башен. И как все обычные приключения в этом городе, оно начинается с трупа. Кованный ассасин, таинственная пустая книга и предложение от наследника Дома Каннит отправиться в глубины Шарна, древние руины, датируемые временем начала формирования Королевства Галифар.

В конце пути, если герои достигнут успеха, они получают древнюю схему – часть образца для создания магических артефактов. Так же они узнают, что множество агентов интересуется этой находкой, начиная от упомянутого ранее наследника одной из ветвей Дома Каннит вплоть до шпионов имеющего дурную репутацию Лорда Лезвий.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: СМЕРТЬ В ВЕРХНЕМ ГОРОДЕ

Начиная компанию определите, что искатели приключений делают в Шарне, как долго они здесь были, и чем все это время занимались. Предыстория героев и их отношения между собой также могут помочь в формировании начала приключения.

Приключение начинается с того, что ИП гуляют по воздушным мостам и башенным балконам верхнего города Шарна после заката. Они могут идти в какое-то определенное место, а могут просто гулять без всякой цели. Затем, как это довольно часто случается с героями в Шарне, они натываются на мертвое тело.

ОКРОВАВЛЕННЫЙ МОСТ (УРС 1)

Путешествие по платформам, балконам и воздушным мостам штормовым вечером неожиданно приводит к волнующим открытиям. Используйте карту «Окровавленный мост» на стр. 308 для этого случайного столкновения.

Прочтите или изложите своими словами текст, приведенный ниже, что бы начать приключение:

Этим вечером небо словно желало излить все, что в нем накопилось за несколько последних жарких дней. Сильнейший ливень, казалось, хотел прижать всех к земле. Вы шли довольно быстрым шагом, петляя по дорогам, извивающимся вокруг башен, с взмывающими в темной небо штилями, по балконам и аллеям, пересекая воздушные мосты, вдоль которых была лишь тьма позднего вечера, когда луну и звезды заволокли тучи. Поток дождя не позволял увидеть ничего, далее, чем несколько футов от вас. Лишь магические уличные светильники могли хоть как-то развеять мрак.

Когда авантюристы достигнут точки «А», отмеченной на карте случайного столкновения, пусть сделают проверку навыка Отслеживание с КС 18. Персонажи, которые провалили бросок, не сразу смогут заметить лежащее впереди тело и фигуру в плаще, ускользающую, что бы раствориться в тени. Они также не смогут распознать тело, пока не окажутся на расстоянии 18 метров, от него.

Для тех персонажей, которые совершили успешную проверку и заметили завернутую в плащ фигуру, прочтите следующее:

Вы замечаете фигуру в темном плаще, которая быстро уходит сквозь пелену дождя по воздушному мосту, что впереди вас. Кажется, словно она пытается избежать попадания в освещенные уличными фонарями участки моста. Раздается еще один удар грома, вспыхивает молния, и в этом недолгом свете вы замечаете тело, лежащее на каменных плитах в начале моста. Фигура спешит к перилам моста, что бы, как вам кажется, перемахнув через них, скрыться во тьме...

Когда герои приближаются к телу на 18 метров или же, когда кто-то из них (или все) замечает завернутую в плащ фигуру уходящую через мост, прочтите для них следующее:

Воздушный мост, к которому подошла ваша группа, соединяет аллею башен Даланнан и Штиль Келса. У начала моста вы замечаете тело, лежащее в луже крови и дождевой воды, медленно растекающейся по каменным плитам. Вы также замечаете, что в руке у тела зажата кожаная сумка...

Тело: Тело принадлежит Боналу Гелдему, старому ученому из Университета Моргрейва, неожиданно столкнувшемуся с фигурой в плаще на воздушном мосту, всего за какое-то мгновение до появления ИП. Он умер как раз в тот момент, когда герои нашли его, от ранений, нанесенных ему мечом фигуры в плаще.

Идентифицирующие бумаги, которые могут быть найдены у тела, свидетельствуют, что это Бонал Гелдем, проректор Университета Моргрейва, работающий на кафедре Догалифарской истории при университете.

В небольшом кошельке, висающем на поясе у тела, лежит 10 серебряных и 2 золотых монеты.

В превосходно сделанной и соответствующей моде сумке, лежат несколько птичьих перьев, чернила, шесть листов превосходной карнатской бумаги, недоеденное яблоко и дневник Бонала.

Персонажи не могут тщательно исследовать тело или рюкзак, пока не разобрались с фигурой в плаще.

Фигура в Плаще: Когда герои доберутся до места преступления, фигура в плаще, которая как казалось, собиралась скрыться, перемахнув через перила, на самом

КРОВАВЫЙ МОСТ



деле проберется под мостом, что бы неожиданно напасть на группу. Под плащом скрывается кованный по имени Резак, последователь Лорда Лезвий, верящий в то, что кованные обязаны восстать и низвергнуть «расы из слабой плоти». Над глазом, она носит эмблему Карната, несмотря на то, что уже давно перешла на сторону Лорда Лезвий в Землях Скорби.

Резак в составе группы агентов была послана в Шарн, что бы установить местонахождение Бонала Гелдема, добыть его работу, связанную с деятельностью Дома Каннит в Догалифарском Шарне, и заполучить давно утерянную схему. Резак следила за Боналом в течение нескольких дней и предполагала, что интересующая ее научная работа лежит в сумке у Бонала, которую тот все время носит с собой. Тогда она подстерегла ученого на мосту, убила его, но когда она уже схватила сумку, появились искатели приключений.

У группы есть раунд на то, что бы оглядеться, после этого Резак вскарабкается на мост возле того места, где лежит тело и нападет. В принципе, ее основная цель – сумка и ее содержимое. Однако натура берсерка не позволит ей прекратить битву, если та начнется.

Резак: женщина кованный варвар 1; СВ 1, Средний жилой механизм; КХП 1d12+2; Хп 14; Иниц. 0; Скор 12 м; КД 15, касат. 10, отороп. 15; ББА +1; Захв. +3; Ат. +3 рукопашн. (1d8+2/х3 боевой топор) или +1 стрелков. (1d4+2 праща); СА: ярость 1/день; СК: свойства кованного; МЗ ХН; Сп-бр: Стойк +4, Рефл +0, Воля –1; Сила 14, Ловк 10, Тело 15, Интл 10, Мудр 8, Обн 11.

Навыки и Черты: Взбирание +6, Прыжки +6, Запугивание +4, Искусство Выживания +3; Мифрильное Тело.

Язык: Общий

Имущество: Боевой топор, праща (15 пуль), плащ, рюкзак, финальный посыльный.

Свойства кованного (Экс): Иммуитет к яду, эффектам сна, парализации, болезни, тошноты, усталости, изнеможения, а также эффектам, которые могут привести к утомлению или высасыванию энергии.

Тактика: Когда кованный собирается атаковать, персонажи, успешно совершившие проверку навыка Прислушивание против КС 15, смогут услышать через шум дождя, как она карабкается на мост. Все, кто успешно совершил проверку навыка, могут действовать во время раунда внезапности. Все остальные действуют так, словно они оторопевшие.

Резак бросается в битву с устрашающим удовольствием, атакуя в первую очередь ближайших оппонентов. Если в партии есть кованные, то она старается атаковать в первую очередь «предателя, сочувствующего мягкотелым». После перенесения 4 единиц поврежденности, она впадает в ярость. Когда Резак в ярости, она получает 2 хит-поинта, ее рукопашная атака возрастает до +5 (1d8+4/х3 боевой топор), а КЛ падает до 13. Ярость длится 7 раундов.

Когда ярость прекращается, а Резак еще функционирует, она, помня о своей миссии, будет пытаться схватить сумку Бонала и убежать с ней.

Развитие событий: Во время битвы с Резаком, до героев могут донестись несколько воплей из близлежащей башни: «Эй, прекратите это!», «Кто-нибудь, позовите Стражу», «Убийство! Они убили человека!». Несколько раундов спустя, персонажи могут услышать отдаленный пронзительный свист приближающейся Стражи.

Если Резак обездвижена, убита или просто без сознания, то от ее тора отделяется *финальный посыльный*, расправляет свои крылышки и улетает во тьму, быстро скрываясь в пелене дождя. Герои не знают, но посыльный, отправленный Резак, предназначен ее командиру, Сабле, скрывающемуся где-то в городе. Когда он получит сообщение,

Сабля будет знать, что Резак потерпела неудачу.

Когда варвар-кованная повержена, у героев есть некоторое время, что бы лучше осмотреть вещи и журнал Бонала (еще один пронзительный свист, уже гораздо ближе, сообщит, что Стража скоро окажется здесь).

Журнал Бонала Гелдема: Независимо от того, как герои получили журнал (взяли в сумке у Бонала или получили его от Стражи (читайте далее)), когда они решат изучить его, прочитайте им следующее:

Небольшой журнал, 7,5 см в ширину, 15 см в длину и 2,5 см в толщину, сделанный из темной кожи, переплетен тонкими мифрильными нитями, образующими необычный узор. Никак не подписан, лишь на обложке какая-то мифрильная эмблема. Все листы пустые, однако, бросается в глаза то, что сделаны они не из бумаги и не из кожи, а из какого-то необычного материала, совершенно вам не знакомого.

Журнал полностью невосприимчив к повреждению, в том числе и от огня. Также все попытки написать в нем что-то обычным способом не возымеют успеха. Чернила, мел, древесный уголь, и все остальные привычные инструменты для письма просто будут скользить по листам, не оставляя следов. Журнал излучает сильную ауру универсальной магии. Успешная проверка навыка Знание (дворянство и королевский двор) с КС 15 поможет опознать эмблему на обложке, как примитивный вариант печати дома Каннит – молот и наковальня, заключенные в круг.

ГОРОДСКАЯ СТРАЖА (УРС 5)

Городская стража появляется с некоторым опозданием, и требует объяснить, что произошло. Это случайное столкновение не должно перейти в битву. Несмотря на то, что Стража доставит несколько неприятных минут ИП, это не будет иметь никаких последствий. Однако если группа доведет встречу до конфликта, то ни уровень персонажей, ни их репутация не поможет им, в случае если они пойдут против закона. Если же они согласятся на сотрудничество, то приобретут одного-двух влиятельных друзей.

Прочтите следующее, когда появляется стража:

Из-за угла аллеи появляются двое мужчин и женщина, облаченные в черную с зеленым форму городской Стражи. Возглавляет стражников дварф, с широкой, коротко остриженной бородой, идущий чуть впереди остальных. В правой руке он держит взведенный арбалет. Чуть выше и сзади его левого плеча плывет небольшой шарик магического света, освещающий страже дорогу. Второй мужчина и женщина, держа наготове алебарды, идут по бокам и немного сзади от лидера.

«Разрази меня гнев Олладры! - раздражается проклятиями дварф, - именем Стражи Шарна, бросьте свое оружие и предъявите документы».

Дварф, сержант Долом, считает своим главным долгом следить за тем, чтобы правосудие торжествовало в Шарне. К сожалению, он недостаточно любознателен и обычно доверяет тому, что видит. Для авантюристов он может стать хорошим знакомым. Однако он может стать и довольно опасным врагом для низкоуровневых персонажей.

Долом предлагает героям отправиться вместе с ним. Если они отказываются или пытаются бежать, он со своим отрядом атакует, а также зовет на помощь еще стражников. В этом случае 1d4 стражника (смотрите статистику ниже) будут прибывать каждый третий раунд до тех пор, пока группа не будет окружена или разбита.

Если же герои согласны сотрудничать с сержантом и учтиво отвечают на его вопросы, они могут завоевать его доверие. Когда Долом потребует ИП представиться, то персонаж, ведущий разговор от имени партии должен сделать проверку Дипломатии. До тех пор, пока герои ведут себя прилично, свидетели событий из близлежащих домов и магазинов будут подтверждать их рассказ (персонаж, ведущий разговор от партии получает в этом случае +4 бонус условий к броскам Дипломатии)

Результат броска	Реакция
Меньше чем 15	Долом однозначно не доверяет группе. Он по пунктам расспрашивает о том, что произошло и что делает группа в Шарне.
15-24	Долом согласен с тем, что группа желала только помочь и предлагает дальнейшие разбирательства по этому поводу оставить Страже.
25 и выше	Долом поражен героизмом и отвагой продемонстрированными группой. Он также награждает каждого члена партии 2 золотыми монетами и становится другом для группы.

В конце этого столкновения, при условии, что ИП убедили Долома в том, что они хотели лишь помочь и не принимали участия в убийстве проректора университета, он разрешит им идти по своим делам.

Сержант Долом: мужчина дварф воин 3; СВ 3, Средний гуманоид; КХП 3d10+9; Хп 25; Иниц. +2; Скор 6 м; КД 15, касат. 12, отороп. 13; ББА +3; Захв. +3; Ат. +4 рукопашн. (1d8+1 утренняя звезда) или +5 стрелков. (1d8/19-20 легкий арбалет); Полн Ат. +4 рукопашн. (1d8+1 утренняя звезда) или +5 стрелков. (1d8/19-20 легкий арбалет); СК: свойства дварфа; МЗ 3Д; Сп-бр Стойк +6, Рефл +3, Воля +2; Сила 13, Ловк 15, Тело 16, Интл 8, Мудр 12, Обн 8.

Навыки и Черты: Запугивание +5; Выстрел Вблизи, Прицельный выстрел, Быстрая перезарядка (легкий арбалет), Ускоренный Выстрел.

Язык: Общий, Дварфов

Имущество: Выдубленный кожаный доспех, утренняя звезда, легкий арбалет, 20 арбалетных стрел, значок Стражи Шарна, кошелек (12 зм, 6 мм), идентифицирующие бумаги

Свойства дварфа (Экс): +4 бонус к проверкам против натиска или опрокидывания; +2 бонус к спас-броскам против яда, заклинаний и подобных заклинанию эффектов, +1 бонус к атаке против гоблиноидов и орков, +4 к КД против великанов, +2 к проверкам Оценки или Ремесло в случае материалов из камня и металлов.

Стража: мужчина или женщина человек воитель 2; СВ 1, Средний гуманоид; КХП 2d8+2; Хп 14; Иниц. 0; Скор 9 м; КД 13, касат. 10, отороп. 13; ББА +2; Захв. +3; Ат. +3 рукопашн. (1d10+1/х3 алебарда) или +3 рукопашн. (1d6+1 временный, дубина); Полн Ат. +3 рукопашн. (1d10+1/х3 алебарда) или +3 рукопашн. (1d6+1 временный, дубина); МЗ 3Н; Сп-бр: Стойк +4, Рефл 0, Воля 0; Сила 13, Ловк 10, Тело 12, Интл 10, Мудр 10, Обн 8.

Навыки и Черты: Запугивание +5, Взбирание +5, Прыжки +5, Прислушивание +2, Отслеживание +2; Настороженность, Бег

Язык: Общий

Имущество: Выдубленный кожаный доспех, алебарда, дубина, значок Стражи Шарна, кошелек (3 зм), идентифицирующие бумаги.

СЛОМАННАЯ НАКОВАЛЬНЯ

После встречи на небесном мосту, Стража либо разрешает группе отправиться по своим делам, или отправляет ее в камеру, где-то на территории Шарна (в случае, если группа оказала сопротивление при встрече со Стражей). В случае если группа арестована, она находится в заключение примерно около часа, после чего Долам отпускает их, говоря при этом: «У вас должно быть есть друзья где-то в высоких кругах», и отдает им снаряжение.

Вскоре после ухода с моста или же после освобождения из заключения, ИП встречает еще одна завернутая в плащ фигура, неожиданно появляющаяся откуда-то из темной пелены дождя. Вы не видите её лица из-за капюшона одетого на голову, что бы хоть как-то укрыться от бушующей непогоды. Человек предьявляет героям кольцо, на котором выгравирована эмблема Дома Каннит. «Если вы хотите узнать подробности об убийстве Бонала Гелдема, приходите в таверну «Сломанная Наковальня» на рассвете», – говорит незнакомец и скрывается в ночи столь быстро, что никто из ИП не успевает у него ничего спросить.

«Сломанная наковальня» – небольшая таверна, размещенная в башне Мейсона. Эмблема, раскачивающаяся под порывами ветра над дверью, указывает на то, что заведение принадлежит Дому Галанда. Внутри, матрона халфлинг, встречает прибывших и провожает их к уединенному столику, в глубине, позади общих комнат. «Моя Леди, – обращается хозяйка к женщине, сидящей за столом, – ваши гости прибыли».

Прочитайте следующий текст для группы:

Женщина утонченной внешности, с темно-голубыми глазами и длинными прямыми черными, словно вороново крыло, волосами, подхваченными повязкой из переплетающихся сложным узором серебряных и бирюзовых нитей. Облачена она в дорожные шелковые одежды темно-синих тонов. На правом безымянном пальце кольцо с эмблемой Дома Каннит. Голос у нее чуть приглушен, но отчетлив. «Благодарю вас, что вы пришли. Вы случайно были втянуты в дела Дома Каннит, когда стали свидетелями убийства Бонала Гелдема. Прошу вас, присаживайтесь, мне нужно вам все разъяснить».

Это Элайдрин д'Вовн из дома Каннит, не состоящая в рядах наследников, несмотря на то, что в ней течет кровь этого дома. Элайдрин предлагает героям выпить – перед ней стоят кувшины с элем, вином и водой, и кружки – а затем переходит к делу:

«Я работала вместе с Боналом», – начинает рассказ Элайдрин, – «целью нашей работы было обнаружение одной фамильной реликвии нашего дома, потерянной очень давно. Сегодня ночью мы должны были встретиться с Боналом, но как вы знаете»... – ее голос срывается, она проглатывает слезы, немного молчит, чтобы собраться, и продолжает, – «у Бонала был журнал. Он считал, что этот журнал поможет нам разыскать эту реликвию. Она была утеряна еще в догалифарские времена, и как мы считаем, она хранится здесь, под Шарном, в руинах старого города. Я прибыла сюда, что бы вместе с Боналом возглавить экспедицию, но теперь это не возможно. Я прошу вас, помогите мне, добудьте эту реликвию. Ваш труд будет достойно оплачен».

После этого Элайдрин либо достает журнал (если герои не взяли его раньше), либо просит их показать журнал ей (если они взяли его там на мосту). Когда она берет журнал в руки, то перстень-печатка у нее на руке и мифрильный узор переплета начинают мерцать в унисон мягким голубоватым сиянием. Элайдрин открывает журнал, и

герои могут увидеть, как пустые страницы начинают заполняться ровными строками изысканного письма. Она листает журнал до определенной страницы, читает ее несколько минут, а затем вытягивает из внутреннего кармана своего плаща свернутую карту.

«Затерянная кузня, где по нашим предположениям и спрятана схема, находится где-то на пятьдесят седьмом уровне вниз, от нынешнего уровня канализационных систем башни Дорашарн. Если вы сможете добыть реликвию нашего дома, то в награду получите 1000 золотых монет и благодарность дома Каннит. Вы беретесь за это дело?»

Факты: Леди Элайдрин принадлежит к аундаирской семье дома Каннит. Но она также втайне работает на барона Меррикса д'Каннит из Шарна. Он желает заполучить схему, однако Элайдрин не знает, в чем именно важность этой реликвии. Однако ей известно, что Меррикс пытается скрыть свой интерес к этой реликвии. Элайдрин даст героям 100 золотых авансом, на организацию экспедиции, а оставшиеся деньги они смогут получить, лишь принеся схему. Также она дает героям карту, написанную Боналом Гелдемом, на которой изображена канализационная система и путь к недрам башни Дорашарн.

«Реликвия, по нашим представлениям, представляет собой адамантиновую пластину в форме семиконечной звезды размером с человеческую ладонь. Сама по себе схема не обладает никакими магическими способностями, однако она является частью сложного образца, по которому древние изобретатели нашего дома изготавливали удивительные вещи. Наш дом будет очень вам благодарен, если вы добудете эту схему».

Возможно, что герои хотят задать несколько вопросов. Вот некоторые из ответов Элайдрин:

Кто убил Бонала Гелдема? «Бонала убили агенты Лорда Лезвий. Он тоже хочет заполучить схему, для осуществления каких-то своих темных замыслов».

Почему бы вам не попросить помощи у своего Дома? «Руководство Дома Каннит было разделено во времена, когда пал Сайр. Я верноподданная части моей семьи, которая действует в Аундаире. Я не имею ничего против части нашей семьи в Шарне, однако моя задача содействовать баронессе Джорлане д'Каннит из Аундаира».

Как нам добраться до нужного этажа под башней? «Данная вам карта приведет вас к пересечению сточных каналов E-213 под башней Дорашарн. Там же вы обнаружите дверь, опечатанную такой же печатью, как и на журнале Бонала. Снимите печать, и тоннель, что откроется за дверью, приведет вас прямоком на нужный этаж».

Какие опасности могут нас подстергать в этой экспедиции? Кроме Лорда Лезвий, чьи агенты разыскивают схему, кто еще может догадываться о существовании некоего забытого места под городом? Кстати, теперь, когда я подумала об этом, я точно помню, что Бонал предупредил меня о том, что нужно захватить с собой огонь в экспедицию. Не знаю, что он подразумевал, однако советую вам захватить все, что считаете нужным с собой (если герои расскажут ей о последнем сообщении, она забеспокоится, и предположит, что, скорее всего, Лорд Лезвий в курсе всего происходящего и героям надо быть осторожными).

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: В ГЛУБИНЫ

Искатели приключений, пользуясь картой, которую им дала Элайдрин, могут с легкостью добраться до канализационной системы башни Дорашарн. Эта башня одна из самых древних башен в Шарне, заселенная от своих средних этажей и выше. Канализационная система отграничивает населенные уровни от нижних, которые были закрыты и опечатаны более тысячи лет назад.

ИП понадобится помощь, что бы найти пересечение стока каналов E-213, и лучшим местом для поиска проводника может стать Крысиный Рынок. Отсюда ИП могут помешать агентам Лорда Лезвий добраться до запечатанной двери, ведущей к давно заброшенным самым нижним уровням башни.

КРЫСИНЫЙ БАЗАР (УРС 1)

Карта Элайдрин приводит героев на самый нижний из населенных уровней башни. Отсюда им необходимо найти вход в систему канализации, несущую свои зловонные воды где-то у них под ногами. Прочитайте следующий текст:

Тоннели и коридоры на этом уровне башни очень узкие и темные. Сквозь редкие окна, более напоминающие щели в толще стен, видны лишь другие башни, расположенные неподалеку. А редкие факелы, шипящие на стенах дают лишь немного бледного света и облака дыма и гари. Грязные неопрятные жители толкуются в этих коридорах, а затхлый воздух пропитан сладковатым запахом сточных вод.

Один из коридоров открывается в просторную комнату, набитую гоблинами, людьми и шифтерами, толкующимися вокруг кучи старого хлама, разложенного тремя частями на гниющих покрывалах. Один из гоблинов кричит толпе: «Не толпитесь! Не толпитесь! Всем хватит товаров на Крысином Рынке!»

«Крысиный рынок» - разговорный термин, под которым подразумевают блуждающих торговцев появляющихся в различных местах нижних уровней города. Товары в большинстве своем представлены из выловленных в сточных водах или выброшенных на свалку вещей. Хотя иногда среди этого хлама попадаются и ценные вещи, в том числе и из металла. Обычно все вещи поломаны или повреждены, но бывает, что попадаются целые и даже очень редкие вещи. Успешная проверка Поиска с КС 20 позволит заметить среди хлама, представленного на продажу несколько вполне интересных вещей: неиспользованный солнечный жезл (25 см), колокольчик (23 см), позлащенное металлическое зеркальце (38 мм) и 15 метров крепкой веревки (25 мм).

Столкновение: Скакан, мужчина гoblin, возглавляющий торговцев на рынке, может помочь ИП с информацией, в которой они нуждаются. Тем не менее, как и всякий хитроумный торговец, он не будет бесплатно отвечать на все вопросы героев о том, как попасть в пересечение стока каналов E-213 или знает ли он что-нибудь о двери, ведущей на нижние этажи города, сделав вид, что не слышит. Вместо этого он начнет быстро рассказывать героям о своих товарах:

«Сегодня у меня есть почти, что редкая неиспользованная палочка воска для печатей, и всего за каких-то 60 медяков» протараторил гoblin. «Хотя нет, возможно, вы нуждаетесь в пяти шерстяных покрывалах, плесень на которых почти не заметна. И только сегодня, по специальной цене 35 медяков. А может, вы голодны? Исключительно для вас, только что сваренный, еще горячий прошу заметить, шампур крысиного мяса. И только для вас за 5 серебряных. О нет, что-то мне подсказывает,

что вас заинтересуют услуги проводника к ближайшему месту пересечения сточных каналов. Ваша аура смелости обдает жаром приключений любого, кто стоит рядом с вами. Исключительно для таких отважных героев услуги проводника всего за 100 серебряных монет».

Скакан привык иметь дело исключительно с деловыми людьми, поэтому шансы получить помощь от него у ИП появятся, только если они что-нибудь приобретут на его рынке. Персонажи, по мнению торговца, просто пропахли золотом, и он постарается не упустить столь богатых и редких здесь жителей верхних уровней города. Если ИП что-нибудь купят на его рынке, то они получают +4 бонус к проверкам Дипломатии, с целью договорится с ним на услуги проводника (бросок Дипломатии от лица всей группы делает персонаж с самым высоким рангом этого навыка). КС проверки 16, и за каждую единицу результата выше КС Скакан уменьшит цену за услуги проводника на 10 монет. Т.е. если, например, персонаж выбросил 20, то цена за услуги проводника уменьшится до 60 серебряных монет. Если персонаж, делающий бросок, не перекинет 16, то Скакан откажется быть проводником меньше чем за 100 серебряных монет.

Также успешная проверка Запугивания с КС 15 убедит Скакана сотрудничать с героями. Однако он не забудет угроз, и будет пытаться отомстить героям, когда они в следующий раз окажутся на нижних уровнях города.

Как только герои и Скакан договорятся, он сразу же свернет свою торговлю и поведет группу ко входу в участок пересечения сточных каналов E-213.

Скакан: мужчина гoblin эксперт 3; СВ 1, Маленький гуманоид; КХП 3d6; Хп 10; Иниц. +2; Скор 9 м; КД 12, касат. 12, отороп. 10; ББА +2; Захв. -2; Ат. +3 рукопашн. (1d3/19-20 кинжал) или +5 стрелков. (1d4/х3 копье); Полн. Ат. +3 рукопашн. (1d3/19-20 кинжал) или +5 стрелков. (1d4/х3 копье); МЗ НЗ; Сп-бр Стойк +1, Рефл +3, Воля +6; Сила 10, Ловк 14, Тело 10, Интл 13, Мудр 12, Обн 13.

Навыки и Черты: Запугивание +3, Прислушивание +9, Отслеживание +9, Оценка +7, Блеф +7, Дипломатия +11, Маскировка +1 (+3 при подражании), Сбор Информации +3, Знание (местное) +7, Чувство Мотива +7; Настороженность, Железная Воля.

Язык: Общий, гоблинов

Имущество: Серые лохмотья, кинжал, копье, кошелёк (3d10 см), отборная солонина.

Развитие событий: Когда группа договаривается с Скаканом, все, кто не вовлечены в беседу, могут сделать бросок на Отслеживание с КС 12. Персонажи, которые перебросили КС, могут заметить в толпе шифтера, слыхом часто посматривающего в сторону героев. Если шифтер увидит, что его заметили, он быстро растворится в толпе.

КАНАЛИЗАЦИИ ШАРНА (УРС 3)

Используйте карту «Канализации Шарна» для обыгрывания этого столкновения. Как только ИП доберутся до входа в месте пересечения сточных каналов E-213, прочитайте или перескажите им следующий тест:

Скакан приводит вас к лестнице, ведущей прямо к входу в место пересечения сточных каналов. По мере того как вы спускаетесь, запах нечистот и плесени становится все сильнее и сильнее, и вы слышите все нарастающий с каждым вашим шагом звук текущей воды.

Лестница, по которой спускаются персонажи, 1,5 м в ширину, заставляя их идти колонной. Когда герои пройдут точку «А», вор кованный, прячущий в тени, внезапно

но атакует. Он проводит коварную атаку по последнему персонажу, идущему в колонне. Каждый персонаж может попробовать сделать проверку Отслеживания с КС 18, для того чтобы заметить прячущегося в тени кованного. Когда он атакует, прочтите следующее:

Кованный атаковал неожиданно. Его рапира со свистом рассекла воздух. «У вас журнал проректора, - голос его был тверд и уверен, - отдайте его мне, и вы сможете увидеть завтрашний день. Откажитесь, и будете умирать медленной ужасной смертью».

Лестница приводит к широкому тоннелю. Неглубокий канал 0,6 м глубиной ниже пола туннеля, стекает к центру тоннеля, перенося сточные воды с востока на запад. Толстые решетки позволяют воде течь только в одном, западном, направлении. Металлические клапаны, размещенные на стенах через равные промежутки, регулярно открываются, что бы выбросить в тоннель еще воды.

Вор кованный нанял помощников, двух диких шифтеров, размещены на карте в точке отмеченной как «Б». Они впадают в состояние изменчивости и бегут, что бы атаковать, после того, как кованный проведет свою коварную атаку. У шифтеров слабая дисциплина. Они бросаются в битву, стараясь атаковать самого большого или на самого сильного на вид персонажа, действуя при этом сообща, что бы постоянно фланкировать избранного противника. Если один шифтер погибает, второй спасается бегством. Они также убегают, если погибает возглавляющий их кованный. Если хоть один из героев заметил шифтера, следящего за партией на Крысином Рынке, то он узнает его в одном из нападающих.

Когда вы определили инициативу у персонажей и их оппонентов в этом столкновении, определите инициативу сточных клапанов, размещенных на стенах с бонусом +4. Когда «ходят» клапаны, бросьте 1d12, что бы опреде-

лить, какой клапан открывается. Персонаж, оказавшийся напротив открывающегося клапана должен сделать проверку Рефлекса с КС 15 чтобы вовремя отскочить от неожиданного мощного потока выбрасываемых в тоннель нечистот. Если персонаж проваливает бросок, он оказывается сбитым с ног.

Кованный: мужчина кованный вор 2; КС 2, Средний живой механизм; КХП 2d6+2; Хп 9; Иниц. +3; Скор 9 м; КД 18, касат. 13, отороп. 15; ББА +1; Захв +2; Ат. +2 рукопашн. (1d6+1/18-20 рапира) или +4 стрелков. (1d8/19-20 легкий арбалет); Полн. Ат. +2 рукопашн. (1d6+1/18-20 рапира) или +4 стрелков. (1d8/19-20 легкий арбалет); СА: коварная атака +1d6; СК: свойства кованного, уклонение, обнаружение ловушек; МЗ 33; Сп-бр: Стойк +1, Рефл +6, Воля +0; Сила 12, Ловк 16, Тело 12, Интл 11, Мудр 10, Обн 8.

Навыки и Черты: Баланс +8, Отслеживание +5, Взбирание +6, Блокировка Устройства +5, Скрытность +8, Бесшумное Передвижение +8, Взлом Замка +8, Поиск +5; Мифрильное Тело.

Язык: Общий

Имущество: Рапира, легкий арбалет, 10 арбалетных стрел, воровской набор, плащ для путешествий, рюкзак, финальный посыльный.

Свойства кованного: Иммуитет к яду, эффектам сна, парализации, болезни, тошноте, усталости, изнеможения, а также эффектам, которые могут привести к утомлению или потере энергии.

Шифтеры (2): Мужчина шифтер воин 2; СВ 1; средний гуманоид (меняющий форму); КХП 2d8+1; Хп 14; КД 13, касат. 11, отороп. 12; ББА +2; Захв. +2; Ат. +2 рукопашн. (1d4 кинжал) или +4 рукопашн. (1d4+2, 2 когтями, когда в изменчивости); Полн. Ат. +2 рукопашн. (1d4 кинжал) или +4 рукопашн. (1d4+2, 2 когтями, когда в изменчивости); СА: признак шифтера лезвекогти (длится 5 раундов); СК: зрение при низком освещении; МЗ ХН; Сп-бр Стойк

КАНАЛИЗАЦИЯ ШАРНА



+4, Рефл +1, Воля +0; Сила 10, Ловк 12, Тело 13, Интл 10, Мудр 10, Обн 10.

Навыки и Черты: Баланс +3, Взбирание +2, Прыжки +5, Запугивание +4; Сила Лечения

Языки: Общий, Халфлингов

Имущество: Кинжал, кожаный доспех, кошелёк с 5 зм.

Признак шифтера лезвекоты (Экс): При изменчивости, они получают +2 бонус к Силе и у них отрастают когти, которые можно использовать как природное оружие.

Развитие событий: Если кованный погибает, то его финальный посыльный отделяется от тела и взлетает по ступеням, по которым герои спустились в тоннель. Оно направляется к возглавляющему операцию в Шарне, что бы сообщить ему о том, что ему необходимо выследить партию в руинах Дорашарна.

ДВЕРЬ В ПРОШЛОЕ (УРС 1)

Когда герои победят кованного и его наемников, они могут продолжить свое путешествие. Добравшись до точки, отмеченной на карте буквой «С» они окажутся напротив запечатанной двери, ведущей к руинам Дорашарна. Прочтите:

Вы оказываетесь возле круглого люка, размещенного в стене. Он испещрен магическими рунами, а в центре расположен ярко светящийся круглый мифрильный символ, точно такой же, как и на журнале Бонала. Символ изображает наковальню и молот, древнюю эмблему Дома Каннит, датируемую временем начала формирования королевства Галифар. Вы понимаете, что это и есть та дверь, о которой вам рассказывала Элайдрин.

Дверь излучает магию. Если ИП просто попытаются открыть дверь, то они активируют ловушку. Дверь, возможно открыть только одним способом, приложив мифрильную эмблему на журнале к мифрильной эмблеме в центре двери. В этом случае, мерцание круга в центре постепенно разольется по всей поверхности двери, и она медленно откатится в сторону, открыв проход.

Ловушка: Ловушка кислотный всплеск защищает проход. В случае, если кто-то попытается силой открыть дверь, либо же взломать с помощью инструментов или магии, ловушка активируется. Открыть дверь можно только с помощью журнала, описанным выше способом. Если ловушку активируют, то три кислотных сферы срываются с поверхности двери и атакуют любую случайную цель в пределах 3 метров. Ловушка автоматически перезаряжается. Если она деактивирована, то она автоматически восстанавливается через 10 минут. Даже если ловушка деактивирована, дверь открыть можно только с помощью журнала.

Ловушка Кислотный всплеск: СВ 1; магическое устройство; инициирование касанием или описанным выше способом; автоматическая перезарядка; магический эффект (кислотный всплеск, 1d3 урона кислотой, спасбросок нет, три кислотных сферы, поражающие любого, кто попытается открыть дверь без журнала); КС Поиска 25; Блокировка Устройств 25.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: РУИНЫ ДОРАШАРНА

Люк открывается в погруженную в непроглядный мрак шахту 1,5 метра шириной. Ветер вырывается из шахты, когда вы открываете дверь, что свидетельствует о том, что доступ для воздуха сохранился даже в заброшенные уровни башни. Если у ИП есть веревка или какое-нибудь другое снаряжение для подъема на высоты (его следовало

приобрести на выданный Элайдрин аванс), спуск не будет представлять проблем. Постепенно шахта изгибается, переходя в горизонтальное положение, открываясь в разрушенные уровни Дорашарна. Прочтите:

Вертикальная шахта из потрескавшихся камня и земли, покрытая, словно живым ковром из сороконожек и других насекомых. Спуская по шахте, вы уходите все глубже в недра башни Дорашарн. Постепенно шахта изгибается, так, что вы уже можете идти вдоль одной из стен, самостоятельно придерживаясь. Еще немного, и шахта переходит в тоннель, идти по которому не сложнее, чем по горной дороге.

Тоннель вскоре переходит в широкую комнату, где потолок поднимается поначалу до 1,8 м. Вы не видите конца комнаты вдали, а руины стен и строений, которые недалеко от вас, кажутся тенями в черной вечной ночи. Вы не видите потолка и можете лишь ощущать его где-то там, высоко, куда не достает свет ваших факелов.

Используйте карту Руины Дорашарна для этого этапа приключения. Высота комнаты достигает 9 метров, и несколько строений разбросаны на территории. ИП начинают исследование комнаты из точки, отмеченной на карте как «А». Другие проходы в стенах ведут в иные забытые помещения нижних уровней башни. Давно никто сюда не заходил, однако это еще не значит, что это место пустынно.

Ключ к карте Дорашарна

Это краткое описание мест в этой части приключения. Каждое из описаний соответствует определенному участку на карте, соответственно пронумерованному. Столкновения детально описаны далее в этом разделе:

1.Рой жуков: Когда группа заходит в большую комнату, то рой черных жуков атакует, чтобы накормится группой.

2.Разрушенный храм: Место, где ИП могут в безопасности отдохнуть и восстановить свое здоровье.

3.Засада Сабли: Если герои зайдут сюда раньше посещения кузницы, они не найдут ничего интересного. Когда же партия выйдет из кузницы, лейтенант Лорда Лезвий атакует их из укрытия, размещенного в этом месте.

4.Ужасные Крысы: Еще одна угроза кроется в жителях руин, двое ужасных крыс, пытающихся сделать из ИП себе про запас еду.

5. Кузница Дома Каннит: Цель приключения, схема, находится в этом древнем строении.

1. РОЙ ЖУКОВ (УРС 2)

Когда ИП войдут в большую комнату, и окажутся в точке «1», они услышат пугающий звук:

Непрерывный гул, исходящий от стен и развалин, окружает вас. У вас есть мгновения на то чтобы понять, что происходит, когда гул перерастает в настоящую какофонию жужжащего звука. Этот звук не похож на звук насекомых, которых можно встретить в Лесу Короля. И сами стены начинают казаться живым эхом, отражающим этот гул.

Персонажи должны сделать проверку навыка Прислушивания против КС 15. Все кто совершил успешный бросок, могут услышать, что раздраженное жужжание неожиданно становится резким и громким и рой черных жуков набрасывается на ИП. Все, кто провалил бросок, не могут действовать в раунде внезапности.

Черный ковер, устилающий шевелящей массой пыльный

пол у вас под ногами, взмывает и набрасывается на вас. Нет, это даже не ковер, а целая туча извивающегося жуужащего роя блестящих черных жуков атакующих вас, чтобы обглодать до костей.

Существа: Рой жуков состоит из массы изголодавшихся, плотоядных черных жуков, способный обглодать человека в считанные минуты. Даже кованный, со своими органическими компонентами, может служить пищей для этих существ.

Рой жуков: СВ 2; Миниатюрные насекомые (рой); КХП 4d8; Хп 13; Иниц +2; Скор 6 м; КД 16, касат. 16, отороп. 14; ББА +3; Зазват —; Атака рой (1d4); Полн. Ат. рой (1d4); Зан. Прост./Диал. Пораж.: 3 м/0 м; СА отвлечение внимания; СК темновидение (18 м), свойства роя, свойства насекомых; МЗ НН; Сп-бр Стойк +4, Рефл +3, Воля +1; Сила 3, Ловк 15, Тело 10, Интл —, Мудр 10, Обн 3.

Навыки и Черты: Прислушивание +4, Отслеживание +4; Уклонение.

Язык: —.

Имущество: —.

Атака Роя (Экс): Рой не проводит обычные атаки. Вместо этого, он просто наносит автоматическое повреждение любому существу, находящемуся в пределах клеток, которые он занимает в конце своего хода. Рой не переносит шанса промаха из-за укрытия или прикрытия. Рой не угрожает существам в своей клетке и не совершает благоприятных атак.

Отвлечение Внимания (Экс): Любое существо, которое начинает свой ход из одной с роем клетки должно совершить спас-бросок на Стойкость с КС 12 или испытывать тошноту в течение 1 раунда. КС спас-броска зависит от Телосложения.

Свойства Роя: Рой не является объектом для критических попаданий или фланкирования. Рой иммунен ко всем заклинаниям направленным против конкретного существа или нескольких существ (включая одноцелевые заклинания). Рой получает в половину больше повреждений (+50%) от заклинаний действующих на область или расплескивающегося оружия.

Рой состоящий из Крошечных и Мелких существ, иммунен к повреждениям от любого типа оружия. Снижение хит-поинтов роя до 0 приводит к тому, что рой разлетается в стороны, хотя получение подобного повреждения не снижает количество роя или его способности к нападению. Роя нельзя делать опрокидывание, захват или натиск. Он также сам не может проводить захват оппонентов.

Тактика: Рой жуков голоден и хищен, однако лишен интеллекта. Они набрасываются на ближайший источник пищи, и продолжают свои атаки до тех пор, пока цель еще жива или в одной с роем клетке.

Атаки огнем или алхимическим оружием наиболее эффективны против роя. Факел может быть использован как импровизированное оружие против роя, наносящее 1d3 урона огнем при каждой успешной атаке. Фонарь может быть использован как метательное оружие, наносящее 1d4 урона огнем любому существу, находящемуся в смежных клетках с клеткой, куда упал фонарь. Рой получает +50% урона от разбившегося фонаря.

Если ИП смогут избежать роя в течение 3 последующих раундов, рой разлетится. Безусловно, если герои убегут в другую область, они также смогут избежать столкновения с роем. Если ИП захотят, то они могут отступить в тоннель, которым попали сюда. Каждый должен сделать успешную проверку Вздвигания с КС 13 или проверку навыка Прыжки по крайней мере на 1,2 метра вверх от зем-

ли (смотрите Прыжки в Высоту в *Руководстве Игрока* на стр. 84).

2. РАЗРУШЕННЫЙ ХРАМ

Внешние стены этого здания указывают на то, что это разрушенный храм. Если один из героев совершит успешную проверку навыка Знание (религия) КС 12, он может распознать древние символы Онатара, бога изобретений и кузнечного дела, отображенных в колоннах и основании. Когда герои входят в храм, они сразу почувствуют тишину и спокойствие этого места. Ни одно из существ, обитающих на этом уровне башни, не заходит в этот храм, и герои, если захотят, могут отдохнуть и восстановить свое здоровье и силы.

Если герои отдыхают 8 часов и более, что бы полностью восстановить свое здоровье и заклинания, Сабля, один из доверенных последователей Лорда Лезвий, прокрадется в большую комнату и спрячется там. Он не будет атаковать героев до тех пор, пока они не войдут и не выйдут обратно из кузницы со схемой. Пока прячется, Сабля будет наблюдать за героями, что бы определить уровень их навыков и способностей.

Если герои исследуют внутреннее пространство храма (проверка навыка Поиск КС 20), они обнаружат частично скрытую купель в северо-западном углу (отмечен на карте «Б»). Чистая вода в купели может быть использована как *снадобье лечения легких ранений*. Воды будет достаточно на три применения.

3. ЗАСАДА САБЛИ

До тех пор, пока герои не выйдут из кузницы, Сабля будет прятаться. Кованный, возглавивший операцию в Шарне с целью найти Бонала Гелдема и заполучить схему теперь остался один. Герои убили всех его помощников, однако благодаря их финальным посылным, Сабля был в курсе всего происходящего и последовал за героями в недра Башни Дорашарн.

Если герои исследуют булыжники позади колонны, они не найдут ничего интересного, кроме двух проходов, ведущих в другие части нижних уровней башни. После того, как герои выйдут из кузницы (предположительно со схемой), Сабля устроит им засаду из укрытия позади колонны и окружающих ее кусков камня. Читайте Часть 4: Конец Игры, что бы обыграть это столкновение.

4. УЖАСНЫЕ КРЫСЫ (УРС 2)

Когда герои впервые посетят это место, они привлекут внимание двух ужасных крыс. Эти крысы – бесстрашные охотники, которые будут пытаться фланкировать самых слабых, на вид, существ из группы. Используйте статистику для ужасных крыс, описанную в Главе 11: Чудовища на стр. 2__, для обыгрывания этого столкновения.

5. КУЗНИЦА ДОМА КАННИТ

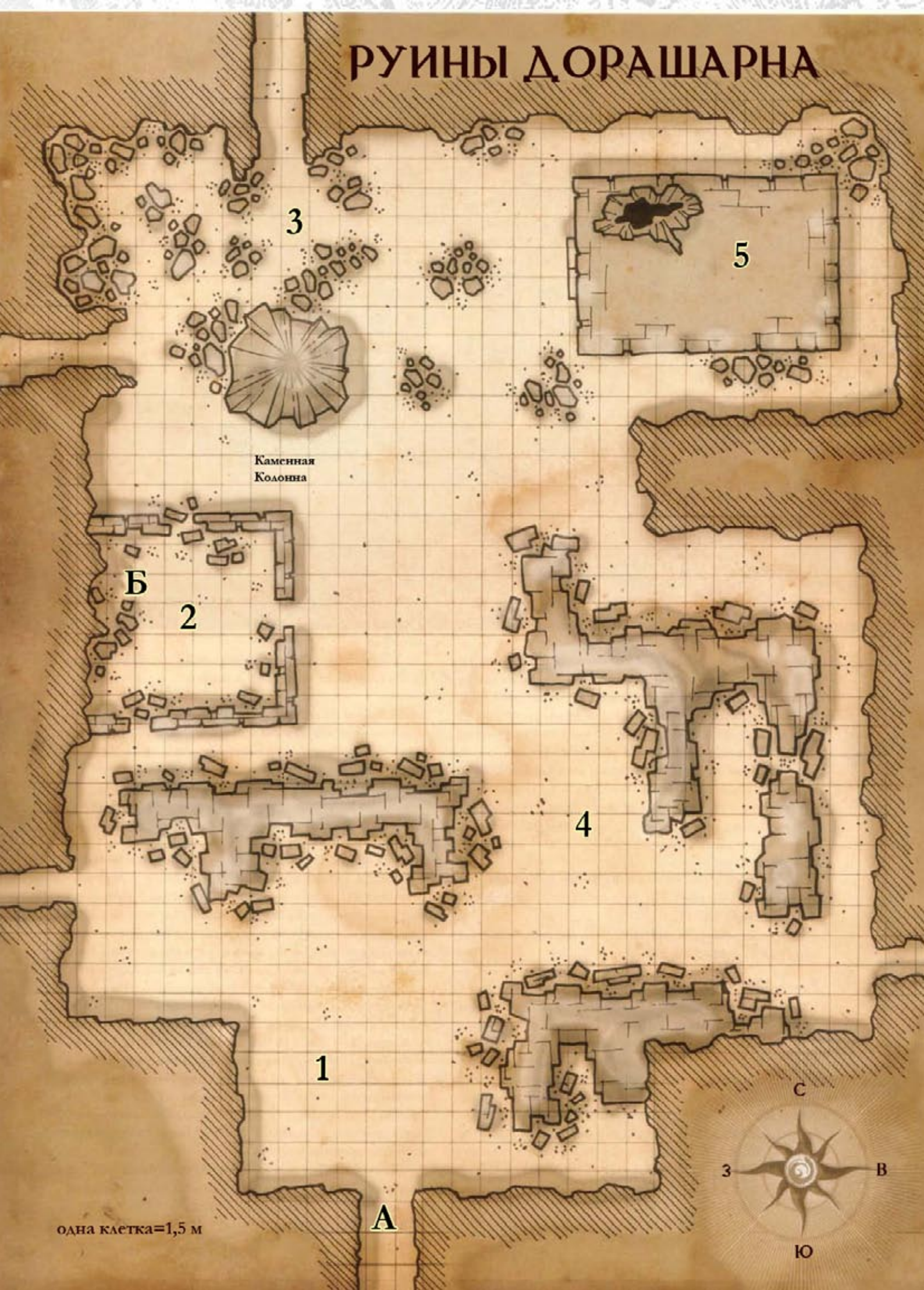
Это место является основной целью экспедиции ИП. Это задача состоит из трех небольших миссий: найти путь в кузницу, уничтожить железных защитников, охраняющих ее изнутри и открыть саркофаг со схемой внутри.

Попадание Вовнутрь (Урс1)

Кузница Дома Каннит единственное целое здание в этой секции башни. Когда герои будут проходить мимо, они увидят твердые стены и двойную дверь в западной стене здания.

Двойная дверь сделана из адамантина. Небольшие эмблемы, такие же, как и на журнале Бонала, вырезаны на двери, однако способ, которым герои открывали запе-

РУИНЫ ДОРАШАРНА



одна клетка=1,5 м



Атакует железный защитник

чатанный люк, что бы попасть на этот уровень башни, здесь не помогает. Адамантиновый слой на двери имеет прочность 20 и 20 хит-поинтов. Он следует сразу за 7,5 см слоем стали, имеющим прочность 10 и 90 хит-поинтов. В дополнение, на дверь наложено заклинание *магический замок*, а также в ней встроен превосходный дверной замок (КС проверки навыка Взлом Замков 40).

Каменные стены здания имеют прочность 8 и 360 хит-поинтов. Герои, избравшие подобный путь, что бы попасть в литейную, каждый раунд будут иметь 20% шанс привлечь внимание других обитателей помещения. Если d% показал, что герои привлекли внимание обитателей комнаты, бросьте d6, что бы определить, кто это: 1–5, 1 ужасная крыса, 6 рой жуков.

Простейший путь попасть в кузницу, забраться в нее через широкое отверстие в крыше. Стена 6 метров высотой и довольно проста для того, что бы вскарабкаться на нее (КС 10 для проверки навыка Взибание).

Когда герои тем или иным способом попали вовнутрь, переходите к следующему столкновению, чтобы обыграть это столкновение.

Железные Защитники (УрС 2)

Дом Каннит построил эту кузницу еще во времена Войны Метки. Кедран д'Каннит управлял этим местом когда он не был на поиске древних секретов и не исследовал развитие своих технологий в Созидании. Легенда говорит, что он пришел в это место, что бы спрятать некий чертеж, созданный им с использованием текстов, найденных им, когда он изучал место, которое ныне называется Ксен'дрике. Только Барон Меррикс д'Каннит, тайный руководитель Элайдрин, имел небольшое представление об этом чертеже, и он хотел заполучить схему в свои руки. Схема лишь одна из четырех частей чертежа. Заполучить остальные части чертежа для Меррикса может стать следующим заданием для героев, если это будет успешно.

Когда ИП окажутся в комнате, что внутри кузницы, прочтите им следующее:

Большой участок потолка обрушился в комнату, погрузив несколько ящиков и стеллажей под грудой камня и кирпича. Останки того, что некогда являлось железной собакой, также почти полностью исчезли под обломками упавшего камня. Нетронутые обвалом пыльные стеллажи выстроились линией вдоль южной стены, а огромная кузня и печь занимают всю восточную часть комнаты. Ничто не использовалось уже веками. Две пары пылающих глаз вспыхивают в дальнем угле комнаты, и из темноты медленно выходят, звеня стальными лапами по каменному полу две железных собаки. И они направляются к вам...

Существа: Два Железных Защитника охраняют кузницу. Они атакуют любого, кто войдет в здание. Они не будут атаковать ИП, у которых есть журнал Бонала, а также не будут атаковать тех, кто имеет Метку Созидания но до тех пор, пока те их не атакуют. Все остальные в опасности поблизости от этих существ. Смотрите параметры Железных Защитников в Главе 11: Чудовища на стр. 2__, для обыгрывания этого столкновения.

Развитие Событий: Когда количество каждого из железных защитников упадет до 0, то отросток, торчащий у них из лба, отвалится. Один из отростков пятигранной формы, второй трехгранный. Героям также необходимо подобрать четырехгранный отросток, который можно найти возле останков железного защитника, погребенного под обвалившейся крышей. Что бы сделать это, героям нужно вытащить его из-под обломка камня. Для этого требуется сделать проверку Силы против КС 20. До трех персонажей совместно могут его поднимать. Три отростка – ключи, необходимые, что бы открыть спрятанный саркофаг со схемой.

Сокровище: Стеллажи вдоль южной стены в основном

пусты, однако некоторое количество предметов лежит на них, завернутые в древнюю промасленную ткань. Героям необходимо потратить 20 минут на осторожное исследование, что бы найти следующие предметы: 1 чешуйчатая кольчуга, 1 превосходная маленькая кольчужная рубаша, 3 маленьких стальных щита, 1 тяжелая булава, 1 длинный меч, 1 превосходная рапира, 1 превосходная тяжелая булава, 2 солнечных жезла.

Убежище (Урс 3)

Большая кузня и печь выглядят как примитивные подобию аналогичных комплектов, которые можно встретить в любом магазине или анклав Дом Каннит. Кузня и печь занимают 3 квадратных метра у восточной части комнаты. 3 метра пола вокруг них выложено металлической плиткой. На верхушке кузни три углубления, круглой, квадратной и треугольной форм. Стержни, подобранные у железных защитников превосходно входят в соответствующие отверстия.

Ловушка: Если стержни вставлены в правильном порядке, то кузня и печь разойдутся в стороны, и откроется скрытая область. В случае если стержни будут вставлены неправильно – сработает ловушка. Каждый, кто стоит в радиусе 3 метров от кузни, на железных плитах, получает 1d6 единиц повреждения электричеством, пока стержни не вставят правильно. Когда стержни вставляют правильно, раздается щелчок и ловушка не срабатывает. Правильный порядок вставления стержней: трехгранный, четырехгранный, пятигранный.

Электрическая Ловушка: СВ 2; магическое устройство; инициатор на эффект, автоматическая перезарядка, магический эффект (*шокирующий захват*, 1d6 электричеством, без спас-бросков), Блокировка Устройств КС 30.

Развитие Событий: Как только стержни вставлены в правильном порядке, раздается щелчок и открывается небольшой тайник за кузней и печью.

Сокровища: Следующие вещи могут быть найдены в тайнике: мешок с 100 см, мешок с 100 зм, 4 слитка золота (каждый по 50 зм.), 3 *снадобья лечения средних ранений*, 1 *снадобье доспеха мага*, старая карта и схема.

Если ИП найдут коллекционера, то они могут продать золотые и серебряные монеты по двойной цене. Чтобы найти коллекционера, герои должны совершить успешный бросок на Сбор Информации с КС 20 или Знание (местное), когда обратно вернутся на верхние уровни города.

На древней карте изображена группа загадочных символов, окружающих территорию, разделенную теперь между Землями Скорби и Даргууном. Эта карта может послужить началом нового приключения, созданного вами самими. Значение символов раскрывается в приключении *Тени Последней войны*.

Схема представляет собой адамантиновую пластину, в виде семиконечной звезды, размером около 12 см, и испещренную выгравированными на ее поверхности таинственными символами. Она излучает сильную ауру превращения, однако сама по себе не имеет никаких магических свойств. Заклинание *идентификация* поможет определить, что схема представляют собой часть некоего мощного магического предмета, созданного с великими целями.

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ: КОНЕЦ ИГРЫ

Когда герои покинут кузницу, они столкнутся с последним из агентов Лорда Лезвий, посланным в Шарн – Саблей.

САБЛЯ УРС 3

Сабля подстерегает героев, притаившись позади камней в

точке «3» на карте Руины Дорашарна. У него есть арбалет с двумя огненными стрелами. Он стреляет один раз, когда герои только выходят из кузницы, неожиданно для них. Находясь в укрытии, он стреляет второй стрелой. Затем он раскрывает себя и бросается к героям, что бы втянуть их в ближний бой.

Когда вы выходите из кузницы, огненная арбалетная стрела рассекает тьму, вылетая со стороны наваленных возле колонны камней. «Слабая плоть! – громовой голос раздается из-за камней, - да узрите Саблю, самого преданного последователя Лорда Лезвий. Бросайте схему и бегите отсюда, иначе этот день закончится для вас вашей кровью на моих руках!»

Сабля не собирается отпускать героев после этой встречи, однако своей речью он пытается не допустить активных действий со стороны героев, пока не выстрелит второй стрелой. Он разглаживает о деградации, которой избежали кованые, а также о том, какой он великий воин. После этого он бежит убивать.

Сабля беспощадно сражается, пока его хит-поинты не снизятся до 10. Только после этого он пытается убежать. Если ИП дадут ему убежать, то в будущем, он вернется, как и всякий злодей. Иначе, он будет сражаться, пока не умрет или не заполучит схему.

Сабля: мужчина кованный воин 3; СВ 3, Средний жилой механизм; КХП 3d10+6; Хп 28; Иниц. +5; Скор 6 м; КД 19, касат. 11, отороп. 18; ББА +3; Захват +5; Ат. +7 рукопашн. (1d8+3/19-20 *длинный меч +1*) или +4 стрелков. (1d8/19-20 плюс 1d6 огнем, легкий арбалет); Полн. Ат. +7 рукопашн. (1d8+3/19-20 *длинный меч +1*) или +4 стрелков. (1d8/19-20 плюс 1d6 огнем, легкий арбалет); СК: свойства кованного, снижение повреждений 2/адамантин; МЗ 33; Сп-бр Стой +5, Рефл +2, Воля +2; Сила 14, Ловк 12, Тело 14, Интл 11, Мудр 12, Обн 10.

Навыки и Черты: Запугивание +6, Отслеживание +4; Адамантиновое тело, Улучшенная Инициатива, Мощная Атака, Фокусирование на Оружии (длинный меч)

Язык: Общий

Имущество: *длинный меч +1*, легкий арбалет, *две огненных стрелы для арбалета*, плащ, рюкзак, *финальный посыльный*.

Свойства кованного: Иммуниет к яду, эффектам сна, парализации, болезни, тошноте, усталости, изнеможения, а также эффектам, которые могут привести к утомлению или потере энергии.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если Сабля заполучает схему, то ИП по возвращении сообщают Элайдрин о своем провале и не получают остальные деньги. Если они приносят ей схему, то она выплачивает остаток обещанного золота. Она встречает их в таверне Сломанная Наковальня, облаченная в ниспадающее волнами складок голубое платье мерцающей ткани, с сильным телохранителем из Дома Каннит позади себя.

«Я благодарна вам, говорит Элайдрин, так же как благодарен и мой Дом. Периодически проверяйте приходящие вам сообщения на станции Дома Сивис в Башне Бармин, я могу оставить сообщение для вас, если еще будет работа». После этого она, вместе со своим телохранителем уходит.

Итак, ИП получили награду. Но что это все-таки за схема? Какие планы строят барон Меррик и Лорд Лезвий? Что еще за секреты скрыты в дневнике Бонала? Вы, как Мастер Подземелий (МП) можете сами сочинить продолжение этого приключения. Или повести героев по уже готовому продолжению *Тени Последней Войны*.