

# Unearthed Arcana: Эберрон

Добро пожаловать в первый выпуск ежемесячных статей Unearthed Arcana, где вы найдёте целый ряд новых и интересных элементов дизайна для использования в ваших играх D&D. Вы можете воспринимать материалы, представленные в этой серии, аналогично материалам плейтеста 5 редакции. Они могут быть не сбалансированы, поэтому, если вы их используете, будьте готовы сами разрешать любые вопросы, которые возможно возникнут. Они написаны карандашом, а не чернилами.

Материалы, представленные в Unearthed Arcana, будут колебаться от механик, которыми мы хотим поделиться, и опций базовой системы, таких как массовые бои, до установки специфичных материалов, таких как обновление Эберрон в этой статье. Как только мы выпустим этот продукт, будьте уверены, что мы будем тестировать его вместе с вами, чтобы увидеть, как работает новая редакция правил, и что мы можем сделать, чтобы улучшить её

**Обновление Эберрон.** В этом выпуске материалы относительно просты. Мы предоставим некоторые правила, которые помогут вам адаптировать вашу кампанию Эберрон к пятому изданию D&D. Сеттинг Эберрон был создан Кейтом Бейкером и, в первые, опубликован в 2004 году. Он сочетает в себе приключения и интриги в мире, где магические технологии позволяют производить дирижабли, поезда и иные похожие достижения, сопоставимые с началом 20-го века Европы. Континент Кхорвайр, центр истории Эберрона, только недавно начал оправляться от прошедшей войны, ужасного конфликта, который привёл к уничтожению царства Сайр, превращённого в безжизненную пустошь, называемую Землями скорби. Эта катастрофа потрясла оставшиеся королевства, приведя их к шаткому перемирию, которое длится до сих пор.

Полная информация об установке Эберрона может быть найдена в нескольких PDF продуктах, доступных через [dndclassics.com](http://dndclassics.com). Эта статья посвящена механическим изменениям для нескольких ключевых элементов, уникальных для мира Эберрон.

## Новые расы

Несколько уникальных рас, которые описаны в сеттинге Эберрон, и помогают формировать соответствующий вкус кампании. Кованые являются живым напоминанием о наследии последней войны и неопределённости будущего, в которое смотрит Кхорвайр. Подменыши, мастера интриг и обмана, идеальный выбор для кампании, которая проходит в тени. Шифтеры воплощают напряжённость между природным миром Кхорвайра и его будущим, растущими городами и волшебными технологиями давящими на дикую природу.

Вы заметите, что калаштар не включены в это обновление. Калаштар являются псионической расой, но пятое издание D&D пока не имеет правил псионике. Если такие правила станут доступны, возможно, в будущих изданиях Unearthed Arcana, мы сможем использовать их.

## Чейнджлинг

---

Чейнджлинги необычные существа, способные изменять свою внешность. Способность принимать вид других существ делает из них непревзойдённых шпионов и преступников.

Чейнджлинги имеют следующие расовые особенности:

**Увеличение характеристик:** Повысьте свою Ловкость и Харизму на 1.

**Размер:** Чейнджлинги похожи на людей, но немного компактнее. Ваш размер средний.

**Скорость:** Ваша скорость 30 футов.

**Двуличие:** Вы профилированы в навыке Обман.

**Меняющий форму:** В качестве действия, вы можете превратиться в любого гуманоида вашего размера, которого вы видели, или обратно в истинную форму. Тем не менее, ваше снаряжение не меняется с вами. Если вы умрете, вы вернётесь к вашей естественной внешности.

**Языки:** Вы можете говорить, читать и писать на Общем и двух других языках на ваш выбор.

# Шифтер

---

Шифтеры являются потомками людей и оборотней. Хотя они не могут полностью принять образ животного, у них проявляются звериные черты в процессе, который они называют Смещение. Шифтеры имеют следующие расовые черты:

**Увеличение характеристик:** Повысьте свою Ловкость на 1.

**Размер:** Шифтеры примерно того же размера, что и люди. Ваш размер средний.

**Скорость:** Ваша скорость 30 футов

**Тёмное зрение:** Ваше наследие оборотней предоставляет Вам способность видеть в условиях темноты. Вы можете видеть в тусклом свете в пределах 60 футов от вас, как если бы это были яркий свет, и в темноте как если бы это был тусклый свет. Вы не можете различать цвета в темноте, только оттенки серого.

**Смещение:** В свой ход вы можете бонусным действием использовать эту способность. Смещение длится 1 минуту или пока вы его не прервёте бонусным действием. Пока действует Смещение, вы получаете временные хиты, равные вашему уровню + ваш бонус Телосложения (минимум 1). Вы также получаете особенность, которая зависит от вашей разновидности, которые описаны ниже.

Вы должны закончить короткий или продолжительный отдых, прежде чем вы можете обратиться снова.

**Языки:** Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Сильване.

**Субраса:** Существует несколько подрас шифтеров, каждая со своими собственными чертами. Выберите один из вариантов ниже:

## Толстошкурый

Как толстошкурый шифтер, вы особенно жестоки и настойчивы в бою.

**Увеличение характеристик:** вы повышаете Телосложение на 1.

**Смещение:** При Смещении вы получаете +1 к КД.

## Скалоход

Ваше наследие предоставляет вам ловкостью горного козла..

**Увеличение характеристик:** Ваша ловкость повышается на 1.

**Смещение:** При смещении вы получаете скорость лазанья 30 футов.

## Длинноногий

Длинноногие шифтеры быстрые и не уловимые.

**Увеличение характеристик:** Ваша ловкость повышается на 1.

**Смещение:** При смещении, вы можете использовать рывок в качестве бонусного действия.

## Длиннозубый

Длиннозубые шифтеры свирепые бойцы.

**Увеличение характеристик:** Ваша Сила повышается на 1.

**Смещение:** При смещении, вы можете действием сделать атаку укусом. Это вооруженная атака ближнего боя, которая использует силу для броска атаки и бонуса к урону и наносит 1d6 колющего урона. Если эта атака попадает в цель вашего размера или меньше, вы можете её схватить.

## Бритволапый

Как бритволапый шифтер, при смещении вы ускоряете удары в бою.

**Увеличение характеристик:** Ваша ловкость повышается на 1.

**Смещение:** При смещении, вы можете сделать безоружный удар бонусным действием. Вы можете использовать свою ловкость для броска атаки и бонуса к урону, эта атака наносит рубящий урон.

## Дикий охотник

Ваше наследие делает вас непревзойденным следопытом и добытчиком.

**Увеличение характеристик:** Ваша мудрость повышается на 1.

**Смещение:** При смещении, вы получаете преимущество на все проверки и спасброски мудрости.

## Кованый

Кованые были созданы как идеальные солдаты, для службы в разрушительной Последней войне. Хотя они являются констрактами, они имеют много общего с живыми существами, в том числе эмоции и социальные связи, и возможно даже души.

Кованые имеют следующие расовые особенности:

**Увеличение характеристик:** Значения вашей Силы и Телосложения увеличиваются на 1

**Размер:** Кованые обычно больше и тяжелее людей. Их размер средний.

**Скорость:** Ваша скорость 30 футов

**Композитное покрытие:** Вы состоите из металлических и деревянных частей, что даёт вам бонус +1 к классу доспеха.

**Живой контракт:** Даже если вы были построены, вы живое существо. Вы невосприимчивы к болезням. Вам не нужно есть или дышать, но вы можете глотать пищу и питье, если хотите. Вместо того чтобы спать, вы входите в неактивное состояние в течение 4 часов каждый день. Это не является сном в полном смысле этого слова. Вы полностью осознаёте ваше окружение и замечаете приближающихся врагов и другие события как обычно.

**Языки:** Вы можете говорить, читать и писать на Общем и ещё одном языке на выбор.

## Новая магическая традиция: Техномагия

Техномаги являются ключевой частью мира Эберрон. Они иллюстрируют эволюцию магии от дикой, непредсказуемой силы, в то, что становится доступно широким массам.

Магические предметы являются частью повседневной жизни в Пяти Народы Кхорвайра. С помощью техномагов вашей партии, они становятся частью всех приключений отряда.

В предыдущих выпусках сеттинга Эберрон, техномаг был отдельным классом ближнего боя, который специализировался на магическом улучшении оружия и доспехов. Пятое издание D&D относиться к техномагии, как к новой магической традиции, которая фокусируется на мистических изобретениях, котре. вы можете выбрать, начиная с 2-го уровня.

### Техномаг

Уровень волшебника	Умение магической традиции
2	Сварить зелье; Написать свиток
6	Зачаровать оружие и броню
10	Старший техномаг
14	Мастер техномаг

### Сварить зелье

Начиная с 2-го уровня, вы можете создавать волшебные зелья. Вы тратите 10 минут, фокусируя свою магию на флаконе обычной воды, и расходуете ячейку заклинания, чтобы превратить её в зелье. После того как вы потратили ячейку заклинания, чтобы создать зелье, её нельзя восстановить до тех пор, пока зелье не будет выпито или через 1 неделю, когда снадобье потеряет свою эффективность. Вы можете создать до трех зелий за один раз, создание четвертого зелья заставляет старейшее сразу же потерять свою силу. Если это зелье было использовано, его эффект немедленно прекращается. Ячейка заклинания, что вы используете, определяет тип зелья, которое можно создать. См. Главу 7 Руководства Мастера подземелий для полных правил на зелья.

#### Ячейка заклинания Зелье

- |   |   |
|---|---|
| 1 | Лазанья; Увеличения; Лечения                        |
| 2 | Чтения мыслей; Большого лечения                     |
| 3 | Невидимости; Отличного лечения; Подводного дыхания. |
| 4 | Соппротивления                                      |

## Написать свиток

На 2-м уровне вы также можете задействовать ваш запас магической энергии, чтобы создавать свитки с заклинаниями. Вы можете использовать свою возможность Магического восстановления, чтобы создать свиток вместо восстановления затраченной ячейки заклинаний. Вы должны закончить короткий отдых, затем провести 10 минут с пергаментом, пером и чернилами, чтобы создать свиток заклинания, содержащий одно заклинание, выбранное из тех, которые вы знаете. Вычитите уровень заклинания от общего уровня ячеек, которые вы можете вернуть с помощью Магического восстановления. Такое сокращение Магического восстановления действует, пока вы не используете свиток, а затем закончите длительный отдых.

## Зачаровать Оружие и Доспехи

Начиная с 6 уровня, вы можете создавать магическое оружие и броню. Вы тратите 10 минут, фокусируя свою магию на обычном оружии, доспехе, щите, или комплекте из двадцати штук боеприпасов, и тратите ячейку заклинания, чтобы наполнить его магической энергии. Магический предмет сохраняет свои чары в течение 8 часов или пока не будут использованы (в случае магических боеприпасов). Вы можете зачаровать только один предмет за раз, если вы настаиваете второй, первый тут же теряет свою силу. После того как вы потратили ячейку заклинания, чтобы зачаровать предмет, её нельзя вернуть до тех пор, пока снаряжение остаётся волшебным. Уровень ячейки заклинания, которую вы используете, определяет свойства оружия, брони или щита, которые можно создать.

Ячейка заклинания	Чары
2	+1 боеприпасы (20 штук)
3	+1 оружие или щит
4	+1 броня
5	+2 оружие или боеприпасы (20 штук)
6	+2 броня

## Старший техномаг

Начиная с 10-го уровня, вы можете создать второе магическое оружие, доспехи, щит, или пачку боеприпасов, используя возможность Зачарования оружия и брони. Создание третьего зачарования, вынуждает старейшее потерять силу.

Вы также можете создать одно дополнительное зелье или свиток, используя варку зелья или написание свитка.

## Мастер техномаг

По достижении 14-го уровня, мастерство тайной магии позволяет производить разнообразные магические предметы. Вы можете создать один предмет, выбранный из таблицы волшебных предметов А и Б, в главе 7 руководства мастера подземелья. Это займет у вас 1 неделю, чтобы сделать такой предмет, и вы должны отдохнуть в течение 1 месяца, прежде чем использовать эту способность, чтобы создать другой предмет.

# Очки Действия

В сеттинг Эберрон ввел это понятие, чтобы отразить то, что героям предстоят великие свершения. Очки действия позволяют игроку добавить бонус к любому броску к20, так что персонажи могут спастись или хотя бы смягчить последствия неудачи. Это правило вдохновило “Очки героизма” из необязательных правил, представленных в главе 9 Книги Мастера.

С этим опциональным правилом каждый персонаж начинает с 5 очками действия на первом уровне. Каждый раз при увеличении уровня персонаж теряет все имеющиеся очки и получает новое количество, равное 5 + половина уровня персонажа. Игрок может использовать очки при бросках атаки, проверке характеристик и спасбросках. Игрок может использовать очко после того, как бросок сделан, но до того, как применён его результат. Использование очка позволяет игроку бросить кб и добавить его результат к результату броска к20, что, возможно, изменит результат броска с провала на успех. Игрок может использовать только 1 очко героя на бросок.

Кроме того, если персонаж проваливает спасбросок от смерти, игрок может использовать 1 ОД, чтобы превратить провал этого спасброска в успех.

## Драконьи метки

Драконьи метки являются сложными узорами на коже, похожими на татуировки, которые предоставляют их носителям врожденные колдовские способности. Каждый тип метки связан с большими Домами, каждый из которых занимает нишу в промышленности или торговле Эберрона. Не каждый член Дома обладает драконьей меткой, и наоборот, лишь наличие метки не предоставляет особый статус в доме.

Вы должны взять черту, чтобы получить драконью метку. Вы являетесь членом соответствующего метке дома (или домов, в случае Метки Тени) и должны принадлежать к расе указанной в требованиях.

### Драконьи метки

Метка	Дом	Раса	Гильдии
Обнаружения	Медани	Полуэльф	Предостережения
Поиска	Тарашк	Полуорк, Человек	Искателей
Ухода	Вадалис	Человек	Дрессировщиков
Лечения	Джораско	Полурослик	Лекарей
Гостеприимства	Галланда	Полурослик	Владельцев гостиниц
Создания	Каннит	Человек	Лудильщиков, Производителей
Пути	Ориен	Человек	Курьеров, Перевозчиков
Письма	Сивис	Гном	Спикеров, Нотариусов
Стражи	Денейт	Человек	Клинков, Стражей
Тени	Фиарлан	Высший эльф	Актёров, Мастерских
Тени	Туранни	Высший эльф	Теневая сеть
Шторма	Лирандар	Полуэльф	Ветровых техников, «Зовущие Дождь»
Опеки	Кундарак	Дварф	Банкиров, Опеки

Иногда появляются искажённые драконьи метки, которые не привязаны к дому, отмеченному драконом, и имеют различные эффекты. Что бы представить проявление искажённой метки, возьмите черту Посвящённый в магию из *Книги Игрока*.

## Новая черта: Драконья метка

У вас есть волшебный знак, который указывает, что вы являетесь членом одного из Отмеченных драконом домов. Выберите один вариант из таблицы ниже.

Вы получаете врождённую возможность использовать заклинания и заговоры, как показано в таблице Преимущества Драконьей метки, используя базовую способность для заклинаний, указанную в соответствующем столбце. Вы используете каждое заклинание на самом низком уровне ячейки. После того как вы использовали данное заклинание, вы должны закончить продолжительный отдых, прежде чем вы сможете снова его использовать. Вы по-прежнему должны тратить какие-либо необходимые материальные компоненты. Ваша Драконья метка даёт следующие преимущества:

- Когда вы впервые берёте эту черту, вы получаете **малую Драконью метку**. Вы узнаете заклинания, перечисленные в соответствующей колонке.

- На 5-м уровне и выше, ваша метка становится более сильной, превращаясь в Среднюю Драконью метку. Вы узнаете новое заклинание, указанное в соответствующей колонке.
- На 9-м уровне и выше, ваша метка усиливается, становясь Большой Драконьей меткой. Вы узнаете новое заклинание, указанное в соответствующей колонке.

### Преимущества Драконьей метки

Метка	Характеристика	Малая	Средняя	Большая
Обнаружения	Мудрость	Обнаружение магии, Волшебная рука	Обнаружение мыслей	Подсматривание
Поиска	Мудрость	Опознание, Волшебная рука	Поиск предмета	Подсматривание
Ухода	Мудрость	Искусство друидов, Разговор с животными	Животные чувства	Призыв животных
Лечения	Мудрость	Лечение ран, Уход за умирающим	Малое восстановление	Возрождение
Гостеприимства	Харизма	Дружба, Невидимый слуга	Трюк с верёвкой	Леомундова хижина
Создания	Интеллект	Опознание, Починка	Магическое оружие	Изготовление
Пути	Интеллект	Свет, Поспешное отступление	Туманный шаг	Круг телепортации
Письма	Интеллект	Понимание языков, Сообщение	Послание	Языки
Стражи	Мудрость	Вызов на дуэль, Защита от оружия	Размытый образ	Защита от энергии
Тени	Харизма	Пляшущие огоньки, Маскировка	Тьма	Необнаружимость
Шторма	Интеллект	Туманное облако, Электрошок	Порыв ветра	Метель
Опеки	Интеллект	Соппротивление, Сигнал тревоги	Волшебный замок	Магический круг

Перевод - Айвендил и Константин Савченко  
22.02.2017