

Unearthed Arcana: Метки дракона

В этом документе вы найдете информацию о метках дракона. Это один из тестовых вариантов, доступный игрокам при создании персонажа и выборе расы в сеттинге Эберрон. Больше информации об Эберроне вы найдете в «Руководстве проводника по Эберрону», который доступен на [Dungeon Master's Guild \(DMsGuild.com\)](https://dmguild.com).

Материал для тестирования

Этот материал подготовлен для тестирования и развития вашего воображения. Описание ниже дано в готовом варианте и готово для использования в ваших играх, однако они не проработаны до конца и требуют дальнейшей разработки. Материал не является официальной частью игры и не может быть использован в событиях Лиги Приключенцев D&D.

Если мы решим выпустить этот материал официально, то свое решение вынесем на основе ваших отзывов, и только потом он появится в книжках по D&D.

Метки драконов — это мистическая печать, которая появляется на коже. Эта метка является источником мистической силы, а также усиливает некоторые задачи, исполняемые носителями этой метки. В Эберроне каждая метка соответствует семейной линии. Семьи, которые носят эти метки, образуют так называемые Отмеченные Драконом Дома. Это могущественные силы, которые управляют разными направлениями индустрии. Не каждый член этих семей носит на себе метку дракона: и наоборот, наличие этой метки не предоставляет особый статус в Доме. Во время создания персонажа, отмеченного драконами, ваша предыстория поможет вам определить отношения с Домом. Благородное происхождение может дать вам место в правящей элите семьи. Ремесленник гильдии или артист может работать в одном из Домов. Преступник может быть изгнан из Дома, когда как беспризорник может быть сиротой, которая никогда и не знала о своей связи с Домами.

Создание персонажа с меткой дракона

Персонажи, отмеченные драконами, представляют собой комбинацию расы и подрасы.

- Отмеченные драконами люди это разновидностью людской расы, в которой стандартные особенности заменены на предоставленные метками.

- Для полуэльфов и полуорков также изменены особенности расы. Вы оставляете несколько особенностей полуэльфов и заменяете их на те, что дает вам конкретная метка.
- Для dwarфов, эльфов, гномов и полуросликов драконьи метки представлены в виде подрас. Поэтому, если вы создаете персонажа эльфа, то вы можете выбрать эльфа с Меткой Тени, а не лесного или высшего эльфа.

Игрокам также доступны две дополнительные опции для персонажей с меткой дракона. При повышении уровня персонажа у вас есть возможность взять черту Высшая Метка Дракона, которая отразит рост силы метки дракона. Также можно выбрать черту Отчужденная Метка Дракона, которая даст ограниченные, но очень опасные магические способности. Персонажи, обладающие Отчужденной Меткой Дракона, не связаны ни с одним из Домов, а сама черта может быть выбрана любым персонажем.

Кость интуиции

Драконья метка улучшает вашу способность выполнить конкретную задачу. Метка Обнаружения усиливает ваши чувства и внимательность, а Метка Сотворения руководит вашими руками во время работы с инструментами.

Каждая драконья метка обладает чертой, которая дает вам возможность бросить Кость интуиции (1d4), когда вы совершаете конкретную проверку навыка или инструмента. Вы добавляете выпавшее значение на этой кости к вашему изначальному броску. Вы не должны владеть навыком или инструментом, чтобы получить этот бонус.

Черты, магические предметы и другие особенности могут улучшить вашу Кость интуиции. Они увеличат вашу Кость интуиции на один тип (d6, d8, d10) до максимума d10. Вы можете добавить Кость интуиции лишь один раз за проверку. Если вы получили Кость интуиции от нескольких источников, то увеличьте ваш кубик на один тип и используйте его.

К примеру, если навык и черта персонажа с меткой дракона дает Кость интуиции на проверки по Скрытности (Ловкость), то вы должны будете использовать кость d6, а не d4. Три источника дадут вам кость d8.

Внешний вид метки дракона

Метка дракона — это отличительный символ, который появляется на коже. Существует всего двенадцать уникальных меток дракона, каждая из

которых обладает собственным дизайном и заключенной в ней силой. Метка дракона может появиться на любой части тела. Один полуэльф может иметь Метку Обнаружения на глазах, а другой – на тыльной стороне руки. Цвет символа обычно нарисован в ярких тонах синего и фиолетового. Иногда может казаться, что они мерцают и даже немного двигаются. Когда их сила используются, они могут светиться ярче (однако не дает ощутимого света) и даже становиться теплее. Метка дракона не может быть удалена – даже если часть тела с меткой будет отрублена, то она рано или поздно вновь появится на другой части тела. Все метки драконов имеют одинаковый первоначальный внешний вид, однако она может увеличиваться в размерах, а сложность узора также может изменяться. Это может произойти в том случае, если персонаж возьмет черту Высшая Метка Дракона или если сама метка связана с классовой способностью.

Несмотря на то, что у каждой метки дракона есть свой внешний вид, ваша метка может обладать уникальными качествами. Если вы хотите узнать об этом побольше, воспользуйтесь таблицей «Особенности меток дракона».

Особенности меток дракона

d6 Описание

- 1 Ваша метка необычно маленькая или большая.
- 2 Ваша метка медленно передвигается по телу.
- 3 Ваша метка очень ярко светится, когда вы ее используете.
- 4 Ваша метка начинает чесаться, если вы находитесь рядом с обладателем такой же метки.
- 5 Ваша метка начинает дрожать, когда вы ее используете.
- 6 Ваша метка необычного цвета, но обычной формы.

Метка Обнаружения

Метка Обнаружения — это мечта любознательных. Она обостряет силы наблюдения и интуиции, позволяя носителю обнаруживать взаимосвязи и находить улики, которые другие бы упустили. Если зачерпнуть силы из этой метки, то носитель сможет обнаружить яды и изучить магические энергии.

Особенности Метки Обнаружения

Метка Обнаружения проявляется исключительно на **полуэльфах**. Если ваш персонаж имеет на себе Метку Обнаружения, то ее особенности заменяют Увеличение характеристик, Универсальность навыков и языки, доступные расе в Книге Игрока.

Увеличение характеристик. Ваши показатели Интеллекта и Харизмы увеличиваются на 1. Дополнительно вы увеличиваете показатель любой характеристики на 1.

Дедуктивная интуиция. Когда вы совершаете проверку по Анализу (Интеллект) или Проницательности (Мудрость), вы можете бросить Кость интуиции (1d4) и добавить выпавшее значение к броску проверки навыка.

Чувство угрозы. Вы можете применять заклинания обнаружение магии и обнаружение болезней и яда, но только в качестве ритуалов. Интеллект является вашей характеристикой для этих заклинаний.

Языки. Вы можете свободно говорить, читать и писать на Общем и Эльфийском.

Метка Поиска

Метка Поиска обостряет чувство носителя, направляя его словно охотника к добыче. В Эберроне она впервые появилась на Теневых Пределах, где кланы охотников использовали ее для поиска добычи. Эта Метка помогла объединить людей и орков в Пределах, а также привести Дом Тхарашка к Пяти Нациям.

Особенности Метки Поиска

Метка Поиска проявляется исключительно на **полуорках**. Если ваш персонаж имеет на себе Метку Поиска, то ее особенности заменяют Увеличение характеристик, Угрожающий вид, Непокколебимую стойкость и Свирепые атаки, доступные расе в Книге Игрока. Несмотря на оркскую кровь, наследники Метки Поиска часто похожи на своих человеческих родителей по темпераменту и внешнему виду. Когда вы создаете своего персонажа, решите, как будет выглядеть ваша метка – на виду или будет где-то скрыта.

Увеличение характеристик. Ваши показатели Силы и Мудрости увеличиваются на 1. Дополнительно вы увеличиваете показатель любой характеристики на 1.

Интуиция охотника. Ваша метка обострила ваши чувства и помогает вам быстрее найти цель. Когда вы совершаете проверку по Внимательность (Мудрость) или Выживание (Мудрость), вы можете бросить Кость интуиции (1d4) и добавить выпавшее значение к броску проверки навыка.

Отпечаток добычи. В качестве бонусного действия выберите существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от вас. Цель оставляет отпечаток в вашем разуме до тех пор, пока она не умрет или вы не используете это способность вновь. В качестве альтернативы вы можете пометить цель в качестве своей добычи при успешной проверке Выживания (Мудрость) для того, чтобы отследить

ее. Когда вы отслеживаете свою добычу, удвойте результат, выпавший на Кости интуиции. Когда цель находится в пределах 60 футов от вас, вы ощущаете ее местоположение. Ваши атаки по этой цели игнорируют укрытие на половину. Если вы не видите цель, когда атакуете по ней, то ваша невозможность увидеть цель не дает вам помехи при совершении атаки. Помимо этого, ваша добыча не получает преимущество в атаке по вам, если она скрыта или невидима. Вы можете повторно использовать эту способность после окончания короткого или длительного отдыха.

Голос природы. Когда вы достигаете 3 уровня, вы получаете способность применять заклинание поиск животных или растений в качестве ритуала.

Метка Ухода за животными

Метка Ухода за животными дает носителю примитивную связь с животными и природным миром, даруя силы, способные утихомирить или усмирить любого зверя. Эти силы распространяются за пределы естественных животных. Эта метка позволяет носителю управлять гиппогрифом также просто, как если бы это была лошадь.

Особенности Метки Ухода за животными

Метка Ухода за животными проявляется только на **человеке**. Если ваш персонаж имеет на себе Метку Ухода за животными, то ее особенности заменяют Увеличение характеристик, доступные в Книге Игрока.

Увеличение характеристик. Ваши показатели Ловкости и Мудрости увеличены на 1. Дополнительно вы увеличиваете показатель любой характеристики на 1.

Дикая интуиция. Когда вы совершаете проверку по Уходу за животными (Мудрость) или Природы (Интеллект), вы можете бросить Кость интуиции (1d4) и добавить ее к броску навыка.

Мастерский уход за животными. Вы можете использовать Действие Помощь, чтобы помочь ближайшему союзному животному-компаньону или ездовому животному. Расстояние применения способности равно 30 футам, а не 5 футам.

Первобытная связь. Вы можете применять один раз заклинание дружба с животными за короткий или продолжительный отдых. Мудрость является вашей характеристикой для этого заклинания.

Чем они больше... Когда вы применяете заклинание, которое воздействует только на зверей, вы также можете использовать его на монстров с Интеллектом 3 и ниже.

Метка Исцеления

Полурослики с Меткой Исцеления могут спасти жизнь одним лишь прикосновением, восстанавливая жизненные силы и жажду к жизни. Когда дело доходит до обычной медицины, метка помогает носителю ощутить природу болезни и недуга, выбрав лучшее лечение. Когда эта метка усиливается через фокусировку Осколка Дракона, то она может даже вернуть мертвого к жизни.

Особенности Метки Исцеления

Метка Исцеления проявляется только у **полуросликов**. Если ваш персонаж имеет на себе Метку Исцеления, то вы получаете подрасу полурослика, описанную ниже.

Увеличение характеристик. Ваша Мудрость увеличивается на 1.

Медицинская интуиция. Когда вы совершаете проверку по Медицине (Мудрость), вы можете добавить Кость инициативы (d4) и добавить ее к проверке навыка.

Исцеляющее прикосновение. В качестве действия вы можете вытянуть часть силы из драконьей метки, потратив одну из ваших Костей Здоровья для восполнения сил себе или кому-то другому. Бросьте кость, добавьте ваш модификатор Мудрости — итоговое значение будет равно исцелению, которое получит целевое существо. Вы можете повторно использовать эту особенность после окончания короткого или продолжительного отдыха.

Благословение Джораско. Вы знаете заговор уход за умирающими. Мудрость является вашей характеристикой для этого заклинания.

Метка Гостеприимства

Богатство для полуросликов с Меткой Гостеприимства заключается не в золоте, а в количестве друзей. Метка позволяет носителю держать свой дом в чистоте, тепле, спокойствии и со вкусной едой. Она также помогает носителю взаимодействовать с другими, легко улаживая любые конфликты. Это сильный инструмент, который может вызвать гнев, если к нему часто прибегать.

Особенности Метки Гостеприимства

Метка Гостеприимства проявляется только на **полуросликах**. Если ваш персонаж имеет на себе Метку Гостеприимства, то вы получаете подрасу полурослика, описанную ниже.

Увеличение характеристик. Ваш показатель Харизмы увеличен на 1.

Очарование владельца. Вы знаете заговоры дружба и фокусы. Харизма является вашей характеристикой для этих заклинаний.

Сама гостеприимность. Когда вы совершаете проверку по Убеждению (Харизма) или проверку способности, в которой используется инструменты пивовара или повара, вы можете добавить Кость интуиции (1d4) к этой проверке.

Метка Сотворения

Метка Сотворения направляет своего носителя во время любого процесса создания чего-то. Носитель этой метки может починить сломанные вещи одним лишь прикосновением, а также всегда имеет при себе небольшой магический предмет, над который он постоянно работает. Изобретатель или волшебник получают максимум выгоды от этой метки, однако любой класс сможет найти в ней нечто полезное для себя.

Особенности Метки Сотворения

Метка Сотворения проявляется только на **человеке**. Если ваш персонаж имеет на себе Метку Сотворения, то ее особенности заменяют Увеличение характеристик, доступные в Книге Игрока.

Увеличение характеристик. Ваш показатель Интеллекта увеличивается на 1. Вы также увеличиваете либо Ловкость, либо Интеллект на 1.

Интуиция творца. Когда вы делаете проверку при помощи инструментов ремесленника, вы добавляете Кость интуиции (1d4) к броску проверки навыка.

Дар создателя. Вы знаете заговор починка. Вы также получаете навык владения одним из инструментов ремесленника.

Магическое ремесло. Вы можете создать временный магический предмет из подручных материалов. Выберите заговор из заклинаний волшебника. Опишите предмет, который связан с этим заговором. До тех пор, пока вы обладаете этим предметом, вы знаете этот заговор. В конце продолжительного отдыха вы можете заменить этот предмет на новый, выбрав новый заговор из списка заклинаний волшебника. Интеллект является вашей характеристикой для этих заклинаний.

Кузня заклинаний. Вы можете потратить 1 минуту, чтобы сплести временное зачарование над немагическими доспехами или оружием. В течение следующего часа объект способности становится магическим, получая бонус +1 КД, если это броня, или +1 к броскам на попадание и урона, если это оружие. Вы можете повторно использовать эту способность после завершения короткого или продолжительного отдыха.

Метка Пути

Метка Пути управляет движением, даруя носителю возможность двигаться с невероятной скоростью и точностью. Бег, прыжки, подъем по скале — Метка Пути усиливает любой тип передвижения. Владелец метки может даже перемещаться в пространстве, прыгая из одной точки в другую в мгновение ока.

Особенности Метки Пути

Метка Пути проявляется только на **человеке**. Если ваш персонаж имеет на себе Метку Пути, то ее особенности заменяют Увеличение характеристик, доступные в Книге Игрока.

Увеличение характеристик. Ваш показатель Ловкости увеличен на 2, а также любая другая характеристика увеличена на 1.

Немыслимая скорость. Ваша скорость передвижения становится равной 40 футам.

Интуиция движения. Когда вы совершаете проверку по Атлетике (Сила) или любую проверку для управления наземным средством передвижения, вы добавляете Кость инициативы (1d4) к значению проверки.

Грация Ориена. Во время вашего хода вы можете потратить половину своего движения для активации Грации Ориена. Когда Грация Ориена активна, вы не провоцируете атаки по себе до конца хода.

Общая тропа. Вы можете потратить бонусное действие, чтобы телепортироваться на расстояние до вашего значения скорости в любое незанятое место, которое вы можете видеть. Вы также можете взять с собой одно согласное существо вашего размера или меньше, которое носит снаряжение в пределах вашей грузоподъемности. Это существо должно быть в пределах 5 футов от вас. Вы можете повторно использовать эту способность после окончания короткого или продолжительного отдыха.

Метка Письма

Метка Письма проявляется только на **гномах**. Если ваш персонаж имеет на себе Метку Письма, то вы получаете подрасу гнома, описанную ниже.

Особенности Метки Письма

Увеличение характеристик. Ваш показатель Харизмы увеличен на 1.

Дар письма. Вы получаете навык владения инструментами каллиграфа, а также набором для фальсификации. Когда вы делаете проверку с любым из этих инструментов, вы добавляете Кость интуиции (1d4) к броску этой проверки.

Проницательность писца. Вы можете один раз использовать заклинание понимания языков. Вы

можете сделать это повторно после окончания короткого или продолжительного отдыха. Интеллект является вашей характеристикой для этого заклинаний.

Шепчущий ветер. Вы знаете заговор сообщение. Интеллект является вашей характеристикой для этого заклинаний.

Дополнительные языки. Вы можете свободно говорить, читать и писать на еще одном языке на ваш выбор.

Метка Стража

Метка Стража предупреждает и защищает. Ее усиленные чувства и рефлексy позволяют носителю отвечать на угрозы с невероятной скоростью. Она также может защитить владельца от вреда. И не важно где вы, на поле битвы или на королевском балу — вы всегда готовы к опасности.

Особенности Метки Стража

Метка Стража проявляется только на **человеке**. Если ваш персонаж имеет на себе Метку Стража, то ее особенности заменяют Увеличение характеристик, доступные в Книге Игрока.

Увеличение характеристик. Ваш показатель Силы и Мудрости увеличен на 1. Вы также увеличиваете показатель любой характеристики на 1.

Интуиция стража. Когда вы совершаете бросок Инициативы или проверку навыка Внимательность (Мудрость), вы кидаете Кость интуиции (1d4) и прибавляете ее к проверке.

Щит стража. Вы знаете заговор защита от оружия. Вы также можете использовать заклинание щит один раз. Повторное применение возможно только после окончания короткого или продолжительного отдыха.

Бдительный защитник. В качестве действия вы можете обозначить союзника, которого вы можете видеть, в качестве своего подопечного. Вы имеете преимущество к проверкам по Проницательности (Мудрость) и Внимательности (Мудрость) для определения угроз вашему подопечному. Дополнительно, когда вы находитесь в пределах 5 футов от подопечного, а также он является целью атаки, которую вы можете видеть, то вы можете потратить реакцию, чтобы поменяться местами с подопечным. Когда вы делаете это, то становитесь целью для атаки.

Метка Тени

Метка Тени позволяет эльфу сплести иллюзии из теней, создавая звуки и изображения для отвлечения. Метка также позволяет носителю растворяться в тенях, даруя возможность оставаться незамеченным и даже полностью исчезать у всех на виду. Эта метка — полезный инструмент для артиста,

шпиона или убийцы. Каждый эльф, носящий эту метку, сможет самостоятельно выбрать свой путь.

Особенности Метки Тени

Метка Тени проявляется только у **эльфов**. Если ваш персонаж носит Метку Тени, то вы выбираете описанную ниже подрасу эльфа.

Увеличение характеристик. Ваш показатель Харизмы увеличен на 1.

Природный талант. Вы получаете навык владения одним музыкальным инструментом на ваш выбор или навыком Выступление (Харизма).

Дар теней. Когда вы совершаете проверку по Выступлению (Харизма) или Скрытности (Ловкость), вы можете добавить Кость интуиции (1d4) к значению проверки навыка.

Форма тени. Вы знаете заговор малая иллюзия. Харизма является вашей характеристикой для этого заклинаний.

Скольжение между теней. Вы можете использовать действие Засада в качестве бонусного действия, даже если у вас нет укрытия или за вами наблюдают. Вне зависимости от успеха или провала, вы сможете повторно использовать эту способность после окончания короткого или продолжительного отдыха.

Метка Бури

Ветер и вода — любимые стихии для полуэльфов с Меткой Бури. Ветер ловит их, когда они падают, а их скорость плавания невероятна. Те, кто обладают Высшей Меткой Дракона, а также фокусировкой Осколка Дракона могут призывать еще более могучие силы. Они смогут изменять погоду, а также призывать силу бури.

Особенности Метки Бури

Метка Бури проявляется только у **полуэльфов**. Если ваш персонаж носит Метку Бури, то ее особенности заменяют Увеличение характеристик, Универсальность навыков и языки, доступные расе в Книге Игрока.

Увеличение характеристик. Ваши показатели Ловкости и Харизмы увеличены на 1. Дополнительно одна из характеристик увеличивается на 1.

Морская обезьяна. Ваша базовая скорость передвижения равна 30 футам, а скорость плавания — 30 футам.

Интуиция ветродела. Когда вы совершаете проверку по Акробатике (Ловкость) или любую проверку для поддержания средства передвижения по воздуху или воде, вы можете добавить Кость интуиции (1d4) к проверке навыка.

Благословение бури. Вы получаете сопротивление к урону электричеством.

Встречные ветра. Вы знаете заговор порыв. Когда вы достигаете 3 уровня, вы можете один раз применять заклинание порыв ветра. Повторное применение возможно после короткого или продолжительного отдыха.

Языки. Вы можете свободно говорить, читать и писать на Общем и Эльфийском.

Порыв

Преобразование, заговор

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенно

Вы захватываете воздух, создавая один из описанных ниже эффектов в точке, которую можете видеть в радиусе действия заклинания:

- Одно Среднее или меньше существо по вашему выбору должно преуспеть в Спасброске по Силе или будет оттолкнуто на 5 футов от вас.
- Вы создаете маленький заряд воздуха, который способен двигать объекты, которые никто не держит и которые весят не больше 5 фунтов. Этот объект отталкивается от вас на 10 футов. Он толкается с силой, не способной нанести урон.
- Вы создаете безвредный эффект при помощи ветра: вы можете заставить листья на деревьях двигаться от потоков ветра, закрыть окна или двери сквозняком, а также заставить вашу одежду трепыхаться на ветру.

Метка Сохранности

Метка Сохранности помогает носителю защищать то, что представляет собой ценность для него. Используя эту метку, дварфы могут создавать обереги и запечатывать порталы при помощи мистической энергии. Эта метка также предоставляет носителю интуитивное понимание работы замков и механизмов, используемые для защиты и запечатывания. Главное, что нужно будет решить таким персонажам, это хотят ли они использовать свои силы, чтобы хранить что-то под надежным замком, или они больше заинтересованы в открывании чужих замков, предпочитая забирать себе то, что сокрыто внутри.

Особенности Метки Сохранности

Метка Сохранности проявляется только на **дварфах**. Если ваш персонаж имеет Метку Сохранности, то вы выбираете описанную ниже подрасу для дварфа.

Увеличение характеристик. Ваши показатели Интеллекта и Ловкости увеличены на 1.

Мастер замков. Когда вы совершаете проверку по Истории (Интеллект), Анализу (Интеллект) или применяете набор взломщика, которые связаны с замками или ловушками, то вы можете добавить Кость интуиции (1d4) к этой проверке.

Обереги и печати. Вы можете использовать свою метку, чтобы применить заклинание сигнал тревоги в качестве ритуала. Начиная с 3 уровня, вы можете один раз применить заклинание волшебный замок. Повторное применение заклинания при помощи черты возможно только после короткого или продолжительного отдыха.

Новая черта: Высшая Метка Дракона

Черта Высшая Метка Дракона представляет собой дальнейшее развитие метки дракона — она увеличивается как в размерах, так и в производимой силе.

Только фракции наследников с метками драконов могут развить в себе Высшую Метку Дракона. Сила, которой они обладают, превышает мощь магии, которая служит основой магической экономики. Телепортация, общение на огромных дистанциях — эти услуги очень редки, удивительны и в большинстве своем уникальны для Отмеченных Драконом Домов.

Высшая Метка Дракона

Условия: 8 уровень, персонаж должен обладать любой меткой дракона

Ваша метка дракона выросла в размерах и силе. Эта черта улучшит вашу существующую метку дракона и даст преимущества, основанные на изначальной метке. Высшая Метка Дракона дает следующие бонусы:

- Тип вашей Кости интуиции увеличивается на 1 тип (к примеру, с 1d4 на 1d6 или с 1d6 на 1d8);
- Одно из значений вашей характеристики увеличивается на 1 при максимуме 20. Характеристика, которая получит бонус, зависит от выбранной вами метки дракона, как показано в таблице на следующей странице.
- Вы изучаете набор заклинаний, каждое из которых вы можете применять без затрат ячеек заклинаний и материальных компонентов. Список заклинаний, характеристика заклинаний и тип отдыха для их восстановления описаны в таблице на следующей странице.

Преимущества Высшей Метки Дракона

Метка дракона	Увеличение характеристик	Заклинания	Характеристика заклинаний	Тип отдыха для перезарядки
Бури	Харизма или Ловкость	Власть над водами, Власть над ветрами	Харизма	Продолжительный
Гостеприимства	Харизма или Ловкость	Великолепный особняк Морденкайнена, Убежище	Харизма	Продолжительный
Исцеления	Ловкость или Мудрость	Высшее восстановление, Множественное лечащее слово	Мудрость	Продолжительный
Обнаружения	Харизма или Интеллект	Видение невидимого, Истинное зрение	Интеллект	Продолжительный
Письма	Интеллект или Харизма	Послание, Языки	Интеллект	Короткий или продолжительный
Поиска	Ловкость, Сила или Мудрость	Поиск пути, Поиск существа	Мудрость	Продолжительный
Пути	Ловкость или Телосложение	Мерцание, Круг телепортации	Телосложение	Продолжительный
Сотворения	Ловкость или Интеллект	Сотворение, Изготовление	Интеллект	Продолжительный
Сохранности	Ловкость или Интеллект	Охранные руны, Открывание, Леомундов потайной сундук*	Интеллект	Продолжительный
Стража	Сила или Мудрость	Вызов на дуэль, Охраняющая связь	Мудрость	Короткий или продолжительный
Тени	Харизма или Ловкость	Необнаружимость, Фальшивый двойник	Харизма	Продолжительный
Ухода за животными	Ловкость или Мудрость	Животные чувства, Подчинение зверя	Мудрость	Продолжительный

Для того, чтобы использовать Леомундов потайной сундук, у вас должен быть при себе Осколок Дракона Сиберуса, стоимостью не менее 100 зм. Пока вы держите этот Осколок в руке, он служит в качестве магической фокусировки. Вы можете использовать его, чтобы призвать или отпустить сундук.

Власть над ветрами

Преобразование, 5 уровень

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 300 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы берете контроль над воздухом в 100-футовом кубе, который вы можете видеть и который находится в пределах дистанции. Выберите один из перечисленных ниже эффектов во время применения заклинания. Этот эффект будет длиться в течение всего времени существования заклинания, если вы не используете Действие в последующие ходы, чтобы изменить эффект. Вы также можете использовать действие, чтобы временно приостановить эффект или повторно запустить его с момента остановки.

Порывы. Ветра начинают дуть в определенном вами горизонтальном направлении в пределах куба. Вы выбираете силу порывов: слабая, средняя или сильная. Если ветра средние или сильные, атаки дальнего боя, которые входят, проходят сквозь или

выходят через куб, совершаются с помехой. Если порывы сильные, то любое существо,двигающееся против ветра, тратит на 1 фут больше при передвижении.

Нисходящий поток. Вы делаете так, что с верхней части куба бьет сильный поток воздуха, доходящий до самого низа. Атаки дальнего боя, проходящие сквозь куб или сделанные по целям внутри куба, совершаются с помехой. Существо должно совершить Спасбросок по Силе, если оно влетает в этот куб в первый раз или начинает свой ход в полете. При провале существо падает ничком.

Восходящий поток. Вы создаете мощный поток ветра, который идет от нижней части куба к верхней. Существа, которые находятся в процессе падения в кубе, получают лишь половину урона от падения. Когда существо в кубе делает вертикальный прыжок, оно может прыгнуть на 10 футов выше обычного.

Отчужденная Метка Дракона

Двенадцать меток драконов связаны с конкретной семейной линией. Они передаются от поколения к поколению. Они надежны и предсказуемы, а их силы всем известны. Они создают. Они исцеляют. Они защищают.

Однако существует другой вид меток дракона. Такие метки непредсказуемы и опасны как для самого носителя, так и для окружающих его людей. Обладающие этой меткой могут убить прикосновением или подчинить мысли другого

одним лишь взглядом. Отчужденные метки обычно появляются тогда, когда несколько семей с метками драконов заводят ребенка. Подобные союзы находятся под строжайшим запретом среди Двенадцати Домов. Однако отчужденные метки могут появиться у представителя любой расы, в любом возрасте, вне зависимости от принадлежности к семье. Не существует двух одинаковых обладателей отчужденной метки. Даже если им дарована одинаковая сила, она может проявляться разными способами. Если отчужденная метка дарует носителю заклинание огненный снаряд, то у одного она может выглядеть как рубцовая ткань на теле, а у другого — в виде татуировки с языками синего пламени.

Пусть обладатели Отчужденной Метки Дракона и могут вызывать беспокойство, на самом же деле они не многим опаснее способностей, имеющих у чародея. И что же делает их особенными? У каждой отчужденной метки есть свой недостаток. Он может не вредить активно носителю, однако он всегда является бременем в некотором смысле. Бременем, которое может довести слабого волей носителя до безумия. Если вы хотите создать персонажа с Отчужденной Меткой Дракона, то выберите недостаток из таблицы ниже или поговорите с Мастером для создания своего.

Недостатки Отчужденной Метки

d8 Недостаток

- | | |
|---|---|
| 1 | Ваша метка — это источник постоянной боли. |
| 2 | Ваша метка постоянно что-то шепчет вам, хотя вы можете просто не понимать, что она говорит. |
| 3 | В минуты проблем метка может сама спровоцировать срабатывание какого-то заговора. |
| 4 | Кожа вокруг вашей метки выглядит иначе: обгоревшая, чешуйчатая, сморщенная и так далее. |
| 5 | Обычные животные беспокойно ведут себя рядом с вами. |
| 6 | Каждый раз, когда вы используете свою метку, ваше настроение меняется. |
| 7 | Ваш внешний вид немного изменяется каждый раз, когда вы используете метку. |
| 8 | После того, как вы используете метку, вам снятся ужасающие кошмары. |

Отчужденная Метка Дракона

Условия: Отсутствие другой метки

На вас проявилась Отчужденная Метка Дракона. Определите ее внешний вид, а также недостаток. Вы получаете описанные ниже преимущества:

- Ваш показатель Телосложения увеличен на 1 при максимуме 20.

- Вы изучаете заговор из списка заклинаний чародея. Дополнительно вы выбираете заклинание 1 уровня из списка заклинаний чародея. Вы изучаете это заклинание и можете применять его по наименьшему уровню. Повторное применение возможно только после окончания короткого или продолжительного отдыха. Телосложение является вашей характеристикой для этих заклинаний.
- Вы можете усилить заклинание, предоставленное вашей меткой, однако под угрозой будет ваше здоровье. Когда вы используете заклинание вашей отчужденной меткой, вы можете потратить свою Кость Здоровья, чтобы усилить это заклинание на 1 уровень. Сразу же после использования заклинания бросьте эту Кость Здоровья. Выпавшее значение равно полученному вами урону.

Перевод: [D&D для всех!](#)