

Unearthed Arcana: Новые расы Эберрона

В этом документе вы найдете информацию о некоторых расах, доступных игрокам в мире Эберрон: оборотни, изменяющиеся, кованные и калаштар. Больше информации вы можете найти в книге «Руководство Проводника по Эберрон».

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.

Изменяющиеся

Давным-давно жила была женщина по имени Джес, и у нее была сотня детей. Ее противники сговорились против нее и поклялись убить всех ее детей. Джес молила Суверенов о помощи, однако в ответ она получила лишь ветер и дождь. Когда она была в отчаянье, ее руки коснулся одинокий путник: «Я защищу твоих детей, если они последуют за мной. Позволь им поскитаться по этому миру. Их могут сторониться или бояться, но они никогда не будут уничтожены». Джес согласилась, и странник дал ей свой плащ. Когда она закутывала своих детей в этот плащ, их старые лица исчезли, и они могли быть теми, кем захотят. И так будет всегда. Пусть Детей и сторонятся, но дар Странника защищает их до сих пор.

— Шанс, изменяющийся жрец

Изменяющиеся могут менять свое лицо и фигуру со скоростью мысли. Многие изменяющиеся используют эту способность для отражения своей артистичности или выражения эмоций, однако это также невероятно ценный инструмент для мошенников, шпионов, а также тех, кто хочет скрыть свою личность. Именно поэтому многие относятся к изменяющимся со страхом и подозрением.

Скрытный народ

Изменяющиеся живут в разных частях Хорвеира. Где живут люди, там можно найти и их. Вопрос заключается в том, знают ли люди, что изменяющиеся находятся в этом обществе?

Изменяющиеся воспитываются одним из трех способов. Малая часть рождается и воспитывается в сообществах, где изменяющиеся не скрывают свою природу и ведут себя открыто с другими народами. Другие становятся сиротами, которые воспитываются у других рас. Они не встречали никогда подобных себе и живут без этого знания. Третья же часть представляет собой племена кочевников, разбросанных по Пяти Нациям, которые держат свою истинную природу в тайне. Некоторые из них находят для себя безопасное место в крупных городах, однако большинство предпочитает бродить по миру, следуя по пути Странника.

Во время создания изменяющегося учитывайте взаимоотношения персонажа с людьми, которые его окружают. Скрывает ли ваш персонаж свою истинную природу или нет? Есть ли у него связи с обществом или кланом изменяющихся, или он один и просто ищет компаньонов?

Маски и личности

В своей естественной форме изменяющиеся обладают белоснежной кожей, стройным телом с бесцветными глазами и серебристо-белыми волосами. Изменяющийся может изменить свой внешний вид при помощи мысли. Пусть это и может сбить с толку остальных, однако для изменяющегося это лишь способ выражения. Изменяющийся меняет свой внешний вид также, как и другие меняют свою одежду. Повседневная форма, которая была создана для конкретной ситуации, без какой-либо истории, называется маской. Маска изменяющегося может быть использована для отражения настроения или для какого-то конкретного случая, а позже никогда больше не применяется. Однако, многие изменяющиеся создают личности, которые имеют большую глубину. Они создают новую личность со временем, добавляя к ней прошлое и личностные убеждения. Эти продуманные личности помогают изменяющимся выделить конкретный навык или эмоцию. Изменяющийся-приключенец может иметь несколько личностей для многих ситуаций, включая переговоры, исследования или битву. Эта личность может передаваться между изменяющимися. В обществе может быть три целителя, однако тот, кто будет работать сегодня, перенимает личность Тека, заботливого старого лекаря. Личности могут передаваться даже в пределах целых семей, позволяя молодым изменяющимся получать преимущества от контактов, которые были установлены предыдущим владельцем личности.

Имена изменяющихся

Изменяющиеся могут использовать разные имена для каждой маски или личности, принимая новые имена также просто, как и новые лица. Истинное имя изменяющегося обычно односложно. Однако, иногда в имени изменяющегося делается упор на то, что чаще выражается при смене формы, чего не может быть у тех, кто имеет только одну форму. К примеру, двух изменяющихся могут звать Джин, однако один из них будет Джин-с-яркими-синими-глазами, а другой Джин-с-золотыми-щеками.

У изменяющихся очень изменчивое отношение к полу. Они рассматривают его как еще одно качество, которое можно изменить.

Имена изменяющихся: Бин, Вил, Джин, Дос, Кас, Лам, Мас, Никс, От, Пайк, Руз, Сим, Тукс, Фи, Харс, Юг.

Особенности изменяющихся

Ваш персонаж изменяющийся будет обладать следующими особенностями.

Увеличение характеристик. Ваш показатель Харизмы увеличен на 2, а также либо Ловкость, либо Интеллект увеличены на 1 (по вашему выбору).

Возраст. Изменяющиеся взрослеют немного быстрее, чем люди, однако их жизненный цикл примерно одинаков — около 100 лет или меньше. Несмотря на то, что изменяющийся может скрыть свой возраст, сами эффекты старости все равно действуют на него.

Мировоззрение. Изменяющиеся не любят привязывать себя к определенному мировоззрению. Те, кто следуют по пути Странника, верят, что хаос и изменения — это важные аспекты жизни. Большинство из них склонны к прагматичному нейтралитету. Лишь немногие из них склонны ко злу.

Размер. В своей естественной форме изменяющиеся достигают роста 5 или 6 футов, имея стройное телосложение. Их размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения равна 30 футам.

Изменение внешности. В качестве действия вы можете изменить свой внешний вид или вернуться в естественную форму. Вы не можете скопировать внешний вид существа, которого ни разу не видели, а также вы возвращаетесь в свою истинную форму после смерти.

Вы сами решаете, как вы будете выглядеть, определяя рост, вес, черты лица, звук голоса, цвета всего тела, длину волос, пол, а также другие отличительные характеристики. Вы можете стать представителем другой расы, однако ваши игровые характеристики не меняются. Вы также не можете измениться под существо другого размера, так как

вы и ваша основная форма тела остаются прежними. К примеру, если вы двуногий, то вы не можете стать четвероногим. Ваша одежда и снаряжение не меняется вместе с изменением внешнего вида, у них не меняется размер, и они не отражают ваш новый облик, поэтому вам необходимо носить с собой несколько комплектов одежды для полного соответствия новому образу.

Даже для самых проникательных наблюдателей ваше изменение формы может быть незаметным. Если вы вызываете подозрение или существо подозревает что-то неладное, вы получаете преимущество при проверках Обмана (Харизма) для того, чтобы избежать обнаружения.

Инстинкты изменяющегося. Вы получаете навык владения двух из перечисленных ниже навыков: Запугивание, Обман, Проницательность, Убеждение.

Тревожное лицо. Когда существо, которое вы можете видеть, делает бросок атаки против вас, вы можете использовать свою реакцию, чтобы дать этому броску помеху. Вы должны использовать эту способность до того, как Мастер огласит попадание или промах.

Использование этого навыка дает понять всем существам в радиусе 30 футов, которые могут видеть вас, что вы изменяющийся. Вы сможете повторно использовать этот навык после короткого или длительного отдыха.

Умелая личность. Вы получаете навык владения одним инструментом по вашему выбору. Определите личность, связанную с вашим выбором: выберите расу, имя, пол, возраст и другие детали. Пока вы находитесь в этой форме, вы получаете двойной Бонус мастерства для проверок при использовании выбранного вами инструмента.

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

Калаштар

Я — калаштар, рожденный в двух мирах. Больше тысячи лет назад мои предки связали нашу семейную линию с духом Каштай. Я — дитя этого союза. Каштай следует за мной. Ее воспоминания приходят ко мне во снах, и порой я слышу ее шёпот в тишине моего разума. До тех пор, пока хотя бы одна из моих сестер жива, Каштай будет жить. А пока она будет жить, она будет сражаться с Ил-Лаштавар.

— Лакаштай, служитель света

Калаштар — это раса, которая была создана после слияния человечества с духами-беженцами из Плана Снов. Духи называют это место куори. Калаштар всегда предстают мудрыми и духовными людьми, относясь с состраданием к каждому. Однако в калаштар есть нечто чужеродное. Их постоянно преследуют конфликты духов, с которыми они связаны.

Связь с духами

Каждый калаштар имеет связь с духом света, который также связан с другими членами семьи. В физическом смысле калаштар выглядят как люди, однако их духовные связи сильно влияют на них. Калаштар имеют симметричные и слегка угловатые черты лица. Их движения и язык тела отличается от остальных людей. Многие находят в этом грацию, однако некоторых это просто нервирует. Глаза калаштар светятся, когда они фокусируются над какой-то задачей или испытывают сильные эмоции.

Калаштар не может напрямую связываться с духом из куори. Калаштар может ощущать их связь как инстинкт или вдохновение на основе снов, которые дух показывал человеку. Эта связь дает калаштар слабые псионические способности, а также защиту от психических атак. Большинство из этих духов выступают в роли добродетелей, но среди них есть и воины. Калаштар и Мастер могут обсудить этот вопрос, чтобы понять природу духа. Обычно калаштар знает имя и природу своего духа, но некоторые (к примеру, сироты-калаштар, воспитанные у посторонних) могут даже не знать об их связи с духами или об источнике своих сил.

Связь с духами может проявить в калаштар необычные особенности поведения. Игрок за калаштар может бросить кубик по таблице ниже или выбрать особенность поведения самостоятельно.

Особенности поведения калаштар

d10	Описание
1	Вы пытаетесь понять мотивы и чувства ваших врагов.
2	Вы предпочитаете использовать телепатию, вместо того, чтобы говорить вслух.
3	Вы чувствуете сильное желание защищать невиновных.
4	Вы используете логику снов для решения ситуаций
5	Вы обсуждаете разные вещи вслух со своим духом куори
6	Вы подавляете свои эмоции и полагаетесь на логику.
7	На вас очень сильно влияют эмоции окружающих вас людей.
8	Вы пытаетесь найти мирное решение любой проблемы, если это возможно.
9	В вас поселился дух воина, и вы готовы сражаться ради благородной цели.
10	Вы одержимы заговором Тьмы Сновидений.

Преследуемый кошмарами

Духи-добродетели, связанные с калаштар, сбежали с мира снов Дал Куор, чтобы скрыться от злых духов, захвативших мир. Духи-повстанцы считают, что через медитацию и преданность они могут изменить фундаментальную природу Дал Куор, изменив баланс сил в сторону света. Таким образом большинство сообществ калаштар сфокусированы на актах преданности вере, известные как Путь Света. Однако темные силы Дал Куора имеют свои планы на счет Эберрона. Используя силу, известную как Тьма Сновидений, эти монстры манипулируют жителями Хорвеира и уничтожают калаштар при любом удобном случае.

Многие калаштар защищают себя от Тьмы Сновидений живя в сплочённых сообществах, которые чтут Путь Света. Однако некоторые калаштар ставят перед собой цель найти агентов Тьмы Сновидений и противостоять их планам или просто защитить невиновных. Среди калаштар есть те, кто вырос в изоляции и не знает ничего ни о Дал Куоре, ни о Тьме Сновидений. Такие представители расы могут использовать свои способности для личной выгоды. Они также могут действовать в разрез с убеждениями их духа. Это может вызвать конфликты между калаштар и духом и перепадады настроения.

Имена калаштар

Имя калаштар формируется из личного префикса и имени духа куори внутри калаштар. У каждого духа есть пол, однако он может как совпадать, так и не совпадать с полом самого калаштар. Женщины-калаштар могут иметь имя, которое другие примут

за мужское, так как она может быть связана с духом мужского пола. Сироты-калаштар вряд ли знают имя своего духа, поэтому они берут имя среди тех, кто их вырастил.

Мужские имена куори: Ваш, Кош, Мелк, Таш, Улад, Хад, Харет.

Женские имена куори: Ашана, Аштаи, Вакри, Ишара, Нари, Тана, Тари.

Имена калаштар: Балакхад, Вишара, Далаваш, Долишара, Коратана, Кораташ, Ланхарет, Молавакри, Невиташ, Сорашана, Тораштай, Халакош, Хоратари.

Особенности калаштар

Ваш персонаж калаштар будет обладать следующими особенностями.

Увеличение характеристик. Ваши показатели Мудрости и Харизмы увеличены на 1. Дополнительно одна из характеристик по вашему выбору увеличивается на 1.

Возраст. Калаштар растут в физическом смысле точно также, как и люди, и имеют такой же жизненный цикл.

Мировоззрение. Благородный дух, связанный с калаштар, ведет его к порядку и добру. Большинство калаштар совмещают самодисциплину с состраданием духа, однако есть те, кто борется с убеждениями самого духа.

Размер. По телосложению калаштар схожи с людьми, однако в среднем они на несколько дюймов выше. Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения равна 30 футам.

Двойственность разума. Когда вы совершаете Спасбросок по Мудрости, вы можете использовать реакцию, чтобы получить преимущество к броску. Вы можете повторно применить эту способность сразу же до или после броска, но до того, как эффект вступит в силу.

Ментальная дисциплина. Вы получаете сопротивление к психическому урону.

Связь разумов. Вы можете телепатически общаться с любым существом, которое вы можете видеть, в пределах 60 футов. Вам не нужно знать общий язык с целью способности, чтобы она могла понять ваше сообщение, однако само существо должно понимать как минимум один язык или владеть телепатией.

В качестве бонусного действия, пока вы разговариваете телепатически с существом, вы можете дать возможность этому существу разговаривать с вами телепатически до начала вашего следующего хода. Для использования этой способности существо должно видеть вас и находиться на расстоянии 60 футов от вас.

Психическое очарование. Выберите один из перечисленных навыков ниже: Запугивание, Обман, Проницательность, Убеждение. Вы получаете преимущество к любым проверкам этого навыка.

Отделенный от снов. Калаштар спит, но они не погружаются в мир снов как остальные живые существа. Вместо этого их разум перенимает воспоминания от их духа пока калаштар спит. Это дает иммунитет к эффектам, которые могут наслать на вас сон, к примеру, заклинание Вещий сон. Однако иммунитет не действует на заклинания, которые вас попросту усыпляют, к примеру, Усыпление.

Языки. Вы можете говорить, писать и читать на Общем и Куори, а также на одном дополнительном языке на ваш выбор.

Оборотни

Древнее наследие Гета начало проявляться изнутри. Некоторые оборотни получали ужасающие когти, огромные клыки, невероятную скорость или очень чуткие чувства. Дар от предка Гета дал ему невероятную прочность. Сила проникла в его кости и укрепила плоть. Его кожа стала прочной, а волосы стали больше похожими на звериную шерсть. По крайней мере, в это мгновение он чувствовал себя непобедимым.

— Дон Бассингтуэйт, «Связывающий камень»

Оборотней иногда называют перевертышами, так как многие верят, что они произошли от людей и ликантропов. Они являются гуманоидами с аспектами животных. Несмотря на то, что они не могут полностью изменить свою форму, они могут временно усилить свои звериные качества. Несмотря на свое происхождение, оборотни стали отдельной расой. Оборотни ходят по острию ножа между дикой природой и миром вокруг них. Примут ли они свою животную сторону или сделают выбор в пользу цивилизации?

Звериное нутро

В раннем детстве оборотни формируют связь со зверем внутри себя — тотемной силой, которая меняет их разум и тело. Некоторые оборотни верят, что эти духи — это независимые существа, поэтому они могут говорить с Медведем или Волком в качестве своих предков или советников. Большинство видит в зверях внутри грозное проявление своего внутреннего я, что-то, что проявляет себя, когда оборотень меняет свою форму. Зверь внутри оборотня — это запас мощных инстинктов, которые влияют на личность оборотня:

кошачий оборотень может быть спокойным и отстраненным, ведомый инстинктами хищника; оборотень с волчьим духом может стремиться найти и защитить свою стаю. Когда оборотень полностью примет зверя внутри себя, он физически превращается в этого зверя на короткий период времени.

Зверь внутри оборотня отражает подрасу оборотня. Описанные ниже подрасы наиболее распространены:

Зверошкуры обычно ассоциируются с медведем или кабаном: стойкие, упрямые и толстокожие.

Длиннозубы обычно схожи с волками и образуют стаи.

Быстроноги обычно выступают в роли хищников и семейства кошачьих, однако они могут быть и хитрыми крысами, которые рыщут в тенях.

Дикие охотники появляются от любого существа, который охотится за своей добычей.

Дух внутри оборотня влияет не только на его физические характеристики. Он также оказывает духовное и психическое воздействие. Два зверошкурных оборотня могут обладать одинаковыми физическими характеристиками, однако если один из них имеет аспекты медведя, а другой кабана, то у них будут совсем разные личности. Понимание природы животного, которое живет внутри оборотня, это ключ к пониманию персонажа.

Похожие и разные

Оборотни похожи на людей по росту и телосложению, однако они более гибкие и ловкие. Их лица порой отражают звериное нутро: большие глаза, плоские носы, острые ушки. Большинство оборотней также обладают увеличенными клыками. На практически всем теле оборотней вырастают волосы, больше похожие на мех.

Особенности зверя внутри оборотня сказываются и на его внешнем виде. Быстроногие оборотни могут иметь глаза, похожие на кошачьи, а также обладать изящным телом. Зверошкурные, к примеру, могут быть очень массивны, словно медведи. Пусть внешний вид оборотня и может выдать в них животного, они все равно остаются оборотнями даже в своем самом диком облике.

Приключения впереди

Оборотни присутствуют в большом количестве в Землях Элдина. Они также очень часто живут вместе с людьми, поэтому их можно встретить в разных уголках Хорвеира. Несмотря на то, что они создают очень крепкие связи с друзьями и подобными себе, оборотни очень высоко ценят самостоятельность и свободу. Среди них ходит пословица: «Всегда будь готов к приключениям, что ждут впереди». Поэтому

многие оборотни стремятся быть готовыми к переменам или новым возможностям.

Оборотни обладают естественной склонностью к классам, связанным с природой. Оборотень-варвар черпает свою силу из зверя внутри. Оборотень-следопыт дает свободу своему желанию странствовать и охотиться. Оборотень-плут использует свои животные инстинкты. Однако в целом оборотни могут следовать любому выбранному пути.

Имена оборотней

У оборотней нет своего языка. Обычно они живут в смешанных сообществах с представителями многих народов. Поэтому имена оборотней очень часто идут от культуры региона, в котором они обитают. Многие оборотни предпочитают называть свое настоящее имя только близким друзьям, поэтому они используют вымышленные имена для представления незнакомцам. Обычно они как-то завязаны на очевидных физических или личностных особенностях.

Имена оборотней: Барсук, Баки, Быстрый, Волк, Грация, Дождь, Клык, Кот, Красный, Луна, Медведь, Мрак, Полосатый, Шрам.

Особенности оборотней

Ваш персонаж оборотень обладает следующими особенностями.

Увеличение характеристик. Ваш показатель Ловкости увеличен на 1.

Возраст. Оборотни очень быстро взрослеют как физически, так и эмоционально, достигая совершеннолетия в 10 лет. Они очень редко доживают до 70 лет.

Мировоззрение. Оборотни склонны к нейтралитету, больше нацеленные на выживание, чем на концепты добра и зла. Так как они любят свободу, то многие оборотни склонны к хаотичному мировоззрению.

Размер. Оборотни могут быть ростом от 5 до 7 футов, в зависимости от подрасы. Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения равна 30 футам.

Темное зрение. Вы отлично видите в темноте и тусклом свете. Вы можете видеть в тусклом свете на расстоянии 60 футов, как если бы это был яркий свет, а также в темноте так, словно это тусклый свет. Вы не можете различать цвета в темноте, только оттенки серого.

Острые чувства. Вы получаете навык Внимательность.

Смена формы. В качестве бонусного действия вы можете усилить свою животную сущность.

Эта трансформация длится 1 минуту, до тех пор, пока вы не умрете, или пока вы не решите вернуться в изначальное состояние бонусным действием. Когда вы используете эту способность, вы получаете временные хит поинты, равные вашему уровню + модификатор Телосложения (минимум 1 временный хит поинт). Вы также получаете бонусы выбранной вами подрасы. Они будут описаны ниже.

Как только вы сменили форму, вы не можете вновь сделать это до окончания короткого или длительного отдыха.

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

Подрасы. Выберите одну из представленных ниже подрас, которые отражают ваше животное: зверошкур, длиннозуб, быстроноги или дикие охотники.

Зверошкур

Стойкие и прочные оборотни-зверошкур получают выносливость и силу животного внутри себя. Подобные оборотни обычно связаны с медведем или кабаном, однако сюда может подойти любое существо, известное своей прочностью.

Увеличение характеристик. Ваш показатель Телосложения увеличивается на 2.

Крепкий. Вы получаете навык владения Атлетикой.

Особенности смены формы. Каждый раз, когда вы меняете форму, вы получаете 1d6 дополнительных временных хит поинтов. Пока вы находитесь в измененной форме, вы также получаете +1 к Классу Доспеха.

Длиннозубы

Оборотни-длиннозубы очень жестокие и агрессивные, однако они образуют очень крепкие связи со своими друзьями. Большинство длиннозубых оборотней имеют собачьи черты, которые становятся более явными после смены формы. Среди животных они также могут выбрать тигров, гиен или других хищников.

Увеличение характеристик. Ваш показатель Силы увеличивается на 2.

Жестокость. Вы получаете навык владения Запугивание.

Особенности смены формы. Пока вы находитесь в новой форме, вы можете использовать длинные клыки для совершения безоружной атаки в качестве бонусного действия. Если вы попадаете клыками, то вы можете нанести колющий урон, равный 1d6 + ваш модификатор Силы вместо дробящего урона, который наносит безоружная атака.

Быстроноги

Оборотни-быстроноги очень изящные и быстрые. Очень сильно походя на кошек, подобные оборотни часто держатся в стороне, а также их очень тяжело загнать в угол как физически, так и социально.

Увеличение характеристик. Ваши показатели Ловкости и Харизмы увеличиваются на 1.

Грация. Вы получаете навык владения Акробатикой.

Быстрая походка. Ваша скорость передвижения увеличивается на 5 футов.

Особенности смены формы. Пока вы находитесь в новой форме, ваша скорость передвижения увеличивается на 5 футов. Дополнительно вы можете передвигаться до 10 футов, используя реакцию, когда противник заканчивает свой ход в пределах 5 футов от вас. Это передвижение не провоцирует атаку.

Дикие охотники

Дикие охотники очень резкие и проникательные. Многие из них всегда настороже, всегда готовы к возможным угрозам. Другие больше сфокусированы на своей интуиции и поиске. Оборотни-охотники — первоклассные охотники, которые также обладают стремлением стать лидерами общим оборотней.

Увеличение характеристик. Ваш показатель Мудрости увеличивается на 2.

Следопыт от природы. Вы получаете навык владения Выживанием.

Помеченная цель. Бонусным действием вы можете пометить одно существо, которое вы можете видеть в пределах 10 футов. До конца вашего следующего продолжительного отдыха ваш Бонус мастерства удваивается при попытке отследить эту цель, а также вы всегда знаете точное местоположение цели, если она находится в пределах 60 футов от вас. Вы не можете использовать эту способность повторно до окончания короткого или продолжительного отдыха.

Особенности смены формы. Пока ваша форма изменена, вы получаете преимущество для проверок по Мудрости.

Кованные

«Пирс был создан на основе дизайна, а ты был создан по случайности», — проговорил Лакаштай. «Душа — вот что важно, а не форма сосуда».

«Почему ты считаешь, что у него есть душа?» — спросил Геррион.

«А почему ты считаешь, что она есть у тебя?»

— Кит Бэйкер, «Разрушенные земли»

Кованные были созданы для сражения в Последней Войне. Первые кованные были лишь бездушными автоматами, но Дом Каннит отдал огромные ресурсы, чтобы улучшить этих стальных солдат. Неожиданный прорыв в производстве породил полностью разумных солдат, в которых смешались органические и неорганические материалы. Кованные могут быть сделаны как из дерева, так и из металла, однако они также могут чувствовать боль и эмоции. Созданные в качестве оружия, они должны теперь найти свою цель, когда война окончена. Кованные могут стать верными союзниками, хладнокровными убийцами или провидцами для тех, кто ищет смысла жизни.

Живая сталь и камень

Кованные были созданы из органических и неорганических материалов. Шнуры, похожие на корни деревьев, усиленные алхимическими жидкостями, служат в качестве мышц, которые содержатся внутри каркаса из стали, камня или дерева. Бронированные пластины служат в качестве внешней защиты и оболочкой для внутренностей. Все кованные следуют одному дизайну лиц: шарнирная челюсть и кристаллические глаза, встроенные под надбровными дугами. В самом центре лба располагается метка, уникальная для каждого кованного. Все, что не входит в эти общие элементы дизайна кованных, может быть изменено в зависимости от того, чего хотел добиться его создатель. Воин-джаггернаут — это огромное создание, закованное в толстые стальные пластины, а обычный боец может быть сделан из дерева и легкого материала, который дарует ему легкость и легкость передвижения.

Несмотря на то, что они сделаны из стали, камня или дерева, кованные — это гуманоиды. Отдых, исцеление, магия и проверки по Медицине дают такие же эффекты для кованных, как и для обычных гуманоидов. Кованные могут сфокусировать свой разум для того, принимая одну из оборонительных поз. Кованные, которых впереди ждет серьезное сражение, могут сфокусироваться на прочности и выносливости. В мирное время они могут принимать более миролюбивую форму.

Личностные качества кованных

Кованные были созданы для того, чтобы служить и воевать. Для большего времени своего существования кованные выполняли четко определенные функции и были сфокусированы только на конкретной роли. Договор Тронхолда дал им свободу, однако многие кованные испытали трудности в поисках своего места в мире без войны, а также не понимали, как нужно относиться к тем, кто их создал.

Обычные кованные проявляют очень мало эмоций. Многие из них выполняют какую-то конкретную цель: защита союзников, выполнение контрактных обязательств или другие цели. Они целиком и полностью посвящают себя этой задаче, как когда-то они посвятили себя войне. Однако среди них есть и те, кто решили исследовать свои ощущения и свою свободу. Многие кованные не имеют никакого интереса к религии, однако некоторые могут посвятить себя вере или мистицизму, пытаясь найти для себя великую цель или достичь более глубокого понимания.

Обычно кованные обладают мускулистым бесполом телом. Некоторые кованные игнорируют саму суть пола полностью, однако другие могут симитировать гендерные особенности окружающих их людей.

Особенности поведения

Либо во время создания, либо из-за того, как ведут себя остальные существа, кованные обычно перенимают одну или две особенности поведения. Игрок, выбравший расу кованных, может бросить кубик по таблице ниже или выбрать самостоятельно.

Особенности поведения кованных

d10 Описание

- | | |
|---|---|
| 1 | Вы анализируете (вслух) потенциальную угрозу от каждого, кого вы встречаете. |
| 2 | Вы не понимаете эмоции и очень часто неправильно их читаете. |
| 3 | Вы преданно защищаете любого, кого считаете своим другом. |
| 4 | Вы часто говорите о том, о чем думаете, даже не понимая этого. |
| 5 | Вы пытаетесь использовать боевые тактики и военную дисциплину к любой ситуации. |
| 6 | Вы не знаете, как нужно контролировать свои эмоции, поэтому у вас очень часто случаются эмоциональные всплески. |
| 7 | Вы не понимаете, для чего нужна одежда. Вы считаете, что она определяет статус или работу. |

- 8 Вам очень важно то, как вы предстанете перед другими. Ваша броня всегда блестящая и ухоженная.
- 9 Вы очень сильно обеспокоены исполнением всех протоколов и процедур.
- 10 Война — это единственное, что важно для вас. Вы всегда ищите повод для драки.

Имена кованных

Кованным присвоены численные номера во время войны. Многие из них получили клички от своих товарищей. Когда они стали свободными, кованные выбрали себе имена, которые могли бы отразить их новый путь. Малая часть кованных взяла себе человеческие имена в честь павшего товарища или наставника.

Имена кованных: Бастион, Булава, Вмятина, Дерево, Железо, Знамя, Камень, Клинок, Копье, Красный, Кристалл, Кузнец, Лук, Меч, Молот, Палаш, Пика, Пятый, Резак, Ржавый, Синий, Скаут, Стена, Счастливчик, Храм, Хранилище, Хруст, Церковь, Штаны, Якорь.

Особенности кованных

Ваш персонаж кованный обладает следующими особенностями.

Увеличение характеристик. Ваш показатель телосложения увеличен на 1.

Возраст. Обычные кованные обладают возрастом от 2 до 30 лет. Максимальный возраст кованного остается загадкой. На данный момент ни один кованный не показал хоть какие-то признаки старения.

Мировоззрение. Большинство кованных предпочитают порядок и дисциплину, склоняясь в сторону закона и нейтральности. Однако некоторые впитали в себя мораль (а также ее отсутствие) от тех, кому они служили.

Размер. Ваш размер — Средний. Большинство кованных достигают роста от 5 до 6,5 футов. Телосложение основано на выбранной подрасе.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения равна 30 футам.

Стойкость кованных. Вы были созданы для того, чтобы обладать невероятной прочностью, что дало вам следующие преимущества:

- Вы имеете преимущество для Спасбросков против яда, а также вы получаете сопротивление к урону ядом.
- У вас есть иммунитет к болезням.
- Вам не нужно есть, пить и дышать.
- Вам не нужно спать, и вы не получаете пункты усталости из-за недостатка отдыха. Вас нельзя магически усыпить.

Отдых стража. Когда вы уходите на продолжительный отдых, вы должны потратить как минимум 6 часов в неактивности, без движения. В таком состоянии вы становитесь неактивным, но остаетесь в сознании и можете все видеть и слышать.

Встроенная защита. Ваше тело заковано в многослойную броню, которая определяет ваш Класс Доспеха. Вы не получаете никаких преимуществ от доспеха, но, если вы носите щит, то этот бонус добавляется.

Вы можете изменить свое тело, вставая в защитные режимы. Каждый раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы должны выбрать один из режимов, при условии, что вы им соответствуете.

Встроенная защита

Режим	Условие	Класс Доспеха
Ядро из темного дерева (без доспеха)	Нет	11 + мод. Ловкости (добавьте еще Бонус мастерства, если владеете легкой броней)
Композитная броня (доспех)	Навык владения средней броней	13 + мод. Ловкости (Максимум 2) + Бонус мастерства
Тяжелая броня (доспех)	Навык владения тяжелой броней	16 + Бонус мастерства; помеха при проверках на Скрытность (Ловкость)

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

Подрасы. Являясь кованным, ваше тело было создано для выполнения конкретной цели. Выберите одну из трех подрас: посланник, джаггернаут или боец.

Посланник

Являясь посланником, вы были разработаны с определенной целью. Вы можете быть убийцей, целителем, актером. Посланники — это самая редкая подраса кованных. Вы можете выбрать себе уникальный дизайн.

Увеличение характеристик. Значения двух разных характеристик увеличиваются на 1.

Специальная сборка. Вы получаете владения одним из навыков по вашему выбору, одним инструментом по вашему выбору и одним языком по вашему выбору.

Встроенные инструменты. Выберите один из инструментов, которыми вы владеете. Этот инструмент встраивается в ваше тело, а также вы получаете двойной Бонус мастерства для всех проверок с этим инструментом. У вас должны быть свободные руки, чтобы вы могли использовать этот инструмент.

Посланник: Уникальный дизайн

Как говорит само название расы, многие кованые были созданы для участия в Последней Войне. Большая часть кованых состояла из джаггернаутов и бойцов — солдат и разведчиков, которые сражались под знаменем одной из Пяти Наций. Посланники были созданы для того, чтобы выполнять другую роль. Являясь посланником, у вас есть навык, владение инструментом, а также инструмент, который встроен в ваше тело. Когда вы будете создать посланника, подумайте над следующими вопросами: Какова ваша цель? Как ваш навык и инструмент отражают эту цель? Какую форму принимает встроенный инструмент? Если в вас встроены инструменты вора, то ваши пальцы выглядят как отмычки или же вы можете создать ключ из какой-то части своего тела? Ниже вы найдете несколько примеров персонажей, которые послужат вам в качестве вдохновения.

Лютня — это бард с предысторией артиста. Его главная фишка заключается в том, что его инструмент скрыт в его левой руке.

Роза ветров — это волшебница с предысторией чужеземца. Очень внимательный исследователь, который использует встроенные инструменты картографа для отслеживания своего пути.

Маска любит проникать в тайные места. Она — плут с предысторией шарлатана со встроенным комплектом маскировки для того, чтобы сливаться с окружением. Каннит создал шесть кованых по дизайну Маски. И она отследила и уничтожила всех пятерых.

Создавая встроенный инструмент помните, что для его использования у вас должны быть свободные руки. Маска, упомянутая ниже, не меняет форму как изменяющиеся. Она должна сама сделать так, чтобы стать неприметной.

Джаггернаут

Вы — массивная боевая машина, созданная для битвы в ближнем бою. Вы возвышаетесь над своими товарищами: рост джаггернаутов достигает 6 или 7 футов высоты, а вес держится около 450 футов.

Увеличение характеристик. Ваш показатель Силы увеличивается на 2.

Железный кулак. Когда вы попадаете безоружной атакой, вы можете нанести 1d4 + модификатор Силы дробящего урона вместо обычного урона безоружной атакой.

Могучее тело. Вы считаетесь на один размер больше при подсчете веса, который вы можете нести, толкать тянуть или поднимать.

Боец

Вы были созданы для того, чтобы скрываться в дальних частях поля боя и обманывать своих оппонентов. Вы были созданы для скорости.

Увеличение характеристик. Ваш показатель Ловкости увеличивается на 2.

Быстрота. Ваша скорость увеличивается на 5 футов.

Легкий шаг. Когда вы странствуете в одиночестве в течение какое-то времени (больше одного часа), то вы можете скрыться в нормальном темпе. Подробности про темп можно прочитать в 8 главе Книги Игрока.

Перевод: [Dungeons & Dragons для всех!](#)