

ИГРА КОВАНЫМ

Триумф магии, тайна жизни, и ужас воплощения войны.

Созданные солдатами для войны, зачарованные до конца времен, Кованые – искусственные существа, которые имеют человеческий интеллект и самосознание. Кованый способен развиваться независимо от своих создателей, и имеют полную функциональность, чтобы стать великолепной боевой единицей. Они не нуждаются в великой войне, чтобы сражаться, и не нуждаются в древнем наследии, чтобы требовать, они осколки культурного развития прошлого века, Кованые – независимый народ. Живущие в обществах людей, более многочисленных чем они, Кованые известны своей выносливостью и сосредоточенностью, как в работе, так и в бою.



Играйте Кованым если вы хотите...

- ◆ быть сильным, крепким, и сделанным для битвы.
- ◆ играть неодоушевленным героем магического происхождения.
- ◆ быть великим защитником и воином.

РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Средний Рост: 1,83 см – 1,98 см

Средний Вес: 122 кг – 136 кг

Значения Параметров: +2 Сила, +2 Телосложение

Размер: Средний

Скорость: 6 квадратов

Зрение: Обычное

Языки: Общий

Бонусы навыков: +2 Выносливость, +2 Запугивание

Конструкция: Вы имеете ключевое слово

Конструкция, и подвергаетесь всем эффектам которые влияют на конструкции.

Живая Конструкция: Как живая конструкция вы имеете следующие особенности.

- ◆ Вы получаете бонус +2 к спасброскам против продолжительного урона.
- ◆ Вы можете использовать крепящиеся и вставляемые компоненты сделанные для Кованных (см. снаряжение стр.5).
- ◆ Вы не нуждаетесь в еде, питье, или дыхании, но это

не дает вам иммунитета от подобных боевых эффектов.

- ◆ Вместо сна, Кованые тратят 4 часа ограничивая себя от любых активных действий. Вам нужно потратить 4 часа в таком состоянии, что бы получить преимущества от расширенного отдыха, на который у других рас уходит 6 часов. Во время отдыха в этом малоподвижном состоянии, вы полностью воспринимаете свое окружение, и можете замечать приближение врагов и других событий, как обычно.
- ◆ Когда ваши хиты опускаются до 0, вы останавливаетесь и начинаете умирать. Когда вы проводите спасброски от смерти, вы можете выбрать лучший бросок или 10. Когда ваши хиты становятся отрицательными, вы продолжаете умирать как обычно.

Разум Кованого: Вы получаете бонус +1 к Воле.

Решимость Кованого: Вы можете использовать *Решимость Кованого*, как талант На сцену.

Вас сложно разбить, даже когда вы не решительны.

На сцену * Лечение**Малое действие На себя**

Эффект: Вы получаете временные хиты, равные $3 + \frac{1}{2}$ вашего уровня. Вы можете провести немедленный спасбросок, против одного эффекта, наносящего продолжительный урон, который заканчивается по спасброску. Так же, если вы ранены, вы восстанавливаете хиты, равные $3 + \frac{1}{2}$ вашего уровня.

Физические Качества

Кованые громоздкие гуманоиды, с каменными или металлическими пластинами вместо кожи, которые крепятся к скелету из подобного материала, и с мускулатурой, из подобных кожаными и деревянным волокнам. Внутренняя сеть труб, заполненная подобной крови жидкостью, питает и смазывает системы Кованого. Мощные руки Кованого имеют два средних пальца и один большой, а его ноги – два широких пальца.

На лице Кованого выделяются тяжелые брови, движущаяся, беззубая челюсть, и отсутствие носа. Когда Кованый испытывает сильные эмоции его глаза и головная руна сверкают внутренним светом. Каждый Кованый имеет на макушке уникальную руну, известную как «Гулра», что в переводе с Первичного означает «Истинный».

Кованые имеют очевидную искусственную и бесполою форму. Они не могут производить себе подобных как другие гуманоиды. Однако их чувство боли сильно занижено по сравнению с полученным уроном, что позволяет им изменять свое тело более легко. Эти физические модификации делают Кованых практически непохожими на другие расы.

Игра Кованым

Часто ограниченные в переживаниях, занятые своим долгом и созданные для убийства, Кованые имеют открытый эмоциональный диапазон. Они чувствуют гордость когда достигают поставленной цели, и уныние когда их задача проваливается. Боль и опасность смерти, которые для Кованых равны забвению, могут мотивировать их страх. Преданность друзьям и знакомым может выражаться целой гаммой чувств, от радости до верности. Как и другие существа, Коваными может управлять гнев, любовь или желания, они могут впадать в ненависть, источник которой может заключаться в боли, страхе или других негативных переживаниях. Кованые разумные существа с простыми и сдержанными чувствами.

Ничто из этого не означает, что все Кованые наивны, эмоционально нестабильные, и испытывают недостаток самооценки, хотя все это может быть правдой. Но даже в этом случае, Кованые могут быть более любопытны в вопросах сущности и появления жизни и души, чем те, кто был рожден естественным путем. Некоторые Кованые глубоко развивают сложные наблюдения, и строят бесконечный список целей и дел, которым они себя посвящают. Они присоединяются к существам с подобным мышлением, и становятся служителями одной цели или религии. Некоторые Кованые могут прожить достаточно долго, чтобы еще глубже развить свою индивидуальность.

Война и боевое строение влияют на поведение Кованых. Многие Кованые могут предугадать начало конфликта, понять цепь приказов и другие элементы военной и солдатской жизни. Они действуют хладнокровно и результативно выполняя свой долг,

особенно в битве. Вопрос половой принадлежности уникален среди Кованых. Как бесполое существа, многие Кованые никогда не обсуждают этот вопрос, и считают что другие расы относятся к этому слишком беспокойно. Другие Кованые принимают привычки которые они находят поразительными или забавными, несмотря на пол или возможное несоответствие. Некоторые Кованые развивают свою личность, которая определяет их принадлежность к мужскому или женскому роду.

Многие Кованые задумываются на вопросом жизни после смерти. Имеют ли они душу, которая после смерти загадочно возносится. Религиозные лидеры имеют разные мнения на этот счет. Могут ли существа созданные человеком иметь душу?

Характеристики Кованых: Агрессивный, Бдительный, Отважный, Любознательный, Прямой, Усердный, Верный, Методичный, Наивный, Практичный, Скрытный, Простой.

Имена Кованых: Азм, Том, Бастион, Резак, Фальшион, Истукан, Молот, Марк, Морг, Безымянный, Прокол, Праведник, Реликт, Руна, Игла, Троица, Титан, Неспетый, Виктор, Страж, Фанат.

В прошлом Кованые имели имена, которые обычно означали их ранг и положение. Большинство Кованых ограничивались простыми именами, связанными с их родом занятий или способностями. Некоторые Кованые принимали имена или прозвища, которые им давали их друзья и приятели, пока они не найдут другое, более подходящее имя. Многие просто брали общие имена, представителей других рас, особенно людей.

Кованые Авантюристы.

Кованые часто не могут найти свое место в мире. Без других связей, кроме дружбы, и со своими боевыми талантами, Кованые охотно связываются со смелыми целеустремленными людьми. Большая часть народа Кованых участвуют в рискованных авантюрах, особенно когда с ними авантюристы, представляющие различные расы. Ниже представлены несколько примеров.

Игла – кованый воин, который специализируется на владении великим мечем. После изучения женского пола, она стала им очарована. Поэтому она изменила свое тело, поведение и украшения, которые теперь отражают ее мировоззрение. В бою она эффективный воин, который видит себя стражем всех своих союзников, и оценивает их жизни, намного дороже своей. Снятый меч и доспехи она по-матерински чинит, и ведет себя так ко всему что ее дорого.

Громобой – кованый жрец Корда (или Дол Дорна в Эберроне). Он представляет кованого, избранного людьми Корда, который служит миру и прославляет бога войны. Своим философским мышлением, Громобой охотно использует любую возможность, которая позволит проявить его силу и навыки. Он открыто ищет личной славы, которая, разумеется, идет во славу Корда. Против своих врагов, он сражается как бесстрашный стальной шторм, и это земное выражение кажется ему идеалом Кованого.

Ноль – кованый колдун, связанный безмерными тайнами звездного договора. Путь Нуля, это голод индивидуального правления, которое он так же рассматривает как часть его отказа от человеческих норм. Он запечатлел свое тело и вещи тайной и безумием

сигила, и наслаждается страхом, который вызывает у своих врагов и простого народа. Несмотря на свою молчаливость, темную прямоту, и мрачные манеры Ноль предпочитает использовать свою силу для наказания тех, кто этого заслуживает. Он тайно наслаждается злобой и восторгом его героических дел.



РАСОВЫЕ НАВЫКИ

Кованые могут выбирать следующие навыки.

Навыки Героического Пути

Эти навыки доступны всем кованым персонажам, которые соответствуют требованиям.

Модификация Компонента [Кованый]

Требования: Кованый

Преимущества: Ваше тело получает лучшие преимущества от кованых компонентов. За каждый компонент который вы имеете, ваш расовый талант *Решимость Кованого*, предоставляет 1 дополнительный временный хит, вплоть до максимального бонуса, равного вашему модификатору Телосложения.

Устойчивость [Кованый]

Требования: Кованый, Улучшенная Решимость Кованого

Преимущества: Когда вы используете ваш расовый талант *Решимость Кованого*, вы можете так же провести свободный спасбросок против одного негативного состояния или продолжительного урона, который на вас действует.

Улучшенная Решимость Кованого [Кованый]

Требования: Кованый, расовый талант Решимость Кованого

Преимущества: Ваш расовый талант *Решимость Кованого*, предоставляет вам дополнительные 5 временных хитов.

Тактика Кованого [Кованый]

Требования: Кованый

Преимущества: Вы получаете бонус +1 к броскам рукопашной атаки против цели, когда рядом с ней стоит смежный союзник.

Навыки Пути Совершенства

Эти навыки доступны всем кованым персонажам с 11 уровня, которые соответствуют требованиям.

Улучшенная Устойчивость [Кованый]

Требования: Кованый, Устойчивость, Улучшенная Решимость Кованого.

Преимущества: Вместо одного вашего приема, вы берете расовый прием *Улучшенная Устойчивость*. Этот талант заменяет талант 12 уровня или выше. Если вы еще не имеете талант 12 уровня или выше, сможете заменить подходящий талант когда его получите.

Так же, когда вы используете второе дыхание, вы получаете бонус +2 ко всем спасброскам, до конца вашего текущего хода.

Улучшенная устойчивость

Талант навыка

Видимо через единое решение, ваше тело живой конструкции регулярно доказывает свою устойчивость.

На день

Немедленная Реакция На себя

Условие: Вы получаете негативное состояние или продолжительный урон, который заканчивается по спасброску.

Эффект: Вы немедленно заканчиваете эффект, как будто выкинули успешный спасбросок против него.

Навыки Эпического Пути

Эти навыки доступны всем кованым персонажам с 21 уровня, которые соответствуют требованиям.

Кованое Укрепление [Кованый]

Требования: Кованый, Устойчивость, Улучшенная Устойчивость, Улучшенная Решимость Кованого.

Преимущества: Вместо одного вашего приема, вы берете расовый прием *Кованое Укрепление*. Этот талант заменяет талант 22 уровня или выше. Если вы еще не имеете талант 22 уровня или выше, сможете заменить подходящий талант когда его получите.

Кованое Укрепление

Талант навыка

Вы настолько крепкий, что даже порой критический урон не беспокоит вас.

На сцену

Немедленное Прерывание На себя

Условие: Вы получаете критический урон.

Эффект: Вы отменяете критический урон, и вместо него атака наносит обычный. Эта атака не получает не получает какие-либо преимущества за выпадение критического урона, такие как дополнительный урон магических предметов, или возможность перезарядить талант.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ КОВАНЫХ

Могучая человеческая империя Нерата раньше занимала сотни тысяч квадратных миль. Внутри этих границ, процветала культура и знания, включая магическое искусство. Волшебники и Механики начали углубляться в изучение конструкций, в особенности гомункулов и других податливых существ.

Более чем через 300 лет спустя, Король Эотир III открыл имперскую казну для Общества Имперских Механиков, организации ученых благородной магии, которые работали независимо от короля. Он дал им

задание, оживить искусственных существ без заточения в них других существ, такие как бессмертные духи или элементарные сущности, и способных испытывать чувства. Эти новые сущности должны уметь автономно выполнять свою работу и быть способными учиться и развиваться.

Сын Эотира, Элидир взшел на трон после смерти своего отца, но к тому времени механики еще не завершили своей работы. Гром беспорядков среди дикарей и империей заставил Элидира повернуть направление работы в сторону войны. Он хотел видеть в этих существах солдат, а не просто утопичные конструкции.

Вскоре после этого, Общество Имперских Механиков завершили свое первое выкованное создание, и наполнили его жизнью с помощью специального ритуала. Так был создан первый Кованый. Но желания Элидира раскололи общество по идеологической линии. Механики отступники откололись от общества, и взяли с собой копии технологий, которые использовались для создания Кованых.

Тем временем, подготовка Элидира к войне, почти завершилась. Вскоре Нерат нашел себя в массовой кампании против диких гуманоидов и демонов. Король позволил знати избежать боевого долга, если они смогут заплатить за постройку Кованых солдат. Казна Нерата смогла собрать намного больше искусственных солдат. Вся империя, включая отколовшихся механиков прилагали все силы чтобы собрать Кованых.

Многочисленные Кованые сыграли свою значимую роль в войне. С ними Нерат добился победы. Обезглавленная смертью своего короля, своих наследников, и большинства из своих влиятельных лидеров, империя быстро впала в войну фракции, и территориальные скандалы. Кованые создания иногда шли служить мелкой знати. Выжившие кованые были призваны в новые армии, порабощены или брошены.

После нескольких десятилетий, региональные воины утихли и местная знать объединила свои силы. Тогда Нерат разделился на независимые государства. Даже тогда кованые смогли выжить, несмотря на то, что большинство их старого поколения погибло в битвах.

Хотя Нерата больше нет, некоторые кованые существа все еще живут и продолжают производить новых кованых. Они исходят от Общества Имперских Механиков, которые все еще работают под этим названием, и производят новых Кованых воинов на продажу в армии, и для собственного использования. Такие Кованые обычно являются собственностью общества, и только при определенных обстоятельствах они могут обрести свободу. Механики отступники сделали несколько независимых кованых, «рожденных» как свободные существа, или порабощенных до конца их жизни. Кованые ветераны происходят от других кованых из дальних земель, которые пропагандируют свой род и обучают новых кованых боевым путям. Напуганные горожане шепчут, что однажды, кованые или другие, подобные им существа захватят весь мир. Подобные слухи распространились среди таких существ, далеко за границы павшего Нерата.

КОВАНЫЕ В ВАШЕЙ КАМПАНИИ

Раса Кованых приспособляется к любой кампании D&D, которая содержит другие типы магических конструкций. Желание создавать разумные сущности присутствовало у многих магов, который создавали

конструкции. Живые и чувствующие, но искусственные существа, Кованые естественное разветвление подобных созданий, которые имеют меньшее сознание, но большую физическую силу.

Приспособление Кованых в вашу кампанию ограничено только вашим воображением. Возможно Кованые, относительно новые для вашего мира, если следовать графе Происхождение Кованых. Но может быть, они древняя, само распространяющаяся раса, с подобными чертами, но с другой историей и личностью. Что касается опытов с бессмертием, то многие испытания прошли ошибочно и эксперименты с искусственными телами были закрыты, но стерты ли из их памяти? Несомненно, они могли всплывать и вспоминать такие вещи, как свои экзоскелеты созданные людьми, или другими расами не имеющими рук или ног, но сходного вида. Это могло бы означать, что они человекообразного существа, которые имеют железные тела зрелого представителя этой расы. Возможно, одинокие кованые игроки в вашей кампании это уникальные личности с трагической историей, подобной истории монстра Франкенштейна. Или может быть, он всего лишь любимый слуга великого мага, покровителя партии.

Кованые дают широкие возможности для ролевого отыгрыша. Им сопутствуют интересные вопросы и необычные повороты происходящие в них самих. Такие вопросы, как существование души, война, свобода, предубеждения, истинность создателя и создания, или даже специфические границы всевозможных видов магии. Искусственные сущности в фольклоре, фантастике, на телевидении и в кино, История Еврейского голема, Дровосек из «Волшебника Изумрудного города», Стар Трек, и Блейд Раннер, могут вдохновить вас на отыгрыш кованого и ввести его в вашу кампанию D&D.

ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА

Хотя кованые не ограничены в выборе других путей совершенства, они могут выбирать пути особенные для своего рода.

Кованый Джаггернаут

«Прочь с дороги, мешок с костями!»

Требование: Кованый, роль Защитник

Преданный своей искусственной жизни и военной природе, вы стали воплощением непреклонной силы. Вы получаете удовольствие от мысли, что вскоре опять броситесь головой вперед на ваших врагов, разбивая их ряды. Если вы выбрали устойчивую позицию, вы сохраните ее несмотря ни на что. Вы не обращаете внимания на урон и атакуете вместе с вашими верными союзниками.

Особенности Пути Кованого Джаггернаута

Стремительное действие (11 уровень): Если вы тратите очко действия и проводите бросок, вы получаете бонус +2 к скорости и всем защитам до конца вашего следующего хода. Так же, когда вы проводите бросок, после него вы можете брать любое неиспользованное действие.

Стремительный удар (11 уровень): Когда вы используете стандартное действие для броска, вы

наносите дополнительный урон цели 1кб и толкаете ее на 1 квадрат. После этого вы можете занять квадрат, который освободил ваш враг.

Бонус увеличивается на +2кб на 21 уровне.

Безупречность Живой Конструкции (16 уровень):

Вы получаете дополнительный бонус +2 к спасброскам и проверкам Выносливости, против болезней. Когда вы тратите очко действия, вы так же получаете свободный спасбросок против одного эффекта.

Таланты Кованого Джаггернаута

Несмотря на военные предпочтения, каждый из этих талантов может иметь источник силы, который соответствует вашему классу, с которым вы вошли на Путь совершенства.

Разрушительное нападение

Атака Кованого Джаггернаута 11

Вы заканчиваете безрассудный бросок жестоким ударом, который сбивает вашего врага и рвет его мышцы.

На сцену * Оружие

Стандартное действие

Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2(Ор) + модификатор Силы, и цель изумлена до конца вашего следующего хода. Так же вы можете толкнуть врага на 1 квадрат и затем сдвинуться на 1 квадрат к цели, которую вы толкнули.

Особое: Вы можете использовать этот талант вместо основной рукопашной атаки, как часть броска.

Безжалостный импульс

Прием Кованого Джаггернаута 12

Атаку выбранного врага, вы бросаетесь через все поле боя игнорируя встречные атаки.

На сцену

Малое действие

На себя

Эффект: До конца вашего следующего хода, вы игнорируете сложный ландшафт, можете двигаться через пространство врагов, и получаете бонус +2 к КД против атак по возможности. Вы должны закончить ваше движение в незанятом квадрате. Вы получаете эти преимущества при выполнении броска или любого другого типа передвижения.

Стальная Скала Атака Кованого Джаггернаута 20

Вы закрепляете себя на позиции, закрывая слабые точки в вашей обороне и бросаете ваше оружие в смертельной дуге.

На день * Стойка, Оружие

Малое действие

На себя

Эффект: Вы получаете сопротивление 5 всему урону, и когда оно уменьшает урон атаки до 0, вы так же отменяете состояние и продолжительный урон от этой атаки. Так же вы можете уменьшать дистанцию толкания, притягивания или сдвига против вас на 5. Каждый враг, который начинает свой ход смежным с вами, получает урон 1(Ор), до тех пор, пока вы способны проводить атаки по возможности.

Кованый Искатель Жизни

«Я выбираю жизнь, жизнь как пример для других»

Требования: Кованый, роль Лидер

Вы цените уникальные аспекты жизни и вашей природы так высоко, и углубились в изучение жизни настолько, что стали экспертом в этом вопросе. Вы цените свои эмоции и желание жить, так же как и других, вы развиваете понимание жизни лучше, чем тот, кто вам ее дал. Это понимание работает через ваше магическую сущность, делая вас лучшим лидером и лекарем.

Особенности Кованого Искателя Жизни

Лечащее действие (11 уровень): Если вы тратите очко действия на дополнительное действие, вы или ваш союзник, который может вас видеть, восстанавливаете хиты равные вашему высшему из ваших модификаторов Мудрости или Харизмы.

Общественный ученый (11 уровень): Вы получаете бонус +1 к проверкам и умениям основанным на Мудрости и Харизме.

Эмоциональная связь (16 уровень): Каждый раз, когда вы используете талант чтобы вылечить вашего союзника, вы так же восстанавливаете хиты равные вашему высшему из ваших модификаторов Мудрости или Харизмы.

Таланты Кованого Искателя Жизни

Несмотря на свою мистическую природу, каждый из этих талантов может иметь источник силы, который соответствует вашему классу, с которым вы вошли на Путь совершенства.

Энергичный удар

Атака Кованого Искателя жизни 11

Клянусь твоей жизнью, ты поразил своего врага, изумил его и сплотишь дух союзников.

На сцену * Оружие

Стандартное действие

Рукопашное оружие

Цель: Одно существо в диапазоне вашей рукопашной досягаемости

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2(Ор) + модификатор Силы, и цель изумлена до конца вашего следующего хода. Так же вы предоставляете себе или союзнику которого вы видите в 10 квадратах от вас, временные хиты равные 5 + высший из ваших модификаторов Мудрости или Харизмы.

Эмоциональная связь

Прием Кованого искателя жизни 12

Когда вы успешно сопротивляетесь длительному эффекту атаки, ваши союзники находят легкий способ следовать вашему примеру.

На день

Малое действие

На себя

Эффект: До конца сцены, вы получаете бонус +2 к спасброскам.

Когда вы совершаете успешный спасбросок, один союзник в 10 квадратах от вас, на ваш выбор, может в любой момент провести спасбросок против одного негативного эффекта на его выбор, который на него действует (пока эффект не закончится). Этот эффект действует до конца сцены или 5 минут.

Выпустить энергию

Атака Кованого искателя жизни 20

Вы разрушаете связь жизненных сил вашего врага, вдохновляя себя и ваших союзников.

На день * Лечение, Оружие

Стандартное действие

Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2(Ор) + модификатор Силы и продолжительный урон 10 (спасение оканчивает). Последующий эффект: Продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

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

Эффект: Каждый раз когда цель получает продолжительный урон от этой атаки, вы или один союзник на ваш выбор в 5 квадратах, восстанавливает 5 хитов.

СНАРЯЖЕНИЕ

Кованые используют почти такое же снаряжение как и другие расы, но они получают специальные преимущества, когда используют предметы, специально созданные как компоненты кованых. Компоненты могут прикрепляться или вставляться. Кованые могут иметь только один компонент, прикрепленный или вставленный в каждую руку, на спину, грудь, ноги, кисти, голову, бедра, голени и шею. Так же они могут прикреплять

кольца. Компоненты не занимают слоты магических вещей подобного типа, если эти предметы не являются магическими. Ниже рассмотренные параметры, описывают что вы можете и не можете прикрепить или вставить, только с позволения ДМа.

Не магические предметы могут быть обработаны как компоненты для кованых, за дополнительную цену. Обработка таким путем магических предметов, требует ритуала зачарования магического предмета, но как изменение размера доспехов, изменение формы предмета не требует стоимости за компоненты ритуала. Если вы используете ритуал зачарования магического предмета чтобы изменить размеры доспеха, вы можете сделать его компонентом, как часть этого ритуала, вам не надо использовать ритуал дважды.

ПРОЕКТИРОВКА КОВАНОГО

Знакомые еще по 3 редакции Кованые 4 редакции претерпели значительные изменения. Они внесены из-за изменений в философии дизайна, которая заметна во всех расах этой системы.

◆ Игровые расы 4 редакции сложно сравнить с 3. Множество тематических расовых особенностей без негативных расовых модификаторов характеристик создают некоторые неудобства. Фактически Кованые имеют два бонуса к параметрам в той же защитной категории (Стойкость), как и элдрины (Рефлексы), как часть баланса расовых способностей.

◆ Конструкции больше не имеют искусственного иммунитета, сопротивления, и уязвимости. Это правда, что Кованые не нуждаются в расчете тех особенностей конструкций. Это делает балансировку расы проще. Мы можем допустить, например, что Кованый может быть поражен ядом или болезнью, так как имеет живые компоненты и системы циркуляции. Так же предыстория этой расы, позволяет рассчитать его строение и структуру.

◆ Следуя идее выносливости, искусственность существа, не означает что мы можем встретить в нем все возможные механизмы из реальной жизни или фантастики. Конечно Кованые похожи на роботов или андроидов, но все же это нечто другое. Возможны различные отыгрыши их прочности, способности противостоять эффектам, и другие человеческие особенности, но не для того, что бы сделать из него «идеального робота».

Это значит что основа расы Кованых проста для использования и понимания, но это не значит, что у них есть все, что только может быть у искусственной сущности. Фактически, как и другие расы 4 редакции, Кованые только переведены из 3. Мы опираемся на прошлое, сохраняем главную идею расы, и будем так работать и в будущих играх D&D.

Например, позднее в процессе разработки 4 редакции, мы ввели расовые бонусы к КД, пусть даже небольшой, и создали конфликт с доспехами и сокровищами. Это лучше для вашей игры, когда игрок может сделать остроумный ход с доспехом который он купил или нашел. Если ваш расовый природный доспех состоит из груды железа, то как вас победить?

Пристегиваемые Компоненты

Пристегиваемые компоненты крепятся к вашему телу так, что пока вы находитесь в сознании, они могут быть удалены только по вашей воле. Такие предметы не могут быть выхвачены у вас, и вы не можете случайно их



выронить. Если такой предмет получает повреждение вы это ощущаете. Если не указано иначе, приготовление пристегиваемого компонента к использованию, занимает столько же времени, как если бы другой персонаж выхватил и/или приготовил подобный предмет.

Любой объект может стать компонентом или быть найденным как таковой. Ваш ДМ решает будут ли существовать такие предметы компоненты в его приключении, и сожжете ли вы создавать такие предметы как обычно. Создание из обычного предмета компонент не увеличивает его уровень и цену.

Доспех: Присоединение доспехов к вашему телу? Частично уменьшает его вес. Пристегиваемый доспех прибавляет $\frac{3}{4}$ своего веса к вашей загруженности.

Щит: С тяжелым щитом присоединенным к вам, вы держите щит и можете этой рукой держать предметы, как если бы вы использовали легкий щит. Пристегнутый легкий щит не дает особых преимуществ.

Оружие: Одноручное оружие и все арбалеты могут быть использованы для создания отличных пристегиваемых компонентов. Они пристегиваются к вашей руке и могут быть убраны, если вы не собираетесь ими пользоваться.

Пристегиваемые двуручные арбалеты все еще требуют двух рук для использования с максимальной точностью, но они прикрепляются только к одной руке. Однако вы можете стрелять вставленным арбалетом без использования дополнительной руки. При этом вы получаете штраф -2 к броскам атаки.

Двуручное рукопашное оружие может быть пристегнуто на две руки, но это ограничит ваше передвижение с оружием, делая его менее эффективным. Вы получаете штраф -2 к броскам атаки пристегнутым двуручным рукопашным оружием.

Инструменты: Пока святые символы остаются видимыми, они могут быть пристегнуты к любой части вашего тела. Сферы могут быть пристегнуты на вашу грудь как драгоценные камни, или на руку как оружие. Жезлы, посохи или волшебные палочки могут быть пристегнуты как оружие. Вы не получаете штрафов к броскам атаки, за использование пристегнутого посоха как инструмент.

Источники света: Вы можете иметь слот в вашем теле, который будет крепить факел, солнечный жезл, фонарь или другой световой прибор. Такие

пристегиваемые компоненты обеспечивают свет в то время, когда ваши руки остаются свободными.

Хранилища: Ваш рюкзак и другие хранительные устройства, такие как сумки, футляры для оружия, или колчан, могут быть пристегнуты, для облегчения крепления на жесткой стали.

Инструменты: Мелкие инструменты, такие как инструменты вора, могут быть пристегнуты. Вы можете вытащить пристегнутые инструменты свободным действием. Вы можете вставить большие инструменты тем же путем что и пристегивание оружия.

Магические предметы: Предметы любого слота могут быть пристегнуты. Правила по установке таких предметов уже были описаны выше. Чудесные предметы могут быть пристегнуты, особенно если они попадают в категории описанные выше. Некоторые предметы имеют специфический дизайн, но могут быть пристегнуты тоже.

Оружие души войны Уровень 3+

Когда вы атакуете этим оружием, вы наносите урон с превосходной скоростью и ловкостью.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Оружие: Любое одноручное рукопашное

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1кб урона за каждый плюс

Особое: Это оружие могут использовать только Кованые персонажи Это всегда компонентное оружие.

Свойство: Бонус +2 к инициативе.

Талант (На день): Немедленная реакция. Используйте в ответ на сдвиг смежного врага. Проведите основную рукопашную атаку против врага этим оружием.

Кистевой арбалет Уровень 3+

Этот волшебный арбалет присоединяется на руку Кованого, как компонент.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Оружие: Арбалет

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1кб урона за каждый плюс

Особое: Это оружие могут использовать только Кованые персонажи. Это всегда компонентное оружие.

Талант (Неограниченный): Свободное действие, пока Кистевой арбалет присоединен или вставлен. Арбалет создает болты. Это уменьшает время зарядки арбалета до свободного действия. Болт исчезает 1 раунд спустя после выстрела или при удалении.

Плечевой арбалет Уровень 9+

Вставленный в вашу спину, этот скрытый ручной арбалет стреляет по вашему желанию.

Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм
Урв 19	+4	105 000 зм			

Оружие: Ручной арбалет

Улучшение: Броски атаки и урона

Критический: +1кб урона за каждый плюс

Особое: Это оружие могут использовать только Кованые персонажи. Это всегда компонентное оружие.

Свойство: Этот волшебный арбалет присоединяется или вставляется в вашу спину. Малым действием, вы можете дать ему мысленную команду занять позицию на вашем плече. В этой позиции вы можете стрелять из Плечевого арбалета стандартным действием, используя мысленные команды. Плечевой арбалет создает амунцию. Болты исчезают спустя 1 раунд после выстрела, или если были удалены.

Талант (На день): Малое действие. Проведите основную дистанционную атаку Плечевым арбалетом.

Свет Шахтера Уровень 2

Обычно установленный на лоб или грудь, этот волшебный камень излучает свет, усиливающий вашу жизненную силу.

Чудесный предмет 520 зм

Особое: Только Кованые персонажи могут использовать этот предмет.

Свойство: Пока вы живы, этот камень излучает свет, солнечного жезла. Вы можете давать только тусклый свет, или тушить его свободным действием.

Финальный посланник

Уровень 6

Это устройство связи Кованых создано в виде небольшого крылатого зверя, и вы можете разобрать среди сложного часового механизма, тонкие крылья.

Чудесный предмет 1 800 зм

Особое: Только Кованые персонажи могут использовать этот предмет.

Талант (На день): Стандартное действие. Вы задаете место назначения, цель получателя, и небольшое устное послание (5 секунд). Теперь вы можете активировать посланника свободным действием. Когда вы сделали это, он летит к месту назначения, в поисках получателя. Если вы убиты, посланник, немедленной реакцией, фотографирует последнюю вашу картинку, и добавляет ее в сообщение.

Посланник имеет инициативу +9, темновидение, скорость полета 8, защиты 18, и 20 хитов, но не имеет боевых способностей. Он может работать 8 часов, без подзарядки. Если он разрядился, посланник спустится на землю и прекратит двигаться.

Если получатель так же Кованый, он может подключить его к себе, и прочитать послание, даже если он разряжен. Кованые, которые не являются получателями, чтобы прочитать сообщение и картинку с разряженного посланника, должны пройти проверку Магии Сл 20. Даже если проверка провалилась, кованый может подключить разряженного посланника к себе на время короткого отдыха, и зарядить его.

Любой кто совершит успешную проверку Магии Сл 25, и потратит исцеление, может взломать посланника и прочесть сообщение. Если эта проверка была выше Сл 30, посланник может быть отправлен далее к получателю.

Вставляемые Компоненты

Вставляемые компоненты работают, кроме случаев описанных здесь, как пристегиваемые компоненты. Они вставляются в ваше тело, так что почти не становятся его продолжением. Большинство снаряжения не может быть одето таким путем, потому что они могут быть слишком большими или создавать больше неудобства, чем преимуществ.

Главное преимущество вставляемых компонентов это то, что они прочно соединяются с вашим телом. Они не обязательно должны быть видимы и могут быть скрыты в вашем теле. Проверка Внимательности для обнаружения такого предмета получает штраф -5. Присоединение или удаление вставляемых компонентов требует стандартного действия, которое провоцирует атаку по возможности.

Оружие: Кинжалы, короткие мечи, катары и ручные арбалеты могут быть вставлены. Вместо одного из этих предметов могут быть вставлены 5 сюрикенов.

Вытягиваемое оружие может быть вставлено, занимая одну руку и кисть. Такое оружие выдвигается вперед и скрывается малым действием. Оно нормально работает при взятии навыка Быстрое Выхватывание.

Инструмент: Сфера может быть вставлена и скрыта в вашу грудь, или вместо оружия. Жезлы и волшебные палочки могут быть вставлены и скрыты в ваших руках и будут нормально работать, оставляя их свободными для других задач. Эти два инструмента могут быть вставлены как оружие.

Хранилища: Хранительные устройства размером с поясной мешок, футляр катара или подобного размера, могут быть вставлены или скрыты. Вставленные хранительные контейнеры могут быть открыты только вами, или с вашего позволения, пока вы в сознании.

Инструменты: Большие и меньшие чем кинжал инструменты могут быть вставлены и скрыты. Набор таких инструментов считается как один предмет.

Магические предметы: Такие предметы, как украшения, кольца, амулеты, подобные ошейники, простые обода и средние головные предметы, могут быть легко вставлены или скрыты. Большинство других предметов могут быть только пристегнуты. Некоторые предметы особого дизайна могут быть вставлены.

Доценты

Доцент – это маленький платиновый или мифриловый шар, усыпанный драгоценными камнями, или в Эберроне, Драгоншардами. Он содержит невидимые силы, пока вставлен в слот вашей силы как компонент, и затем оживает. Когда вы решаете присоединить доцент, вы выбираете пристегнуть его на видимое место, или полностью вставить и скрыть. Позже вы можете изменить свое решение, снять его или скрыть.

Как интеллектуальный предмет, этого игрока отыгрывает ДМ, при этом доцент имеет силу другого магического предмета на шею, который ДМ должен выбрать сам, и приспособить его параметры к доценту. Доцент всегда на один уровень выше, чем предмет, на котором он основан. В дополнении к своим магическим особенностям, доцент имеет следующие черты.

- Он может общаться телепатически. Если вы захотите, вы можете позволить говорить ему через ваш голос.
- Он использует свою телепатию чтобы советоваться с вами. Если личность доцента и мировоззрение сходно с вашим, он всегда будет согласен с вами. Доцент без мировоззрения, самый общительный, выглядит для вас примитивным и задает самые разные вопросы.

Доцент с другим мировоззрением часто будет противоречить вам и имеет собственное мнение.

- Доцент героического пути тренирует одно умение, основанное на Интеллекте, Мудрости или Харизме. Доцент на пути совершенства тренирует два умения, а на эпическом – три. Он может давать вам информацию исходя из своих умений и знаний или делать проверки умений, такие как Дипломатия, через вас, если вы согласны дать ему говорить вашим голосом. Любым тренированным умением, доцент проводит проверку с бонусом, равным 8 + половине его уровня предмета. Это не относится к нетренированным умениям.
- Он понимает Всеобщий и один другой язык, кроме тайных. Пока доцент пристегнут или вставлен, он может переводить вас с любого языка, который знает. Если вы позволяете ему говорить через ваш голос, он сможет переводить ваши мысли на известный язык.
- Доцент может иметь мировоззрение, индивидуальные особенности, дополнительные таланты, и любые другие черты, которые соответствуют интеллекту предмета.