

MAGIC The Gathering

ПЛАНАРНЫЙ ПЕРЕХОД: КАЛАДЕШ

СОВМЕСТИМО С НАСТОЛЬНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРОЙ

DUNGEONS & DRAGONS



ПЛАНАРНЫЙ ПЕРЕХОД: КАЛАДЕШ

©2017 Wizards of the Coast LLC. Magic: The Gathering, Wizards of the Coast, Dungeons & Dragons, соответствующие логотипы, Magic, Kaladesh, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master's Guide, Monster Manual, а также отличительные изображения персонажей являются собственностью Wizards of the Coast LLC в США и других странах. Все права защищены.

www.MagicTheGathering.com

Авторы: Джеймс Уайатт

Иллюстрация на обложке: Адам Пакетт

Редактор: Скотт Фицджеральд Грей

Все истории, персонажи и события, упоминаемые в данном издании, являются полностью вымышленными.

Данная книга охраняется законодательством США об авторском праве. Любое воспроизведение или несанкционированное использование содержащихся в ней материалов или иллюстраций запрещено без предварительного письменного разрешения Wizards of the Coast LLC.

Первое издание: Февраль 2017 года

Связаться с нами:
Wizards.com/CustomerService

Wizards of the Coast LLC
PO Box 707
Renton, WA 98057-0707, США
США и Канада: (800) 324-6496
или (425) 204-8069
Европа: +32 (0) 70 233 277

MANGA_LUB

СОДЕРЖАНИЕ

МИР КАЛАДЕША

РАСЫ КАЛАДЕША

БЕСТИАРИЙ КАЛАДЕША

Каладеш — Чейз Стоун



Эпоха Изобретений — Джейсон Рейнвилл

ВСТУПЛЕНИЕ

С самого начала я подходил ко всем проектам Планарного Перехода так, словно возился в мастерской, подобно изобретателям Каладеша. Я считаю, что одна из величайших прелестей Dungeons & Dragons заключается в её невероятной гибкости. Эта гибкость проявляется не только в возможности создавать что-то совершенно новое из ничего, но и в том, насколько легко можно разобрать существующие элементы игры и собрать из них нечто иное.

Такой подход — комбинировать различные игровые механики для создания новых правил — сохраняется и в материале по Каладешу. Будучи одним из разработчиков класса Изобретателя для Эберрона ещё в 2003 году, я долго экспериментировал с различными вариантами того, каким мог бы быть этот класс в Каладеше. Однако в итоге я пришёл к нескольким важным выводам. Во-первых, изобретательство на Каладеше по своей природе демократично — это навык, которому может научиться любой, и он не должен быть ограничен одним-единственным классом персонажа. Во-вторых, создание полноценного нового класса выходит далеко за рамки того, что я намеревался сделать в этих статьях.

Команда D&D работает подобно Консульству: она серьёзно подходит к созданию классов, проверяет их баланс, публикует материалы для открытого тестирования и тщательно дорабатывает их перед официальным выпуском. Я же больше похож на изобретателя-отступника (ведь несколько лет назад я покинул команду D&D и присоединился к команде Magic), который экспериментирует в своей мастерской и выпускает свои изобретения в мир без столь же строгих проверок безопасности. Тем не менее команда D&D недавно представила класс изобретателя для игрового тестирования, и вы вполне можете доработать его под нужды своей кампании на Каладеше.

Разумеется, в этом документе вы найдёте немало информации об устройствах, работающих на эфире, и об изобретательстве, что полностью соответствует духу Каладеша. Однако речь здесь идёт скорее о перестановке уже существующих строительных блоков и изменении внешнего вида известных магических предметов, чем о создании большого количества совершенно новых вещей. Если вы хотите, чтобы ваш персонаж выглядел как герой карты Техник по Рассеиванию, просто дайте ему *Кольцо тарана*.

Как и всегда, отправной точкой для этого документа послужила книга *«Искусство Magic: The Gathering — Каладеш»*. Этот материал предназначен для того, чтобы помочь вам превратить сюжетные зацепки и идеи приключений из этой книги в ресурс для вашей кампании, внося лишь минимальные изменения в правила пятой редакции D&D. А даже если у вас нет этой книги, вы можете найти сведения о мире Каладеша на официальном сайте Magic: The Gathering.

Удачных изобретений!

— Джеймс Уайатт

Механики в этом дополнении можно использовать в вашей кампании по D&D, но они не прошли полную проверку игровыми тестами и этапами разработки. По этим причинам материалы данного дополнения не разрешены на официальных организованных мероприятиях по D&D.

МИР КАЛАДЕША



МИР

Каладеш — это мир, где возможно всё. Оптимизм, новаторство и дух созидания подпитывают захватывающий ренессанс изобретательства и магической техники по всему Каладешу. Его жители часто утверждают, что «можно построить что угодно», и гениальные изобретатели ежедневно подтверждают истинность этих слов.

По улицам ходят заводные автоматы, служащие слугами и телохранителями, солдатами и часовыми, ездовыми животными и даже домашними питомцами. Парящие воздушные корабли обеспечивают сообщение как внутри городов и деревень, так и между ними, а также поднимают старателей высоко в небо, где те добывают безграничные запасы магического эфира. Замысловатые и изящные вращающиеся топтеры порхают над рынками, доставляя сообщения, собирая сведения и отгоняя полчища гремлинов. Элегантные механизмы из сцепленных шестерён поднимают и опускают мосты через каналы. Великолепные инструменты сверкают, словно драгоценности, становясь частью яркой и красочной одежды ремесленников, старателей и изобретателей. Во всех этих удивительных творениях сложность конструкции и изящная красота ценятся почти так же высоко, как и практическая эффективность. Искусство создания подобных устройств считается высшей формой творческого и интеллектуального самовыражения, одновременно рождающейся из изобретательского духа мира и подпитывающей его.

Каладеш — светлый и полный надежды мир, а его жители вдохновлены и устремлены в будущее. Каждое изобретение представляет собой поразительное произведение искусства, способное значительно улучшить жизнь окружающих. Даже природа отражает красоту и гармонию городов этого мира: деревья с плавно изгибающимися стволами, извилистые ручьи, словно высеченные рукой мастера горы и сапфировое небо, прорезаемое сияющими голубыми потоками эфира.

ЭФИР

Каладеш обязан своим ярким процветанием осязаемому присутствию эфира — первозданной формы магической энергии, заполняющей пространство между планами существования. Эфир просачивается в Каладеш и стал не только важнейшей частью окружающей среды, но и основой всей современной цивилизации.

Небеса наполнены эфиром, растения и деревья изгибаются и тянутся к нему, а текущие водные пути образуют под его потоками причудливые узоры. Гениальная изобретательница Ааати Вья разработала способ очищать нестабильный эфир, превращая его в мощное и безопасное топливо. Именно этот процесс сделал возможными все изобретения и механизмы, на которых основано общество Каладеша.

На протяжении шести десятилетий величайшие умы Каладеша придумывают всё более удивительные способы применения эфира. От воздушных кораблей до конструкций, напоминающих животных; от шестерёнчатых поездов до музыкальных артефактов; от медицинских устройств до полностью механизированных доспехов, покрывающих всё тело, — возможности для творчества поистине безграничны.



Болото — Адам Пакетт

Консульство и отступники

Город Гирапур и города, деревни и поселения окружающего региона подобны огромному, безупречно работающему механизму из шестерёнок, управляемому и поддерживаемому Консульством. Одиннадцать консулов и бесчисленные чиновники, составляющие Консульство, поддерживают общественный порядок и следят за тем, чтобы все взаимосвязанные механизмы общества работали в гармонии. Важной частью этой работы, разумеется, является контроль над официальным распределением эфира и поддержание эфирной инфраструктуры, на которой держится цивилизованная жизнь Каладеша. Консульство считает, что чудеса и удобства эфирной цивилизации должны быть доступны каждому. Поэтому консулы убеждены, что добыча и распределение эфира, а также производство и продажа устройств, работающих на эфире, должны быть стандартизированы и находиться под строгим контролем.

Консульство нанимает сотни теоретиков и инженеров для проектирования машин, устройств и инфраструктурных систем. Настоящие инновации высоко ценятся и щедро вознаграждаются. Однако ценность любого изобретения ограничивается необходимостью сделать преимущества эфирного общества доступными всем гражданам. Поэтому эффективность производства считается важнее любого художественного самовыражения или индивидуальности автора, чтобы изобретения можно было массово выпускать на консульских фабриках и распространять среди населения.

В той или иной степени Консульству противостоит разрозненная группа изобретателей, механиков, воров и художников, которых объединяют под общим названием «отступники». Изображая отступников как единую организацию, похожую на преступную банду, Консульство стремится настроить общественное мнение против них. Однако в действительности так называемые отступники преследуют самые разные цели, руководствуются различными мотивами, используют разные методы и испытывают к Консульству разную степень неприязни — от лёгкого недовольства до откровенной ненависти. Единственное, что объединяет всех отступников, — это факт участия в некой подрывной деятельности, которую законы Консульства считают преступной. Однако такая «подрывная деятельность» зачастую оказывается совершенно безобидной и сводится лишь к обходу строгих правил, регулирующих изобретательство и распределение эфира.

Чиновники Консульства иногда усиливают свою власть с помощью Жезла правления.



Патрульный Девятого Моста — Райан Александер Ли

Преобразование эфира в электричество позволяет отступнику воспроизводить эффекты Посоха грома и молний.



Укрощенная Молния — Крис Раллис

ПРЕДЫСТОРИИ И ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ

В зависимости от темы и атмосферы вашей кампании персонажи игроков могут быть связаны либо с Консульством, либо с отступниками, либо вообще не принадлежать ни к одной из этих сторон. Предыстория персонажа может служить хорошим показателем того, где могут находиться его настоящие интересы и кому он сохраняет верность.

Артист. Артисты не имеют обязательной склонности ни к одной из сторон. Среди популярных развлечений Каладеша можно встретить проворных кузнецов — изобретателей, которые участвуют в соревнованиях по созданию и сборке устройств с невероятной скоростью, — а также гонщиков на наземных и воздушных транспортных средствах.

Беспризорник. Большинство беспризорников не имеют тесных связей с Консульством, а жизнь на улицах легко приводит их к деятельности отступников, такой как контрабанда эфира или мелкие кражи.

Благородный. Эта предыстория лучше всего подходит для чиновника, связанного с Консульством. Однако такой персонаж вполне может использовать своё положение, чтобы тайно помогать делу отступников.

Гильдейский ремесленник. Персонаж с этой предысторией, вероятно, является профессиональным изобретателем. Гильдейский ремесленник может работать в инквизиции Консульства или состоять в обществе изобретателей — многие из которых либо поддерживают Консульство, либо придерживаются взглядов отступников.

Моряк. Портовый район Гирапура, известный как Бомат, является домом для множества традиционных моряков. Эта предыстория также может отражать жизнь пилота воздушного корабля или даже воздушного пирата. Многие пилоты сохраняют верность Консульству, а некоторые даже служат офицерами на консульских судах. Среди пиратов встречаются как нелегальные добытчики эфира, так и настоящие разбойники, которые грабят другие воздушные корабли.

Мудрец. Персонаж с этой предысторией, скорее всего, будет связан с инквизицией Консульства, а не будет работать самостоятельно. Некоторые мудрецы состоят в Эфирологическом обществе — организации, которая яростно отстаивает свою независимость от контроля Консульства, но при этом не выступает против самого правления Консульства.

Народный герой. Народный герой на Каладеше, скорее всего, будет отступником — человеком, которого считают героем за противостояние какой-либо особенно жестокой политике или указу Консульства.

Отшельник. Лучшей причиной стать отшельником является желание избежать ограничений Консульства, особенно тех, что касаются добычи и очистки эфира. Поэтому персонаж с этой предысторией, скорее всего, будет отступником.

Преступник. Преступники любого рода считаются отступниками согласно законам Консульства. Некоторые персонажи с этой предысторией будут считаться преступниками именно из-за своей деятельности в качестве отступников (например, из-за участия в движениях, выступающих против Консульства). Другие будут считаться отступниками автоматически, несмотря на то, что их преступные занятия никак не связаны с деятельностью отступников. Персонаж с этой предысторией также может оказаться шпионом Консульства, возможно, внедрённым в одну из группировок отступников.

Прислужник. Поскольку религия не является частью повседневной жизни Каладеша, эта предыстория плохо подходит для кампании в этом мире.

Солдат. Большинство персонажей с этой предысторией связаны с Благословеннными — военной стражей Гирапура, — и поэтому тесно сотрудничают с Консульством.

Чужеземец. Дальние земли за пределами Гирапура являются домом как для сторонников Консульства, так и для его противников. Однако персонаж, прибывший из достаточно отдалённых мест, может не иметь никакого мнения о Консульстве просто из-за отсутствия настоящих знаний о нём.

Шарлатан. Практически по определению персонаж, который живёт за счёт обмана и мошенничества, будет считаться Консульством отступником — независимо от того, связан ли он с другими отступниками или действует в одиночку.



Импульсивная Художница ▮ Виктор Титов

ИЗОБРЕТАТЕЛЬСТВО И МАГИЯ

Изобретательство и искусство создания механизмов являются краеугольными камнями жизни и культуры Каладеша. Изобретатели — важные фигуры в обществе: от незаметных работников, создающих удобства цивилизованной жизни в консульских литейных мастерских, до знаменитых свободных ремесленников, которые собирают толпы поклонников, когда проходят по улицам Гирапура. Общества изобретателей и ремесленников являются важной социальной единицей, объединяя людей с похожими интересами и создавая основу для общения и обмена идеями.

Маги, способные творить настоящие заклинания — без помощи устройств, работающих на эфире, — являются редкостью на Каладеше. Под властью Консульства маги всегда считались опасными и непредсказуемыми настолько, что была создана специальная консульская служба, призванная защищать мир от них. Во главе с генеральным инспектором Баралом эта служба разыскивает магов, изучает их тайны, срывает их планы и привлекает их к ответственности за преступления — как уже совершённые, так и потенциальные.

КЛАССЫ ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРОКОВ

Поскольку настоящая способность к созданию заклинаний встречается на Каладеше редко, вы можете ограничить список доступных классов для персонажей в своей кампании. Однако при этом не стоит забывать, что вы всегда можете изменить или полностью игнорировать эти ограничения, чтобы лучше соответствовать вашим игрокам и вашему собственному видению Каладеша.

Барды на Каладеше, вероятно, воспринимались бы как особая разновидность магов, похожая на пиромантов. Поэтому они подвергались бы преследованию со стороны Консульства.

Варвары могут встречаться в отдалённых регионах, расположенных даже дальше земель Пимы и Латну. Такие персонажи, вероятно, будут выглядеть чужаками в Гирапуре — однако это может стать отличной возможностью для развития персонажа. Особенно подходящим выбором может быть варвар-эльф (вероятно, член народа Тирахар, которые отвергают эфирные технологии городских жителей). Путь Берсерка лучше вписывается в мир Каладеша, чем Путь Тотемного воина.

Воины широко распространены на Каладеше, хотя Мистические рыцари здесь неизвестны. Воином может быть стражник Консульства, боец-сторонник отступников или обычный (пусть и закалённый) гражданин.

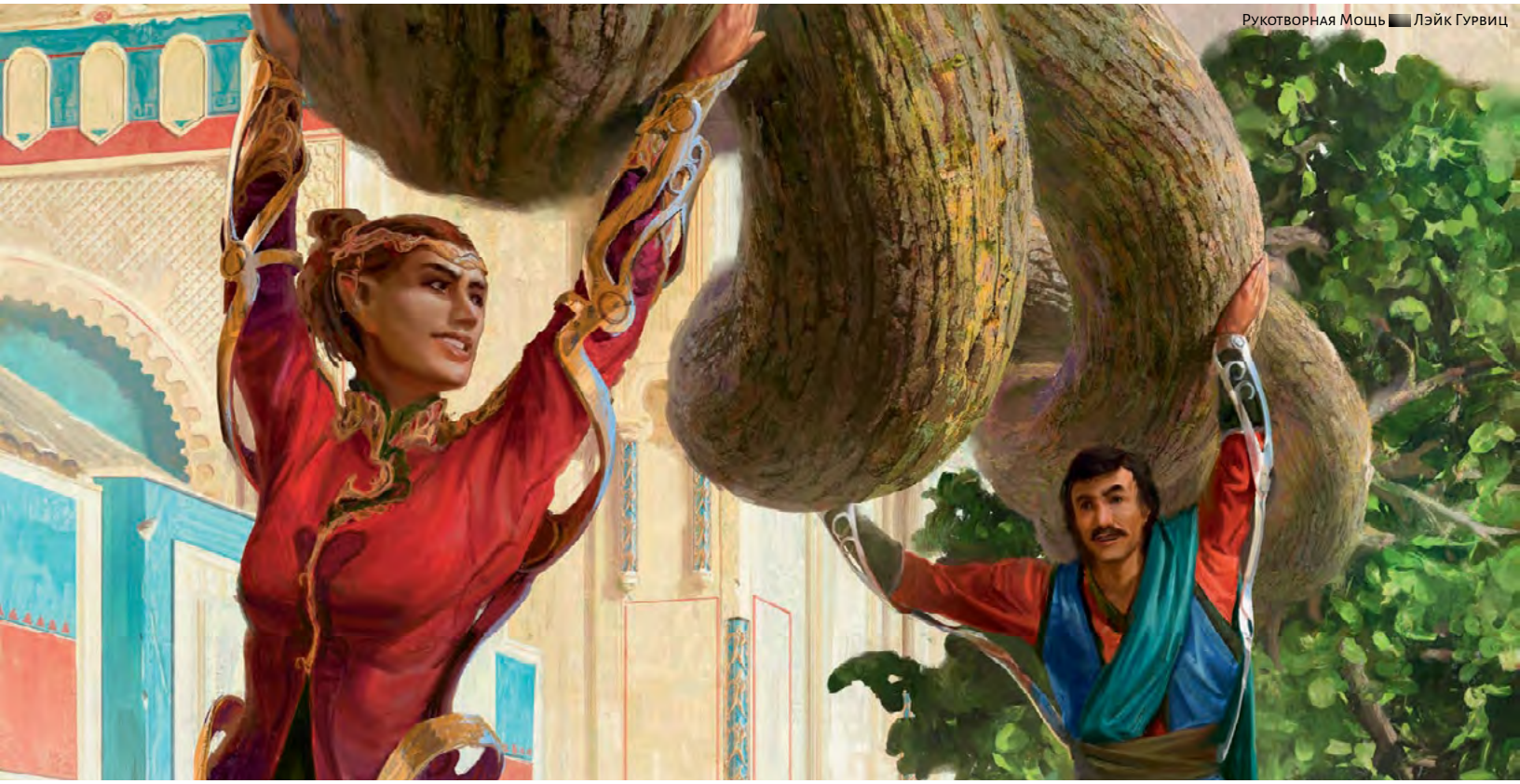
Волшебники чрезвычайно редки на Каладеше. Однако ведалкен — учёный, изучающий эфир, — может достичь достаточного мастерства в управлении потоками эфира, чтобы направлять его и создавать эффекты, похожие на заклинания.

Друиды — это эльфы, которые используют силу Великого Канала для создания магических эффектов. Не-эль-



Слуга Канала — Магали Вильнев

Рукавицы силы огра (*или* Пояс силы великана) *могут выглядеть на Каладеше совершенно иначе, но при этом обладать тем же эффектом.*



фы не могут быть друидами, а Круг Луны недоступен.

Жрецов на Каладеше не существует. Религия не играет значительной роли в жизни жителей этого плана, а магия, происходящая от силы богов, здесь неизвестна.

Колдуны если вообще существуют на Каладеше, то о них мало кто знает и понимает их природу. Колдун мог бы начать свой путь как изобретатель, увлечённый изучением Тёмного Чертежа — чертежа, используемого для создания демонов, — что в конечном итоге привело бы его к заключению договора с Исчадием. Договоры с другими сущностями были бы ещё более необычными. Однако близость Каладеша к заполненной эфиром Слепой Вечности может позволить некоему чужеродному разуму, похожему на Эльдрази, проникнуть в мир и заключить договор с колдуном. Кроме того, Великий Канал сам по себе может быть представлен как самостоятельная сущность, обладающая чертами Архифеи.

Монахи неизвестны на Каладеше, если только вы не захотите создать собственный монашеский орден, существующий в одном из отдалённых регионов плана.

Паладины неизвестны по тем же причинам, что и жрецы. Возможно, воин мог бы черпать магическую силу из преданности своему обету, однако такого персонажа, скорее всего, всё равно считали бы магом.

Плуты распространены, однако мистические ловкачи считались бы магами и подвергались бы преследованиям. Большинство плутов являются отступниками в том смысле, что они живут по другую сторону закона по самым разным причинам.

Следопыты, как и друиды, на Каладеше должны быть эльфами.

Чародеи являются самой распространённой разновидностью магов на Каладеше и часто становятся целью охоты сил Консульства. Они достаточно известны, поэтому многие люди имеют хотя бы общее представление о том, что такое «пиромант», когда встречают одного из них, — однако чародеи всё ещё настолько редки, что большинство людей встречают их со страхом. Чародеи Каладеша не утверждают о наличии у них драконьих родословных, однако здесь существуют Дикая Магия и Штормовое Колдовство. Пиромант вроде Чандры Налаар мог бы обладать уникальным происхождением своей чародейской силы.

Происхождение чародея: Пиромант

Ваша врождённая магия проявляется через огонь. Вы — это ваш огонь, а ваш огонь — это вы.

Пылающее сердце

Начиная с 1-го уровня, каждый раз, когда вы начинаете сотворять заклинание 1-го уровня или выше, которое наносит урон огнём, из вас вырывается вспышка огненной магии. Эта вспышка заставляет существ по вашему выбору, которых вы видите в пределах 10 футов от вас, получить урон огнём, равный половине вашего уровня чародея (минимум 1).

Огонь в жилах

На 6-м уровне вы получаете сопротивление урону огнём. Кроме того, ваши заклинания игнорируют сопротивление к урону огнём.

Ярость пироманта

Начиная с 14-го уровня, когда вас поражает рукопашная атака, вы можете использовать свою реакцию, чтобы нанести нападающему урон огнём. Размер этого урона равен вашему уровню чародея, и он игнорирует сопротивление к урону огнём.

Пылающая душа

На 18-м уровне вы получаете иммунитет к урону огнём. Кроме того, любое заклинание или эффект, созданный вами, игнорирует сопротивление к урону огнём и рассматривает иммунитет к урону огнём как сопротивление к урону огнём.

УСТРОЙСТВА, РАБОТАЮЩИЕ НА ЭФИРЕ

Граждане Консульства наслаждаются, пожалуй, самым захватывающим и вдохновляющим периодом в истории Каладеша. За шестьдесят лет с тех пор, как Аваати Вья открыла процесс очистки эфира, этот ресурс преобразил практически все повседневные занятия и изменил представления людей о собственной жизни. За последнюю половину столетия сотни тысяч новых устройств, механизмов, транспортных средств, конструкций и даже оружия появились благодаря талантливым умам изобретателей — и всё это работает благодаря чудесным свойствам эфира.

Огромное разнообразие эфирных устройств Каладеша можно представить с помощью многих магических предметов из *«Руководства Мастера»*. На Каладеше эти предметы встречаются гораздо чаще, чем в большинстве миров D&D, и их легко приобрести (см. раздел «Покупка и продажа устройств»). Мастеру следует свободно и щедро предоставлять персонажам доступ к магическим предметам, сохраняя дух Каладеша.

Следующие рекомендации — вместе с хорошей долей изобретательской смекалки — помогут адаптировать магические предметы D&D под мир Каладеша. Кроме того, подписи рядом с некоторыми иллюстрациями в этом документе содержат примеры того, как можно преобразовать эфирные чудеса Каладеша в магические предметы из D&D.

Заряды. Заряды магических предметов на Каладеше представляют собой запас эфирного топлива, однако эти заряды не восстанавливаются автоматически. Вместо этого владелец предмета должен добыть эфир и заправить устройство, чтобы восполнить его заряды. Пока обычные источники эфира доступны, повторная заправка предмета не представляет проблемы — и одним из главных принципов Консульства является обеспечение справедливого распределения эфира среди граждан. В случае предмета, который обычно каждый день восстанавливает случайное количество зарядов автоматически, этот случайный бросок может отражать количество эфира, доступное персонажу в конкретный день. Персонаж может приобрести дополнительный эфир (например, на ночном рынке) по цене 50 зм за один заряд. Если заряды предмета не восстанавливаются автоматически, такой предмет нельзя повторно заправить.

Расходуемые предметы. Некоторые устройства, работающие на эфире, создаются для того, чтобы производить одноразовые кратковременные эффекты, повторяющие действие зелий, свитков и других подобных магических предметов. Они не являются настоящими эликсирами или заклинаниями, записанными на бумаге, но обладают тем же эффектом.

Настройка. Процесс настройки на эфирное устройство отражает несколько различных аспектов работы с изобретением. Многие устройства требуют тщательной модификации, чтобы соответствовать конкретному пользователю и правильно функционировать для него. Это можно выполнить в процессе настройки. Ограничение на количество предметов, к которым персонаж может одновременно настроиться, отражает базовый запас эфира, доступный одному человеку для хранения и переноски. Предметы, которые требуют настройки жрецом, паладином или другим классом, отсутствующим в вашей кампании, не имеют эфирного аналога.



Фумигация ■ Светлин Велинов

Свиток заклинания Усыпление [Sleep] *может выглядеть как дымящееся устройство, прикреплённое к топтеру.*



Путешествия между планами. Предметы, позволяющие путешествовать между различными планами существования, не имеют эфирных аналогов. В Мультивселенной Magic путешествия из одного мира в другой являются исключительной прерогативой Мироходцев.

Призыв существ. Предметы, призывающие существ (например, Сумка фокусов), могут вместо этого создавать жизнетворных существ.

Проклятые предметы. Проклятые предметы, появляющиеся в вашей кампании, могут быть неисправными изобретениями. Также возможно, что персонаж, пытающийся создать определённый предмет, случайно изготовит его проклятую версию. Однако такое явление должно быть крайне редким.

Разумные предметы. Разумные магические предметы невозможно создать с помощью эфира.

ИЗОБРЕТЕНИЕ И ПРОИЗВОДСТВО УСТРОЙСТВ

Устройства, работающие на эфире, создаются изобретателями. Некоторые из них производятся массово на фабриках Консульства, однако все они берут начало в умах творческих и талантливых мыслителей. Персонажи игроков могут изобретать и создавать собственные устройства, используя правила изготовления магических предметов из 6-й главы *«Руководства Мастера»*, с некоторыми изменениями в требованиях.

Создание известного типа устройства требует схематического чертежа (аналога формулы для создания магического предмета). Создатель не обязан быть заклинателем, однако ему необходим достаточный запас очищенного эфира, который уже включён в стоимость изготовления предмета. Если создание аналога магического предмета требует дорогого материального компонента, эта стоимость представляет собой дополнительное количество эфира, которое необходимо приобрести для создания устройства.

Если персонаж не обладает схемой устройства, он может попытаться изобрести её самостоятельно. Персонаж, который изобретает устройство, а не следует готовой схеме, должен каждый день работы совершать успешную проверку Интеллекта (Магия). Сложность проверки зависит от редкости предмета: СЛ 10 — для обычного или необычного предмета; СЛ 15 — для редкого или очень редкого предмета; СЛ 20 — для легендарного предмета. При провале проверки персонаж всё равно тратит 25 зм за этот день работы, однако этот день не засчитывается в создание предмета.

Если группа персонажей работает вместе над изобретением предмета, каждый персонаж, который вносит вклад в работу, может попытаться совершить проверку Интеллекта (Магия). Если хотя бы один персонаж преуспевает, группа продвигается вперёд в процессе изобретения и завершения устройства.

ПОКУПКА И ПРОДАЖА УСТРОЙСТВ

На Каладеше эфирные устройства доступны для покупки на открытом рынке. Некоторые из них производятся массово на фабриках Консульства, проходят тщательные проверки безопасности и работоспособности, а затем продаются по ценам, доступным обычным гражданам. Другие создаются изобретателями-отступниками, которые об-

ходят правила Консульства и продают свои устройства на ночных рынках или в тёмных переулках.

Мастер решает, является ли конкретный предмет массовым изделием и доступен ли он для легальной покупки. Как правило, оружие и другие разрушительные устройства не проходят требования безопасности Консульства. Устройство, приобретённое на легальном рынке, стоит от 70 до 120% (1к6 + 6 × 10)* стоимости его создания. Массовое производство позволяет создавать множество устройств значительно дешевле. Нелегальное устройство стоит от 150 до 200% (1к6 + 14 × 10)* стоимости его создания.

Персонаж, который самостоятельно изобрёл и изготовил устройство, может продать его за 150–200% стоимости создания. Также возможно продать своё изобретение инквизиции Консульства, чтобы оно было дополнительно изучено и усовершенствовано. Если устройство успешно пройдёт все необходимые испытания, в будущем оно может быть запущено в массовое производство.

АВТОМАТЫ И ТРАНСПОРТ

Некоторые категории эфирных изобретений нелегко описать как магические предметы, однако их всё равно можно создавать тем же способом.

Искусственные существа, такое как боевой автомат или жизнетворное животное, можно рассматривать как магический предмет с редкостью, определяемой его показателем опасности:

Показатель опасности	Редкость предмета
0–2	Обычный
3–5	Необычный
6–10	Редкий
11–16	Очень редкий
17+	Легендарный

Эфирные транспортные средства можно оценивать по стоимости так, будто они являются магическими предметами. Простые самоходные повозки могут стоить не больше обычной повозки из *«Книги игрока»* — 100 зм (что соответствует стоимости обычного магического предмета). В то же время гоночные болиды, используемые в соревнованиях на Овальном Треке, могут стоить в пять раз дороже — примерно как необычный магический предмет. Летающие транспортные средства значительно дороже. Небольшой Небесный Ялик или коптер могут считаться редким предметом, тогда как более крупный небесный корабль следует рассматривать как очень редкий или даже легендарный предмет.

Флагман «Небесный Владыка» Юнг Парк



**Сначала бросаете кубик и складываете, а потом уже умножаете, и получаете процент.*

ВАРИАНТЫ ИЗОБРЕТАТЕЛЬСТВА

В кампаниях, использующих черты, персонажи игроков могут получить дополнительные способности, связанные с эфиром и изобретательством.

ПРОВОРНЫЙ КУЗНЕЦ

Требование: Интеллект 13 или выше.

Вы овладели искусством создания изобретений на ходу, их улучшения и временного ремонта. Вы можете использовать свои таланты, чтобы создавать немедленные кратковременные магические эффекты, похожие на заклинания, при наличии достаточного времени и подходящего запаса эфира.

Когда вы выбираете эту черту, вы осваиваете два магических эффекта, каждый из которых воспроизводит эффект заклинания 1-го уровня с меткой «ритуал». Эти заклинания могут происходить из списка заклинаний любого класса, однако вашей характеристикой для сотворения этих заклинаний является Интеллект.

Если вы найдёте схему, предназначенную для проворного кузнечестваа, или будете обучаться у другого проворного кузнеца, вы можете получить возможность добавить ещё одно заклинание к числу освоенных вами эффектов. Уровень этого заклинания не может быть выше половины вашего уровня (округлённого вверх), и оно обязательно должно иметь метку «ритуал». Процесс освоения нового заклинания занимает 2 часа за каждый уровень заклинания и требует затрат 50 зм за каждый уровень заклинания. Эта стоимость представляет собой количество эфира, которое вы используете, экспериментируя с эффектом заклинания, чтобы полностью овладеть им.

Кроме того, вы получаете владение инструментами ремесленника (инструменты проворного кузнеца). Используя эти инструменты, вы можете потратить 1 час и материалы стоимостью 10 зм, чтобы создать крошечное заводное устройство (КД: 5 Хиты: 1). Устройство перестаёт работать через 24 часа, если только вы не потратите 1 час на его ремонт, чтобы поддерживать его функционирование. Вы можете использовать своё действие, чтобы разобрать устройство, после чего вернуть материалы, потраченные на его создание. Одновременно у вас может быть не более трёх таких активных устройств.

Когда вы создаёте устройство, выберите один из следующих вариантов:

Заводная игрушка. Эта игрушка представляет собой заводное животное, чудовище или человека, например лягушку, мышь, птицу, дракона или солдата. Когда игрушку помещают на землю, в начале каждого вашего хода она перемещается на 5 футов по земле в случайном направлении. Она издаёт звуки, соответствующие существу, которое она изображает.

Огниво. Это устройство создаёт маленькое пламя, которое можно использовать, чтобы зажечь свечу, факел или костёр. Использование устройства требует вашего действия.

Музыкальная шкатулка. Когда её открывают, эта музыкальная шкатулка воспроизводит одну-единственную мелодию с умеренной громкостью. Шкатулка прекращает играть, когда песня заканчивается или когда её закрывают.

СОЗДАНИЕ СЕРВОТРОНА

Требование: Интеллект 13 или выше.

Вы искусны в создании сервотронов — крошечных конструкций, которые выполняют роль личных помощников. Вы можете сотворить заклинание *Поиск фамильяра [Find familiar]* как ритуал, создавая вместо животного сервотрона, который будет служить вашим фамильяром.

Характеристики сервотрона приведены в разделе «Искусственные существа» этого документа. Во всех остальных отношениях фамильяр-сервотрон действует так же, как описано в заклинании *Поиск фамильяра [Find familiar]*. Вы можете общаться телепатически со своим фамильяром-сервотроном и воспринимать мир через его чувства, пока вы находитесь на одном и том же плане существования.

Вы можете говорить через своего сервотрона своим собственным голосом. Кроме того, когда вы совершаете действие «Атака», вы можете отказаться от одной из своих собственных атак, чтобы позволить вашему фамильяру-сервотрону совершить одну атаку самостоятельно.



Сервотрон Игорь Кирилюк

КАМПАНИЯ НА КАЛАДЕШЕ –

Каладеш — это не типичный мир D&D с точки зрения приключений и искателей приключений. Он плохо подходит для исследования подземелий и не кишит злобными гуманоидами, с которыми персонажи могли бы сражаться. Тем не менее этот план богат возможностями для кампаний, сосредоточенных на городских приключениях и интригах. Рассмотрите следующие элементы для использования в вашей кампании на Каладеше.

ВОССТАНИЕ ЭФИРА

Главная сюжетная линия блока «Каладеш» посвящена полномасштабному восстанию отступников после того, как правительство Консульства начинает действовать всё более угнетающе. Кампания, посвящённая этому восстанию, может поставить персонажей игроков на место отступников, пытающихся захватить эфирный резервуар или организующих масштабный саботаж консульского воздушного корабля. В качестве альтернативы персонажи могут быть агентами Консульства, пытающимися подавить восстание — или, возможно, внедриться в его ряды. Восстание также может служить фоном для кампании, больше сосредоточенной на городских интригах, или же оно может внезапно нарушить привычные события такой кампании. В подобной кампании запасы эфира могут оказаться значительно ограниченными, что приведёт к повышению стоимости создания и использования устройств, работающих на эфире. Тогда добыча эфира легко может стать центральной темой множества приключений.

ГОРОДСКИЕ ИНТРИГИ

Город Гирапур полон возможностей для приключений, основанных на интригах и тайнах. Персонажи игроков могут быть преступниками — например, агентами криминального босса, стремящегося устранить конкурентов. Они могут быть представителями закона или шпионами Дхунд, пытающимися пресечь преступную деятельность. Они могут быть изобретателями или следователями, расследующими обвинения в коррупции или саботаже во время Ярмарки изобретателей. Они могут оказаться втянутыми в борьбу за власть среди Просвещённых хранителей — правителей Консульства. Или же они могут быть изобретателями, соревнующимися в создании лучших боевых автоматов, чтобы заработать деньги на арене Реми в районе Девятого моста.

ИССЛЕДОВАНИЕ И КОЛОНИЗАЦИЯ ДИКИХ ЗЕМЕЛЬ

Это несколько отходит от основной атмосферы и тематики Каладеша, но ваша кампания может происходить далеко за пределами города Гирапур и всех его чудес. Приключенцы могут быть исследователями, стремящимися нанести на карту самые отдалённые уголки мира, или колонистами, желающими основать Новый Гирапур в далёких землях. За пределами действия эфирных трубопроводов Гирапура такие персонажи могут быть вынуждены добывать эфирные жеоды, чтобы питать свои изобретения, — или же путешествовать на воздушном корабле, способном собирать и очищать эфир непосредственно из эфиросферы. Что именно персонажи обнаружат в дикой местности — решать вам. Такая кампания даже может включать угрозы, более привычные для классического D&D, но при этом наполненные магией эфира.

Перчатка Дхунд действует точно так же, как кинжал яда.



Оперативница из Данда ■ Магали Вильнев

РАСЫ КАЛАДЕША

Больше Чем Жизнь — Джейми Джонс

ЭФИРИДЫ

«День, не потраченный на наслаждение чувствами, — день, прожитый зря».

Когда события целой жизни сжимаются практически до ничего, необходимо смаковать каждое мимолётное мгновение, извлекая из него каждую каплю удовольствия, которую оно способно подарить. Именно эта философия определяет жизнь и мышление эфиридов. Имея всего несколько коротких лет — а иногда лишь несколько месяцев — чтобы жить, каждый эфирид считает время чрезвычайно ценным. Любое мгновение, проведённое без удовольствия, — потраченное впустую мгновение. И хотя эфириды различаются своими стремлениями и источниками удовольствия, почти все они разделяют одно желание: извлечь максимум из того короткого времени, которое им отпущено.

Эфириды возникают самопроизвольно в процессе очистки эфира. По-видимому, их тела и разум формируются в результате взаимодействия летучих элементов эфира, удаляемых во время очистки, и психических отпечатков, оставляемых людьми, участвующими в этом процессе. Однако каждый эфирид является уникальной личностью, а не просто копией разума или облика другого человека. Эта раса остаётся малоизученной, и лишь немногие эфириды готовы тратить свои короткие жизни на то, чтобы позволить ведалкенским учёным исследовать их биологические и психологические особенности.

ЭФИРИДЫ И ГЕНДЕР

Эфириды — странный живой побочный продукт процесса очистки эфира. Они имеют гуманоидную форму, но лишены каких-либо биологических особенностей, свойственных другим расам. Они не едят и не спят, не размножаются и не обладают какими-либо физическими половыми признаками. Поэтому язык, разделяющий людей на мужскую и женскую категории, оказывается неприменим к эфиридам. Большинство эфиридов предпочитает, чтобы окружающие обращались к ним местоимением «они», поскольку оно не приписывает им гендер, которого у них нет. Лишь относительно немногие предпочитают местоимения «он» или «она», сознательно выбрав себе определённый гендер.

На Каладеше эфирозаряженную стрелу убийства можно выпустить даже без лука.



Чистое Устранение ■ Бастьен Л. Де Харм

ПОЛИТИКА ЭФИРИДОВ

Отношения между эфиридами и Консульством сложны. С одной стороны, эфириды понимают, что без операций Консульства по очистке эфира их раса не существовала бы, поэтому они хотя бы отчасти заинтересованы в том, чтобы эти операции продолжались и проходили без сбоев. С другой стороны, мало кто из эфиридов способен терпеливо относиться к утомительной и громоздкой политике и многочисленным правилам Консульства, что отчасти сближает их с философией отступников. Как правило, эфиридов привлекает та или иная сторона скорее обещанием захватывающих событий и развлечений, чем какими-либо серьёзными политическими убеждениями.

ОСОБЕННОСТИ ЭФИРИДОВ

Ваш персонаж-эфирид обладает следующими особенностями, обусловленными его необычной природой.

Увеличение характеристик. Значение вашей Харизмы увеличивается на 2, а значения ещё двух характеристик по вашему выбору увеличиваются на 1.

Возраст. Эфириды появляются на свет уже взрослыми и живут не более нескольких лет.

Мировоззрение. Как правило, эфиридами движут гедонизм и личная выгода, поэтому в лучшем случае они нейтральны, а в худшем — совершенно злы. Нейтральные эфириды могут посвящать значительную часть своего времени (и богатства) вечеринкам и общественной жизни, тогда как злые эфириды обычно связаны с криминальным подпольем.

Размер. Эфириды примерно такого же размера, как люди, их рост составляет от 5 до 6 футов (примерно 150–180 см). Они довольно лёгкие — весят всего около 100 фунтов (примерно 45 кг), причём с возрастом их вес уменьшается: всё большая часть их сущности возвращается в эфиросферу. Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения составляет 30 футов.

Тёмное зрение. Привыкнув к ночи, вы обладаете превосходным зрением в темноте и при тусклом освещении. Вы можете видеть в тусклом свете в пределах 60 футов от себя так, будто это яркий свет, а в темноте — так, будто это тусклый свет. В темноте вы не различаете цвета, видя лишь оттенки серого.

Рождённый из эфира. Вы получаете сопротивление некротическому урону.

Угрожающий вид. Вы получаете владение навыком Запугивание.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и ещё двух языках по вашему выбору.

ДАР ЭФИРИДА

Неизвестный эфирид, отчаянно искавший способ продлить свою короткую жизнь, обнаружил процесс трансформации, позволивший значительно продлить его существование. Секрет заключался в способности питаться жизненной сущностью других существ. С тех пор другие эфириды научились проводить эту чудовищную трансформацию, и эфириды с этим «даром» стали небольшой группой даже среди и без того малочисленной расы.

Одарённый эфирид способен вытягивать жизненную сущность из других существ. Подобно тому, как тепло передаётся от тёплого предмета к холодному, одарённому эфириду достаточно коснуться другого живого существа когтистой рукой, чтобы вытянуть из него жизненную энергию. Эта энергия поддерживает существование самого эфирида, одновременно истощая силу и жизненные силы его жертвы.

Для многих эфиридов, привыкших жить ради удовольствий и немедленного удовлетворения желаний, понятия «хочу» и «нужно» практически неразделимы. Однако эфириды с этим даром познают, что значит по-настоящему нуждаться в чём-либо, поскольку после трансформации у них развивается голод по жизненной сущности, значительно превосходящий любые желания, которые они испытывали прежде. Одарённый эфирид, который воздерживается от подобного питания, разрушается ещё быстрее, чем другие эфириды, одновременно испытывая невыразимые страдания, вызванные недостатком жизненной энергии.

По решению Мастера, персонаж-эфирид может исследовать способы получения этого тёмного «дара». Процесс похож на изобретение и создание редкого магического предмета (см. раздел «Изобретение и производство устройств» ранее в этом документе). Однако вместо эфира для этого процесса требуется целый ряд редких мазей и необычных ингредиентов, стоимость которых и определяет цену исследования и проведения трансформации.

Эфирид, получивший этот дар, приобретает способность «Вытягивание жизни» — естественную атаку, которая наносит 1к6 некротического урона и восстанавливает эфириду такое же количество хитов. Однако если эфирид в течение 7 дней не нанесёт урон с помощью этой способности, его максимальное количество хитов уменьшается на 1к6 за каждую неделю. Это уменьшение невозможно устранить до тех пор, пока эфирид не использует способность «Вытягивание жизни» и не завершит продолжительный отдых.



Извлечение Сущности — Мин Юм

ДВАРФЫ

«Это работа дварфов. Более надёжного знака качества не найти».

Для мастеров Каладеша красота устройства почти столь же важна, как и его функциональность. Однако разные мастера по-разному понимают красоту, а для большинства дварфов высшим признаком красоты является качество. Нет ничего прекраснее машины, созданной на века — той, что безупречно работает, требуя минимум обслуживания, несмотря на прошедшие годы.

Дварфы не понимают лени и не терпят попыток срезать углы. Подобно тому как машина должна всегда работать исправно, мастер должен трудиться последовательно и тщательно. Дварфы гордятся своей трудовой этикой и презирают любое отношение или поведение, способное поставить под угрозу качество их работы. Они предпочитают тщательность скорости. Работа дварфа может занять больше времени, но её качество делает эти затраты оправданными. Если работу необходимо выполнить, дварф проследит, чтобы она была сделана правильно. А если дварф ремонтирует машину, она будет работать так же хорошо, как в момент своего создания, — если не лучше, — и прослужит ещё долго.

Среди представителей других рас дварфы пользуются репутацией совершенно бесстрашных существ. В значительной степени это связано с их работой, которая нередко требует взбираться на высокие здания или висеть под днищами воздушных кораблей. Однако дварфы вовсе не безрассудны. В любую потенциально опасную ситуацию они входят, заранее установив надёжные меры безопасности и тщательно подготовившись к тому, чтобы избежать несчастного случая. Непоколебимо доверяя качеству страховочных ремней, строительных лесов и своей работы, дварфу просто незачем бояться падения.

ПОЛИТИКА ДВАРФОВ

Дварфы стремятся туда, где есть работа. Поэтому многие из них ценят Консульство как неисчерпаемый источник возможностей для трудоустройства. Со своей стороны, Консульство высоко ценит дварфов за их кропотливый и перфекционистский подход к строительству и обслуживанию. В результате дварфы работают на всех уровнях правительства Консульства, включая должности среди Просвещённых Хранителей, а также непосредственно среди консулов. Дварфы-строители поддерживают механизмы городов в исправном состоянии, а дварфы-воители защищают имущество и помогают поддерживать порядок.



Вдохновенный Натиск — Дерученко Александр

Однако большинство дварфов связывает с Консульством прежде всего не какая-либо философская позиция, а возможность создавать великие вещи. Дварфы обычно не стремятся заниматься политикой, однако некоторые из них возмущены тем, что считают небрежным и халтурным строительством на литейных заводах Консульства. По их мнению, массовое производство в масштабах, которых добилось Консульство, является оскорблением самих идеалов настоящего ремесла. Те, кого это оскорбление возмущает сильнее всего, иногда начинают сотрудничать с группами отступников.

ОСОБЕННОСТИ ДВАРФОВ

Ваш персонаж-дварф обладает набором врождённых способностей, являющихся неотъемлемой частью дварфийской природы.

Увеличение характеристик. Значение вашего Телосложения увеличивается на 2, а значение Мудрости — на 1.

Возраст. Дварфы взрослеют с той же скоростью, что и люди, однако считаются молодыми, пока не достигнут 50-летнего возраста. В среднем они живут около 350 лет.

Мировоззрение. Большинство дварфов придерживается законопослушного мировоззрения, твёрдо веря в преимущества хорошо организованного общества. Они также склоняются к добру, обладая сильным чувством справедливости и веря, что каждый заслуживает пользоваться благами справедливого общественного устройства.

Размер. Дварфы достигают примерно 5 футов (около 150 см) в высоту и в среднем весят около 150 фунтов (около 68 кг). Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения составляет 25 футов. Ношение тяжёлых доспехов не снижает вашу скорость.

Тёмное зрение. В далёком прошлом ваша раса привыкла к жизни под землёй, поэтому вы обладаете превосходным зрением в темноте и при тусклом освещении. Вы можете видеть в тусклом свете в пределах 60 футов от себя так, будто это яркий свет, а в темноте — так, будто это тусклый свет. В темноте вы не различаете цвета, видя лишь оттенки серого.

Дварфийская стойкость. Вы совершаете с преимуществом спасброски от отравления и получаете сопротивление урону ядом.

Дварфийская выносливость. Максимум ваших хитов увеличивается на 1, а затем увеличивается ещё на 1 каждый раз, когда вы получаете новый уровень.

Мастерство ремесленника. Вы получаете владение двумя видами ремесленных инструментов по вашему выбору. Ваш бонус мастерства удваивается для любой проверки характеристики, которую вы совершаете с использованием любого из выбранных видов владения. Кроме того, когда вы совершаете проверку Интеллекта (История), связанную с происхождением какого-либо архитектурного сооружения (включая здания, общественные сооружения вроде каналов и акведуков, а также гигантские механизмы из шестерёнок, лежащие в основе значительной части построек Гирапура), вы считаетесь владеющим навыком История и добавляете к проверке удвоенный бонус мастерства вместо обычного бонуса мастерства.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Дварфийском языках. Дварфийский изобилует твёрдыми согласными и гортанными звуками, и эти особенности отражаются на любом другом языке, на котором может говорить дварф.



Акробатический Маневр ▬ Вайнона Нельсон

ЭЛЬФЫ

«Всё связано, и эфир течёт сквозь всё сущее».

Движение эфира по миру заметно и очевидно там, где он струится светящимися реками по небу, проносится над искусно вылепленными равнинами или течёт по огромным городским трубопроводам. Однако эльфы Каладеша обладают уникальной чувствительностью к потоку эфира, проходящему через весь план, — как видимому, так и скрытому, — и ощущают тонкие способы, которыми эфир пронизывает и влияет на всё живое. Они называют этот поток Великим Каналом и верят, что по-настоящему постичь его можно лишь став его частью: одновременно формируя его и позволяя ему формировать себя.

Благодаря этой чувствительности эльфы ощущают глубокую связь с другими живыми существами. Они активно взаимодействуют с окружающим миром, находя



удовольствие как в природных процессах, так и в социальных взаимодействиях. Они с восторгом исследуют взаимосвязь природы и общества, наблюдая движение эфира от природы к изобретениям, от человека к человеку, от тела к разуму и сердцу.

Эльфы живут в гармонии как с природой, так и с технологиями. Они верят, что природа вдохновляет технологии: каждое искусственное существо является выражением природных законов и принципов и воплощает один из аспектов потока эфира в своего рода микрокосмической системе. Технологии, в свою очередь, способны поддерживать природный мир, помогая жизни расти и процветать в местах и такими способами, которые в противном случае были бы невозможны.

ОСОБЕННОСТИ ЭЛЬФОВ

Эльфы Каладеша во многом схожи с эльфами других миров. Ваш персонаж-эльф обладает следующими особенностями.

Увеличение характеристик. Значение вашей Ловкости увеличивается на 2, а значение Мудрости — на 1.

Возраст. Хотя физической зрелости эльфы достигают примерно в том же возрасте, что и люди, эльфийское понимание взрослости выходит за пределы физического развития и включает жизненный опыт. Обычно эльф объявляет себя взрослым и получает взрослое имя примерно в возрасте 100 лет. Эльфы способны дожить до 750 лет.

Мировоззрение. Эльфы любят свободу, разнообразие и самовыражение, поэтому сильно склоняются к более мягким аспектам хаоса. Они ценят и защищают свободу других так же, как свою собственную, и чаще бывают добрыми, чем злыми.

Размер. Рост эльфов составляет от менее 5 до более 6 футов (примерно 150–190 см), при этом они обладают стройным телосложением. Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения составляет 30 футов.

Тёмное зрение. Привыкнув к сумраку леса и ночному небу, вы обладаете превосходным зрением в темноте и при тусклом освещении. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Обострённые чувства. Вы владеете навыком Внимательность.

Эльфийское оружейное обучение. Вы получаете владение длинным мечом, коротким мечом, коротким луком и длинным луком.

Наследие фей. Вы совершаете с преимуществом спасброски от очарования, и вас невозможно магически усыпить.

Транс. Эльфы не спят. Вместо этого они погружаются в глубокую медитацию, находясь в полубессознательном состоянии до 4 часов в сутки (обычно такую медитацию называют трансом). Во время этой медитации вы можете грезить о разных вещах. Некоторые из этих грёз являются ментальными упражнениями, выработанными за годы тренировок. После такого отдыха вы получаете все преимущества, которые получает человек после 8 часов сна.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Эльфийском языках. Эльфийский язык текучий, с утончёнными интонациями и сложной грамматикой. Эльфийская литература богата и разнообразна, а стихи и песни известны среди представителей других рас. Многие барды учат эльфийский язык, чтоб добавить песни в свой репертуар.

Эльфийская культура. Эльфы Каладеша не объединяются в государства или племена. Тем не менее они выделяют среди своих три различные культурные группы. Впрочем, на самом деле эти группы скорее отражают определённые взгляды или отношение к остальному обществу и использованию технологий. Выберите одну из этих культур.

Дикая Странница Сидхарт Чатурведи

БИШТАХАРЫ И ТИРАХАРЫ

Эльфы, живущие в лесах и сельской местности, известны как биштахары. Большинство из них обитает в изолированных поселениях вдали от других рас, хотя продолжает торговать с ними. Более того, значительная часть продовольствия Каладеша выращивается именно эльфами. Биштахарские земледельцы выращивают продукты питания, декоративные цветы, древесину для строительства и создают сложные живые скульптуры в своих извилистых садах и полях. Они используют повсеместно распространённые технологии плана, чтобы способствовать росту растений и животных, применяя автоматы в качестве садовников и пастухов, а также сложные, практически незаметные системы, регулирующие тепло, воду и питательные вещества.

Сад, за которым ухаживают эльфы, выглядит так, словно растёт естественным образом, но при этом сохраняет эстетически приятную форму. На самом деле многие леса и равнины Каладеша также были высажены и возделаны эльфами. То, что на первый взгляд кажется дикой природой, скорее всего, является тщательно спланированным ландшафтом, созданным с учётом потребностей живущих там людей и животных.

Эльфы, полностью отказавшиеся от технологий, называются тирахарами. Некоторые эльфы, разделяющие взгляды тирахаров, живут в городах или на фермах, однако большинство просто уходит в более дикие уголки Каладеша. Не более одного эльфа из ста относится к тирахарам, и многие представители других рас даже не знают о существовании этих затворнических эльфов.

Быстрые ноги. Ваша базовая скорость перемещения увеличивается до 35 футов.

Маскировка в дикой местности. Вы можете предпринять попытку спрятаться, даже если вы слабо заслонены листвой, сильным дождём, снегопадом, туманом или другими природными явлениями.

ВАХАДАРЫ

Вахадары — эльфы, живущие в городах Каладеша. Они комфортно чувствуют себя в окружении технологий и работают планировщиками, архитекторами, эфирозрителями или изобретателями. Некоторые из них используют методы биштахарских земледельцев, чтобы выращивать пищу на крышах, башнях и озеленённых улицах. Вахадары, как правило, хорошо интегрированы в остальное общество Каладеша. Они живут в городах, населённых преимущественно представителями других рас (хотя, как и в Гирапуре, многие из них селятся в отдельных районах, напоминающих сады), и активно участвуют в торговле.

Заговор. Вы знаете один заговор из списка заклинаний волшебника. Базовой характеристикой для его использования является Интеллект.

Дополнительный язык. Вы можете говорить, читать и писать на ещё одном языке, на ваш выбор.



Караван Культиватора ■ Марк Цуг



Прозрение Механика — Киран Яннер

ЛЮДИ

«Любопытство — это зуд, который необходимо утолить».

Люди Каладеша — раса, исполненная страстных стремлений. В лучшем случае люди берутся за грандиозные и масштабные начинания, стремясь достичь самых высоких и, казалось бы, невозможных целей. В худшем случае они оказываются поверхностными и непрактичными мечтателями, не замечающими последствий своих ошибочных поступков. Однако невозможно отрицать, что и лучшие, и худшие представители человечества — как и подавляющее большинство людей между этими крайностями — сыграли важнейшую роль в формировании истории Каладеша и продолжают определять судьбу плана. Их любопытство, амбиции, кажущаяся безграничной энергия и широта взглядов являются мощными силами, которые двигают изобретательство вперёд.

Персонажи-люди расцветают благодаря разнообразию и жаждут новых впечатлений. Для человека совершенно естественно за свою жизнь попробовать себя в нескольких совершенно разных областях и дисциплинах, иногда бросая годы достижений в одном деле ради чего-то нового и захватывающего. Эта склонность нередко создаёт персонажей, которые знают достаточно о множестве различных областей, чтобы представлять опасность в каждой из них. Но в то же время многие люди преуспевают в создании синтеза и поиске связей между на первый взгляд совершенно несвязанными дисциплинами. Благодаря этому они привносят взаимное обогащение идей в процесс изобретательства, способствуя инновациям во всех областях.

ОСОБЕННОСТИ ЛЮДЕЙ

Персонаж-человек обладает особенностями, описанными для людей в *«Книге игрока»*.

Увеличение характеристик. Значение всех ваших характеристик увеличивается на 1.

Возраст. Люди становятся взрослыми в районе 20 лет, и живут менее столетия.

Мировоззрение. Люди не имеют склонности к определённому мировоззрению.

Размер. Люди сильно различаются по размерам. Некоторые с трудом достигают 5 футов (152 сантиметров) ростом, тогда как другие имеют рост, превосходящий 6 футов (183 сантиметра). Вне зависимости от роста, ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения составляет 30 футов.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Всеобщем и ещё одном языке по вашему выбору. Люди обычно изучают языки других народов, с которыми им приходится иметь дело, включая малоизвестные диалекты. Они любят вставлять в свою речь слова, заимствованные из других языков: дварфийские ругательства, музыкальные выражения эльфов, учёный жаргон ведалкенов и так далее.

ВЕДАЛКЕНЫ

«Конечно, это несовершенно. Всё несовершенно. И это прекрасно! Представляете, как ужасно было бы, если бы всё уже было идеально?»

У ведалкенов необычный взгляд на прогресс. Они считают, что ничто не совершенно и никогда не сможет стать совершенным — и искренне этому радуются. Каждое несовершенство — это возможность для улучшения, а прогресс представляет собой бесконечное движение к состоянию совершенства, которого на самом деле невозможно достичь. Поэтому указание на несовершенство едва ли воспринимается как оскорбление. Именно поэтому ведалкены с энтузиазмом отмечают недостатки и проблемы, что представители других рас иногда находят крайне раздражающим.

Этот энтузиазм распространяется на все аспекты работы ведалкенов — как практические, так и теоретические. Они любопытны и легко воодушевляются, часто полностью погружаясь в свои занятия. Для ведалкена совершенно нормально часами разбираться в мельчайших деталях абстрактного вопроса или незначительной инженерной проблемы. Размышляя над сложными вопросами, ведалкены могут совершенно не замечать происходящего вокруг. Они также склонны пускаться в пространные объяснения своих текущих исследований, поскольку большинство из них обнаруживает, что разговор о проблеме зачастую помогает найти её решение.

Как правило, ведалкены общительны в беседе. Однако в вопросах личной жизни они довольно сдержанны и гораздо больше интересуются идеями, чем людьми. Они заводят близкие дружеские отношения на основе общих интересов или убедительных разногласий, а их общение сосредоточено прежде всего на мыслях об этих вопросах, а не на чувствах, которые они вызывают. Эмоциональные процессы не особенно интересуют ведалкенов — ни как тема для разговора, ни как предмет изучения. Когда они говорят о своих чувствах, то делают это главным образом для того, чтобы сообщить другим информацию, которая может оказаться полезной. Например, ведалкен может сказать своим коллегам: «Сейчас я раздражен, поэтому могу реагировать не совсем адекватно. Возможно, нам стоит продолжить позже». Однако любые вопросы о причине раздражения, скорее всего, будут отвергнуты как не имеющие отношения к делу.

ПОЛИТИКА ВЕДАЛКЕНОВ

Большинство ведалкенов гораздо больше интересуется изобретательством и исследованиями, чем политикой. Они предпочитают раскрывать скрытый потенциал устройств, работающих на эфире, вместо того чтобы раз-

Вспышка гениальности — и вот уже созданы жезл связывания, хрустальный шар или сфера аннигиляции?

Проблеск Гениальности ■ Томми Арнольд





Торговка Редкостями — Игорь Кирилюк

мышлять о том, как именно эфир следует распределять среди граждан Консульства. По этой причине, хотя ведалкенов можно встретить как среди чиновников Консульства, так и среди отступников, их преданность той или иной стороне зачастую лишена того партийного рвения, которое характерно для представителей других рас.

Особенности ведалкенов

Ваш персонаж-ведалкен обладает определёнными особенностями, общими для всех представителей этой расы.

Увеличение характеристик. Значение вашего Интеллекта увеличивается на 2, а значение Мудрости — на 1.

Возраст. Ведалкены взрослеют с той же скоростью, что и люди, и большинство из них, как ожидается, вступает во взрослую жизнь примерно к 40 годам. Они могут жить от 350 до почти 500 лет.

Мировоззрение. Ведалкены чаще всего придерживаются законопослушного мировоззрения и редко бывают злыми.

Размер. Ведалкены выше людей, но обладают более стройным телосложением. Их средний рост составляет от 6 до 6,5 футов (примерно 180–195 см), однако обычно они весят менее 200 фунтов (около 90 кг). Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения составляет 30 футов.

Хитрость ведалкена. Вы совершаете с преимуществом все спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы против магии.

Знания об эфире. Когда вы совершаете проверку Интеллекта (История), связанную с магическими предметами или технологическими устройствами, работающими на эфире, вы можете добавить к проверке удвоенный бонус мастерства вместо обычного бонуса мастерства, если он применяется.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Ведалкенском языках. Ведалкенский язык известен своими техническими трактатами и обширными каталогами знаний о природе и пронизывающем её эфире.

БЕСТИАРИЙ КАЛАДЕША



Охотник на Небесные Корабли | Крис Ран



Наглые Вредители ▪ Кев Уокер

ГРЕМЛИНЫ

Гремлины — живучие падальщики с ненасытным аппетитом к эфиру. Их привлекают места с большими запасами эфира, в том числе лаборатории и мастерские, где они способны уничтожить месяцы кропотливой работы всего за несколько часов. Небольшое нашествие гремлинов легко может поставить крест на карьере изобретателя, а в достаточном количестве эти существа способны разрушить всю эфирную инфраструктуру такого города, как Гирапур. Хотя Консулльство располагает обширными программами по предотвращению и контролю нашествий гремлинов, порой кажется, что город чудес отделяет от масштабного отключения электричества и полного коллапса всего один гремлин.

Гремлины — небольшие безволосые существа с шестью ногами и длинными мордами. Каждая нога заканчивается твёрдыми, плотными когтями, идеально подходящими для того, чтобы прорезать и раздирать камень и древесину в естественной среде, а также металл и механизмы в городских районах. Гремлины также используют когти для лазания, расширения отверстий и туннелей, а также для того, чтобы протискиваться через тесные пространства.

Гремлин [Gremlin]

Маленький Зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11
Хиты 27 (5к8 + 5)
Скорость 40 футов

Сил	Лов	Тел	Инт	Мдр	Хар
12 (+1)	13 (+1)	13 (+1)	3 (−4)	13 (+1)	6 (−2)

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 11
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Чутьё на эфир. Гремлин может по запаху определить точное местонахождение очищенного или неочищенного эфира в пределах 30 футов от себя.

Действия

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к8 + 1) рубящего урона.

Высасывание. Гремлин высасывает эфир из устройства, работающего на эфире, которое он видит в пределах 5 футов от себя. Если предмет никто не носит и не держит, прикосновение автоматически высасывает из него эфир. Если предмет носит или держит существо, это существо должно преуспеть в спасброске Ловкости со СЛ 11, чтобы не дать гремлину до него добраться.

Если устройство, работающее на эфире, предоставляет какой-либо бонус (к броскам атаки, броскам урона, Классу Доспеха и т. д.), этот бонус уменьшается на 1. Если устройство имеет заряды, оно теряет 1 заряд. В противном случае оно перестаёт функционировать на 1 раунд. Если гремлина ничто не остановит, он способен полностью уничтожить устройство, работающее на эфире.



Изысканный Архангел ▬ Брэд Ригни

АНГЕЛЫ

Ангелы — таинственные, отстранённые существа, которых смертные видят крайне редко. Они являются живым воплощением белой маны и олицетворяют присущие ей стремления к порядку и гармонии. Некоторые изобретатели рассматривают ангелов в контексте Эфирного Цикла как проявление Великого Замысла. Если божественное вдохновение встречается с абсолютно совершенной стадией инновации, результатом становится ангел — живое изобретение. Их маски, головные уборы и доспехи придают им почти механический вид, однако на самом деле они являются живыми существами. Их ярко окрашенная кожа почти полностью скрыта под доспехами и декоративными одеяниями. Благодаря своему совершенству ангелы, как считается, невосприимчивы к последним стадиям Эфирного Цикла, которые должны привести к их уничтожению.

Жители Каладеша не поклоняются ангелам и не молят их о вмешательстве в дела смертных — да и подобные молитвы всё равно остались бы без ответа. Одинокие ангелы взаимодействуют друг с другом лишь посредством формальных, наполненных скрытыми смыслами ритуалов, значение которых смертным неясно. Однако встреча с ангелом считается добрым предзнаменованием, а особенно — знаком грядущего успеха в изобретательстве.

Используйте характеристики **дэва** для ангела на Каладеше. Некоторые ангелы (например, изображённый на карте «Ангел Изобретений») сражаются четырьмя мечами, по одному в каждой из своих четырёх рук. Когда такой ангел использует действие «Мультиатака», он совершает четыре атаки вместо двух. Однако его оружие наносит лишь дополнительные 1к10 урона излучением благодаря способности «Ангельское оружие», поэтому каждая атака мечом при попадании наносит 7 (1к6 + 4) рубящего урона плюс 5 (1к10) урона излучением.

ДЕМОНЫ

Демоны — искусственные существа, тщательно созданные и наделённые эфиром в соответствии с образцом, известным как Тёмный Чертеж. Неизвестные изобретатели далёкого прошлого разработали этот чертёж — возможно, пытаясь подражать ангелам, а может быть, стремясь воссоздать местных демонов, которые впоследствии были истреблены до последнего. Подобно тому как ангелы воплощают белую ману и стадию создания Эфирного Цикла, демоны являются ненасытными воплощениями чёрной маны, которые питаются эфиром. Они совершают набеги на ночные рынки, грабят воздушные корабли и врываются на заводы по переработке эфира в поисках пищи, стремясь утолить свою жажду и попутно причиняя как можно больше разрушений. Поэтому их можно считать воплощением стадии возврата Эфирного Цикла.

Изобретатели прибегают к Тёмным Чертежам лишь в состоянии крайнего отчаяния — чаще всего пытаясь обрести силу для себя или отомстить своим врагам. Однако разрушительную мощь демонов трудно контролировать, а сами существа не испытывают ни особой привязанности, ни благодарности к своим создателям. Нередко даже изобретатель, с величайшей осторожностью выполнивший все необходимые этапы создания демона, в итоге разделяет печальную участь всех остальных его жертв.

На первый взгляд демоны похожи на ангелов: они носят богато украшенные маски и головные уборы и часто облачаются в доспехи. Эфир, который поглощает демон, оставляет на его коже узоры в виде завитков огненно-красного, глубокого пурпурного или жгучего жёлтого цвета.

Для демонов Каладеша хорошо подходят характеристики **эринии**, однако их оружие наносит дополнительные некротический урон, а не дополнительный урон ядом.



Демон Темных Замыслов ▬ Daarken

Киты и левиафаны

Эфиросфера обладает собственной экосистемой. Крошечные организмы парят в потоках эфира, получая всю необходимую энергию непосредственно из него и становясь пищей для более крупных существ. Левиафаны (по форме напоминающие огромных угрей) и летающие киты отфильтровывают этих организмов из воздуха, проплывая сквозь эфиросферу. Киты, как правило, не проявляют агрессии, однако, перемещаясь в потоках эфира, они могут вызывать разрушительные искры или опустошительные бури. Левиафаны же вечно голодны и с одинаковой готовностью пожирают драконов, воздушные корабли и более мелких существ. Наряду с драконами именно левиафаны являются главной причиной, по которой воздушные корабли, занимающиеся добычей эфира, оснащают огромными гарпунами.

Небесный левиафан подобно лиловому червю способен заглатывать добычу целиком, однако у него отсутствует ядовитое жало пурпурного червя, поэтому он значительно менее опасен. Используйте приведённые здесь характеристики.

Небесные киты обычно представляют собой миролюбивых фильтраторов, которые по возможности избегают столкновений с воздушными кораблями и летающими хищниками. Используйте характеристики **гигантского крокодила**, заменив его атаку укусом на атаку ластой, идентичную его атаке хвостом. Небесный кит обладает скоростью полёта 50 футов и может парить.

Небесный левиафан [Sky Leviathan]

Громадный Зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 247 (15к20 + 90)
Скорость полёт 50 футов (парение)

Сил	Лов	Тел	Инт	Мдр	Хар
28 (+9)	7 (−2)	22 (+6)	1 (−5)	8 (−1)	4 (−3)

Спасброски Тел +10, Мдр +3
Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 11
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 22 (3к8 + 9) колющего урона. Если цель — существо Большого размера или меньше, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости со СЛ 18, иначе левиафан проглатывает его. Проглоченное существо ослеплено и опутано, имеет полное укрытие от атак и других эффектов, исходящих извне левиафана, и получает 21 (6к6) урона кислотой в начале каждого хода левиафана.

Если левиафан получает 30 или более урона за один ход от существа, находящегося внутри него, левиафан должен в конце этого хода преуспеть в спасброске Телосложения со СЛ 21, иначе он отрыгивает всех проглоченных существ. Эти существа падают ничком в пространстве в пределах 10 футов от левиафана. Если левиафан умирает, проглоченное им существо больше не считается опутанным им и может выбраться из его трупа, потратив 20 футов перемещения в состоянии «лежащий ничком».



Пращур Эфирных Бурь ▬ Сэм Бёрли

ДРЕЙКИ

Дрейки — пугливые и склонные пользоваться любой возможностью хищники, охотящиеся в небесах Каладеша стаями, называемыми стремительными стаями, которые могут насчитывать до дюжины особей. Хотя в основном они охотятся на птиц, их также можно увидеть цепляющимися за шкуры левиафанов и китов, где они отлавливают крылатых пиявок, других паразитов и падальщиков, прикрепляющихся к огромным небесным существам. Иногда стая дрейков спускается на стадо горных козлов или другую добычу, обитающую на большой высоте.

Дрейки обладают рептильными телами и большими кожистыми крыльями. Острыми когтями на двух ногах они цепляются за скалистые уступы, китов или левиафанов, а также хватают и разрывают более крупную добычу. Дрейки крайне территориальны и время от времени нападают на воздушные корабли. Дрейк достаточно сообразителен, чтобы запоминать конкретные воздушные корабли, убившие членов его стаи. Преследование со стороны дрейков нередко вынуждает экипажи таких кораблей прокладывать новые маршруты, чтобы избегать территории стаи.

Птеранодон может использоваться как пример небольшого дрейка, тогда как крупный дрейк больше напоминает **гигантского орла**.



Сбить — Izzy

ДРАКОНЫ

Драконы — высшие хищники небес. Обычно они обитают в сельской местности, избегая скоплений воздушных кораблей и топтеров, летающих над городами Каладеша. Их излюбленная добыча — небесные киты, парящие в эфиросфере, однако они также охотятся на левиафанов, вурмов, гидр, дрейков, гигантов — и воздушные корабли.

Обычно драконы охотятся, устроившись на скалистом выступе или вершине холма и сохраняя полную неподвижность, пока добыча не появится в поле зрения. Одним мощным взмахом крыльев дракон способен молниеносно взмыть в воздух и устремиться к своей цели, словно смертоносная стрела.

Драконы напоминают смесь ящерицы и тигра: их мощные кошачьи тела покрыты полосатой шерстью, рептильные головы увенчаны длинными рогами, а огромные кожистые крылья позволяют им развивать невероятную скорость в небе. Их грудь украшена замысловатыми узорами, напоминающими тонкую филигрань.

Для драконов Каладеша хорошо подходят характеристики **красного дракона**, хотя на этом плане драконы редко доживают до древнего возраста. Они способны извергать мощные потоки пламени, однако предпочитают другой способ нападения: удерживать огонь во рту во время атаки. Это считается использованием дыхания дракона, но вместо него дракон совершает особую атаку укусом. При попадании укус наносит обычный колющий урон плюс урон огнём от дыхания дракона, при этом спасбросок не требуется.



Охотник на Небесные Корабли — Тайлер Джейкобсон



Взбешенный Гигант — Энтони Палумбо

маршрутов, неизбежно будет разрушено, если не принять специальные меры. Район Гигантской Миграции в Гирапуре был спроектирован городскими инженерами и строителями с учётом этой особенности. В нём предусмотрены вращающиеся платформы, подвижные мосты и регулируемые шлюзы каналов, которые обеспечивают гигантам свободный и удобный проход во время их двух ежегодных миграций через город.

Для гигантов Каладеша хорошо подходят характеристики **каменного великана** из *«Бестиария»*.

ГИДРЫ

Гидры — гигантские ящеры, напоминающие игуан, с множеством голов, сидящих на длинных змееподобных шеях. Эфир оставляет на их чешуе извилистые узоры, формирует гребни, проходящие вдоль шей и хвостов, а под кожей на подбородках существ светится голубым сиянием. У большинства гидр пять или шесть голов, однако в дремучих лесах вдали от Гирапура встречаются и небольшие гидры всего с тремя головами, а также огромные экземпляры с восемью и более головами.

Гидры — свирепые хищники, предпочитающие добычу, поглотившую большое количество эфира из окружающей среды. Эта же тяга к эфиру заставляет их пожирать эфирные механизмы, когда они сталкиваются с ними, — от топтеров до автоматов. В отдалённых диких землях близ Пимы, где гидры встречаются в изобилии, подобные столкновения редко становятся проблемой. Однако если гидра случайно подберётся слишком близко к цивилизации — или даже забредёт в один из зелёных поясов Гирапура, — в поисках эфира она может устроить масштабные разрушения.

Используйте характеристики **гидры** из *«Бестиария»*.

ГИГАНТ

Гиганты, достигающие 20–30 футов в высоту, — громадные двуногие существа, следующие за потоками эфира по регулярным миграционным маршрутам. Стоит им начать движение, как они набирают скорость и погружаются в такое состояние целеустремлённости, что остановить их становится практически невозможно. Всё, что оказывается на их пути — будь то здание или отряд солдат, — они без раздумий сокрушают.

Во время миграций гиганты поедают всё, что встречается им на пути, включая множество других существ, которых привлекают потоки эфира. Это существа, движимые чистым агрессивным инстинктом, но совершенно лишённые злобы. Скорее всего, гиганты недостаточно разумны, чтобы вообще желать причинить вред кому-либо или чему-либо. Тем не менее сочетание регулярных миграций и колоссальной разрушительной силы превращает этих существ в серьёзную угрозу.

Любое сооружение, построенное вдоль одного из их миграционных



Щетинистая Гидра — Крис Ран



Геллион из Латну — Ларс Грант-Уэст

ВУРМЫ

Вурмы — огромные безногие существа, прокладывающие ходы под лесами, горами и равнинами Каладеша. Взрослые особи могут достигать более 50 футов в длину. Вурм пожирает всё на своём пути — растения, животных и даже неодушевлённые предметы. Его огромная пасть усеяна несколькими рядами острых зубов и дробящими пластинами. Ходят слухи, что как минимум один вурм прокладывает тоннели под большим пышным парком Гирапура, называемым Покровом, и именно он является причиной по крайней мере некоторых таинственных исчезновений, происходящих там.

И цветная чешуя, покрывающая кожу вурма, и извилистые узоры его тоннелей напоминают движение эфира по небесам. Некоторые эльфы-эфироведы считают, что эти тоннели свидетельствуют о глубокой связи между вурмами и эфиром. Они исследуют норы вурмов в надежде обрести подобную связь. Говорят, что вурм никогда не возвращается по уже проложенному собственному пути, поэтому следовать по его тоннелям не так опасно, как можно было бы предположить. Однако присутствие одного вурма в определённой местности означает, что поблизости могут находиться и другие, а тоннели вурмов иногда пересекаются — поэтому не все отважные эфироведы возвращаются из таких экспедиций. Те же, кому удаётся вернуться, как говорят, обретают знания и озарения, которые им трудно выразить словами и объяснить другим.

Для изображения вурмов Каладеша хорошо подходят характеристики **лилового червя** из *«Бестиария»*.



ГЕЛЛИОНЫ

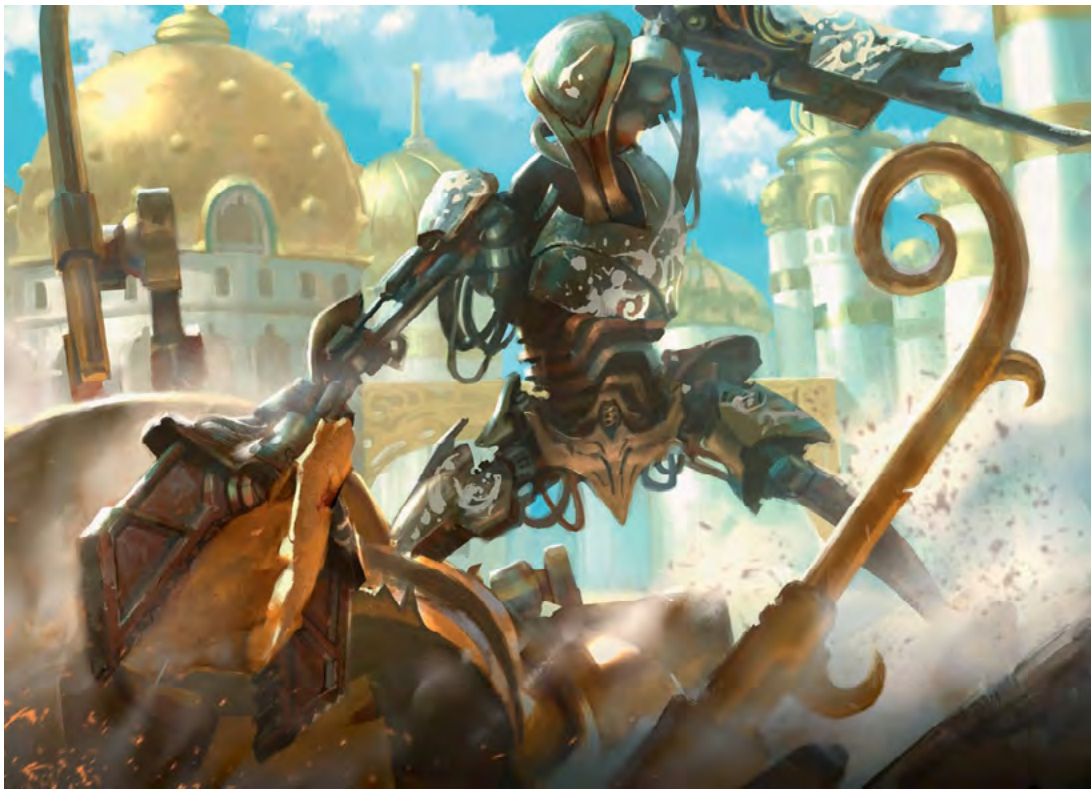
Геллионы внешне напоминают вурмов, хотя эти два существа совершенно не связаны между собой. У геллиона длинное сегментированное тело, похожее на тело многоножки, и бесчисленное множество коротких ног, позволяющих ему передвигаться как над землёй, так и под ней. Его огромную пасть, усеянную зубами, окружают от шести до двенадцати длинных отростков, напоминающих пальцы с когтями. С их помощью геллион хватает добычу и подтягивает её к пасти. Геллионы обитают в горных районах, где внезапно вырываются из каменистой почвы, чтобы устроить засаду на свою добычу.

Для геллионов разных размеров хорошо подходят характеристики **реморaза** из *«Бестиария»*.

ИСКУССТВЕННЫЕ СУЩЕСТВА

Многие изобретения, созданные самыми выдающимися умами Каладеша, представляют собой инструменты, предназначенные для того, чтобы другие люди могли ими управлять, пилотировать их или иным образом использовать. Но высшим достижением искусства изобретателей является имитация самой жизни — создание искусственных существ, способных самостоятельно двигаться, действовать и даже принимать решения в соответствии со сложным набором инструкций.

Гирапур полон таких искусственных существ: курьерских устройств, мчащихся по улицам Бомата, топтеров, снующих от одной воздушной площадки к другой, и сборочных рабочих, создающих новые артефакты в оживлённых литейных мастерских. Эти существа столь же разнообразны по форме и внешнему виду, сколь различны их предназначения, однако в целом их можно разделить на четыре категории: конструкты, сервиторы, топтеры и живые творения.



Конструкция-Гладиатор ▬ Даниэль Юнггрен

КОНСТРУКЦИИ

Термин «конструкция» охватывает огромное разнообразие искусственных существ. Некоторые из них — автоматы, созданные для сражений: чаще всего они участвуют в боях друг с другом на аренах, но могут использоваться и в настоящих сражениях. Многие боевые конструкции специализируются на защите: иногда они носят щиты, чтобы прикрывать своих создателей, или просто сопровождают своих подопечных подобно сторожевым псам.

Многие конструкты предназначены для работы в литейных мастерских и лабораториях, где они помогают изобретателям или выполняют повторяющиеся задачи. Такой конструкт может найти и принести конкретный инструмент, который попросил его изобретатель, или выполнять регулярное техническое обслуживание в тех частях мастерской, куда трудно или опасно добраться.

Другие конструкции созданы для доставки сообщений или посылок, погрузки и разгрузки товаров с барж и воздушных кораблей, поиска пригодных для повторного использования материалов в канализации и даже — в разгар Эфирного Бунта — для прочёсывания толп в поисках известных отступников и беглецов, распознавая их по чертам лица.

Практически любое существо из *«Бестиария»*, обладающее типом «конструкт», можно использовать в качестве конструкций на Каладеше, включая **оживлённые доспехи**, **шлеманосных ужасов**, **щитостражей** и **модронов**.

СЕРВИТОР

Сервитор — крошечные конструкции, выполняющие роль личных помощников. Их часто можно увидеть сидящими на плечах своих изобретателей: они служат одновременно модным аксессуаром и полезной дополнительной рукой. Сервиторы достаточно малы, чтобы их можно было удерживать одной рукой. Благодаря крошечным шестерёнкам они способны развивать впечатляющую силу, используя совсем небольшой запас эфира. Обычно они не отходят далеко от своих хозяев-изобретателей, однако их можно отправить доставить сообщение или выполнить другое подобное поручение.

Сервитор может служить фамильяром персонажу, обладающему чертой «Создание Сервитора» (см. раздел «Варианты изобретательства»), используя приведённые ниже характеристики.

Сервитор [Servo]

Крошечный Конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 10 (3к4 + 3)
Скорость 20 футов

Сил	Лов	Тел	Инт	Мдр	Хар
4 (−3)	11 (+0)	12 (+1)	3 (−4)	10 (+0)	7 (−2)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям очарованный, отравленный
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки —
Опасность 0 (10 опыта)

Действия

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +0 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 1 рубящий урон.

ТОПТЕРЫ

Топтеры — небольшие автоматы, способные летать благодаря сочетанию вращающихся роторов и крыльев из натянутой ткани. Они повсеместно встречаются в Гирапуре и других поселениях. Топтеры доставляют сообщения подобно почтовым голубям, охотятся на гремлинов словно обученные ястребы, участвуют в дружеских и не очень дружеских гонках, а также служат устройствами дистанционного наблюдения как для властей Консульства, так и для глав преступных группировок. Размер топтеров варьируется от голубя до орла. Обычно они оснащены чрезвычайно сложными механизмами из шестерёнок, которые частично видны под стеклянными куполами и сквозь филигранные детали корпуса.

Разные виды топтеров можно представить характеристиками л**етучей мыши**, **кровавого ястреба**, **орла**, **ястреба**, **совы**, **псевдодракона**, **ворона** или **стервятника** из *«Бестиария»*. Все топтеры обладают типом «конструкт», иммунитетом к урону ядом, а также иммунитетом к состояниям «очарованный» и «отравленный».

Топтер ▬ Светлин Велинов



Дакхарский Павлин ▬ Крейг Джей Спиринг



ЖИЗНЕТВОРЫЕ СУЩЕСТВА

Многие изобретатели — особенно эльфы, хотя представители других рас также занимаются этим — считают природу величайшим изобретателем и стремятся как можно точнее подражать ей. Жизнетворцы Зелёного Круга — общество изобретателей, посвятившее себя этому направлению, и именно они ввели термин «жизнетворчество» для его обозначения. Жизнетворные существа — это автоматы, в мельчайших деталях имитирующие формы природных животных. Их создание — не просто художественное занятие: зачастую эти существа выполняют вполне практические функции, подобно домашним животным. Жизнетворный слон, тянущий телегу или перевозящий пассажиров по улицам Гирапура, столь же эффективен в этой работе, как настоящий слон, но его невозможно напугать, и он не оставляет за собой грязных отходов.

Особенно примечательны работы эльфийских жизнетворцев. Как и большинство эльфийских изобретений, они используют в конструкциях живую древесину и листву, создавая впечатляющие гибриды растений и животных, объединённых в единое совершенное эстетическое целое.

Изобретатели могут создавать жизнетворные версии практически любых существ. Тип живого творения изменяется на «конструкт», а само существо получает иммунитет к урону ядом, а также к состояниям «очарованный» и «отравленный». Остальные его характеристики обычно остаются без изменений.