

DUNGEONS & DRAGONS

AN ADVENTURER'S GUIDE TO
EBERRON



LOGAN BONNER AND CHRIS SIMS

DUNGEONS & DRAGONS®

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПРИКЛЮЧЕНЦА ПО

ЭБЕРРОНУ



LOGAN BONNER AND CHRIS SIMS



DUNGEONS & DRAGONS®

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПРИКЛЮЧЕНЦА ПО

ЭБЕРРОНУ

БЫЛ

переведен

Newvillage для Студии переводов PHantom
stivie для eberon.dungeons.ru

<http://phantom-studio.ru/>

<http://eberon.dungeonsanddragons.ru/>

http://vk.com/phantom_st

http://vk.com/dungeons_ru

вычитан

stivie и Neeshka_Linaoh

и сверстан

stivie



Оригинальная книга была
издана в марте 2008





ПРЕДИСЛОВИЕ

Когда она зашла, Микки Рэдблэйд точил кинжал. Она была трехфутовой бедой – и самым красивым полуросликом, что он когда-либо видел... Это было видно по ее глазам. Она была в опасности.

Это были первые строчки, которые я написал об Эберроне. Задолго до того, как история мира приобрела форму, еще до драконьих меток или кованных, мне пришла в голову эта история о дварфе - детективе в грязном городе, наполненном магией. В этом мире магия - не прерогатива магов в уединенных башнях, а часть повседневной жизни. Это земли, где люди используют волшебство для передвижения, связи, развлечения... и для войны.

Я всегда любил DUNGEONS & DRAGONS. Мне хотелось, чтобы Эберрон ощущался миром D&D. Эберрон должен был быть миром с дварфами и эльфами, мечами и заклинаниями. Должен был быть домом могущественным драконам и ужасным монстрам. Я хотел сделать место для самых отчаянных приключений. Здесь исследователи могут отыскать потерянные цивилизации или найти древние города, скрытые в глубинах земли.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие	4	Калаштар	28	- Элдиинские владения	50
Добро пожаловать в Эберрон	6	Сионика	29	- Лазаарские княжества	50
Образ Эберрона	8	Гоблиноиды	30	- Твердыни Мроп	50
Последняя Война	9	Драконьи метки	32	- Ку'барра	50
Магия	10	Политика	34	- Равнины Талента	50
Технология	12	Шпионаж	35	- Теневые Топи	50
Приключения	14	Религия	36	- Валенар	50
Люди	15	Кхорвайр	38	- Зиларго	50
Эльфы	16	Трейн	42	Ксен'дрик	52
Полуэльфы	18	Карнат	43	Дроу	54
Гномы	19	Аундаир	44	Великаны	55
Дварфы	20	Бреландия	45	Аргонессен	56
Полурослики	21	Шарн	46	Драконы	57
Орки	22	Земля Скорби	48	Сарлона	58
Полуорки	23	Другие регионы Кхорвайра	50	Хайбер	60
Кованные	24	- Даргуун	50	Изумрудный коготь	62
Шифтеры	26	- Демонические пустоши	50	Лорды пыли	63
Подменьши	27	- Дроаам	50		

Также мне хотелось создать мир, полный тайн и заговоров. В этом месте истории не всегда заканчиваются хорошо, и не всегда можно найти правильное решение проблемы. Так появилась Последняя Война, конфликт, который превратил союзников в заклятых врагов и уничтожил целую нацию. Последствия Последней Войны показали цену войны и навсегда останутся шрамами на теле планеты. Большие города погрязли в преступности и коррупции. Зловещие демоны вторгаются в сновидения неосторожных. Драконы, скрытые от глаз, творят историю. Армия кошмарных существ задержалась на пороге этой реальности и вот-вот прорвется в мир.

Эберрон – мир магии и интриг. Но более всего, это мир, который отчаянно нуждается в героях. Изучаете ли вы разгромленные города Ксен’Дрика, служите ли в качестве шпиона на одну из Пяти Наций, или же пытаетесь разоблачить коварство драконов и демонов, у Вас есть все возможности для формирования будущего Эберрона.

Эта книга станет вам путеводителем по Эберрону, она покажет вам чудеса этого мира. В Аеренале эльф входит в ШайМордай, дабы поговорить с предками, умершими тысячи лет назад. В Сарлоне воин-калештар взывает к силам своего разума, чтобы победить чудовище из ночных кошмаров. В выжженных пустошах, известных как Земли Скорби, солдаты из стали и камня строят планы возмездия тем, кто их создал. В этом руководстве вы увидите все это и многое другое.

Добро пожаловать в Эберрон!

- Кейт Бэйкер, создатель Эберрона.



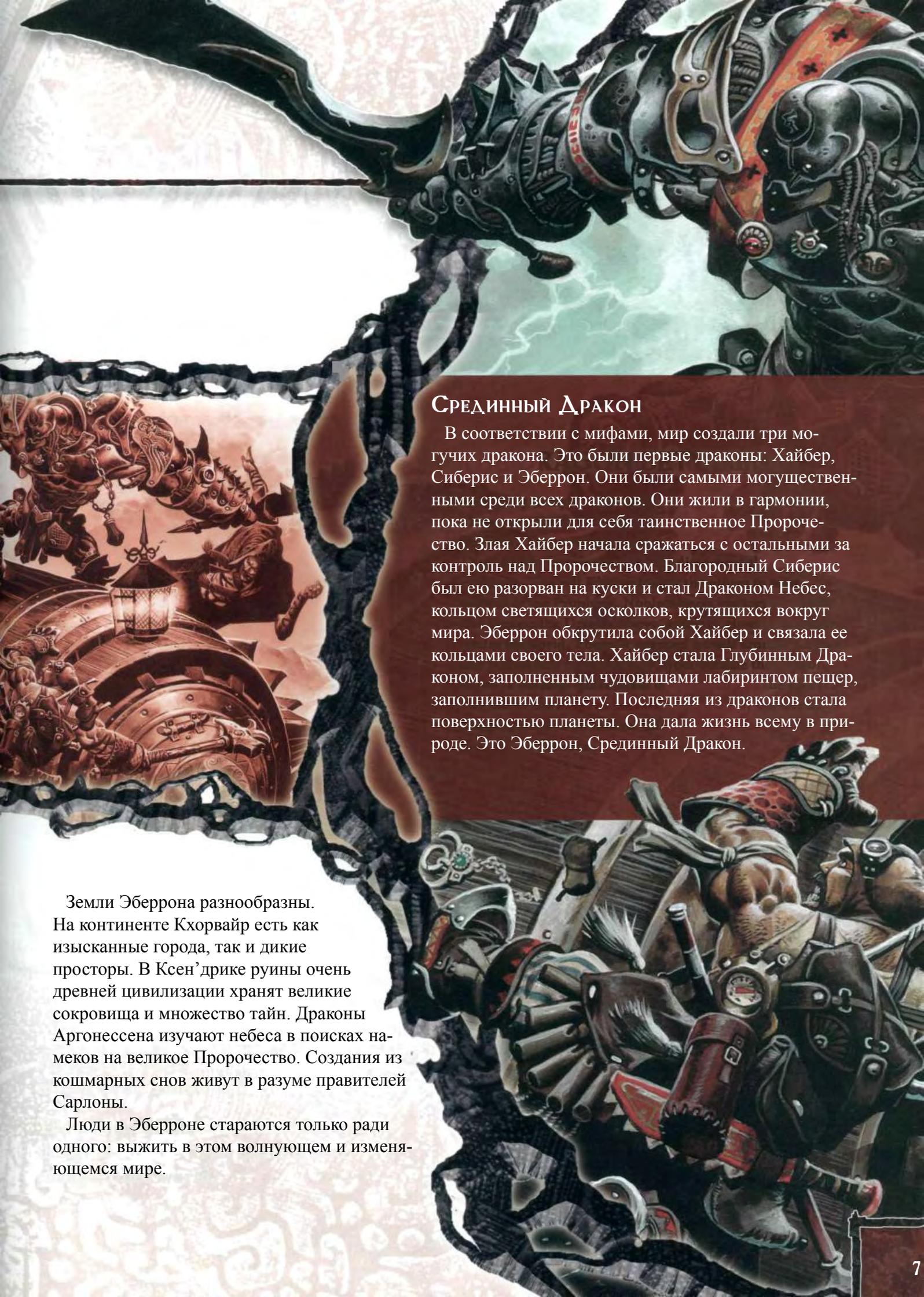
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ЭБЕРРОН



Мир, созданный драконами и разделенный войной на части. Мир коварных злодеев, отважных героев, и тех, кто оказался между ними. Мир приключений – мир Эберрон.

Государства находятся в состоянии непрочно-го мира. Интриги, волнения, коварство темных сил, даже открытые войны нарушают его. Множество групп борется за власть. Большинство из них готовят и приводят в действие хитрые планы, не привлекая к себе внимания общественности. И даже несмотря на усилия Церкви Серебряного Пламени по уничтожению зла на Эберроне, Лорды Пыли планируют уничтожить цивилизацию.

Магия наполняет землю. Ее дарами может пользоваться каждый. Магические технологии везде: вечногорящие фонари на дорогах, элементарные воздушные суда и скоростная молниевая дорога.



СРЕДИННЫЙ ДРАКОН

В соответствии с мифами, мир создали три могучих дракона. Это были первые драконы: Хайбер, Сиберис и Эберрон. Они были самыми могущественными среди всех драконов. Они жили в гармонии, пока не открыли для себя таинственное Пророчество. Злая Хайбер начала сражаться с остальными за контроль над Пророчеством. Благородный Сиберис был ею разорван на куски и стал Драконом Небес, кольцом светящихся осколков, крутящихся вокруг мира. Эберрон обкрутила собой Хайбер и связала ее кольцами своего тела. Хайбер стала Глубинным Драконом, заполненным чудовищами лабиринтом пещер, заполнившим планету. Последняя из драконов стала поверхностью планеты. Она дала жизнь всему в природе. Это Эберрон, Срединный Дракон.

Земли Эберрона разнообразны. На континенте Кхорвайр есть как изысканные города, так и дикие просторы. В Ксен'дрике руины очень древней цивилизации хранят великие сокровища и множество тайн. Драконы Аргонессена изучают небеса в поисках намеков на великое Пророчество. Создания из кошмарных снов живут в разуме правителей Сарлоны.

Люди в Эберроне стараются только ради одного: выжить в этом волнующем и изменяющемся мире.

ОБРАЗ ЭБЕРРОНА

В Эберроне события прошлого никогда не канут втуне. Недавние события Последней Войны принесли на континент Кхорвайра новые нации и технологии. Последняя Война даже создала новую расу: кованых. Цивилизации и люди из отдаленного прошлого также оказывают влияние на сегодняшний мир.

ПОСЛЕДНЯЯ ВОЙНА

Последняя война – конфликт, что бушевал дольше столетия и радикально изменил Эберрон.

После смерти последнего короля Галифара его дети начали сражаться за право стать новым правителем. Каждый управлял одной из пяти наций королевства: Аундаиром, Бреландией, Сайром, Каррнатом и Трейнном. Война раздробила не только нации, но также организации и семьи по всему Кхорвайру. Конфликт получил название Последней Войны, ведь он был столь ужасен, что думалось, будто люди никогда больше не будут воевать.

ИСТОРИЯ МИРА

Эпоха Драконов: Три великих дракона сражались между собой. Они образовали своими телами небеса, землю и подземный мир. Сиберис создал драконов, Эберрон создала все виды живых существ, а Хайбер породила демонов.

Эпоха Демонов: Злые создания из глубин Хайбера заполонили мир. Они веками воевали с драконами. Коатли – прекрасные змеи с магическими крыльями, покончили с их долгим правлением, принеся себя ради этого в жертву.

Эпоха Гигантов: Гиганты создали развитое общество на континенте Ксен’дрик. Концом их цивилизации стали восстания их рабов-эльфов и вторжение куори – созданий ночных кошмаров из другого мира.

Откопанные в руинах Ксен’дрика реликвии источают могущественную магическую энергию. Развратные культы поклоняются демонам, давным-давно заключенным в подземельях Хайбера.

Прошлое Эберрона формирует его настоящее и будет творить его будущее.



Эпоха Чудовищ: На континенте Кхорвайр выросло королевство гоблинов. Одновременно эльфы заселили их родной остров Аеренал. Спустя некоторое время гоблины образовали свою империю. Жестокая война с даелкирами, созданиями из мира безумия, привела к краху империи гоблинов.

Настоящее время: У потомков различных рас по всему Кхорвайру стали проявляться Метки Драконов. Люди мигрировали в Кхорвайр из Сарлоны. Король Галифар I объединил пять главных наций континента. В последствии королевство Галифар разделилось и нации и погрязло в войне, Последней Войне. Последняя Война длилась дольше столетия и закончилась Тронхолдским Договором и обещаниями длительного мира.

Кованые титаны – это огромные военные машины с топором вместо одной руки и молотом вместо второй. Кованые титаны не настолько умны как кованые-гуманоиды. Их разума хватало только на следование конкретным приказам на поле боя.



Разумные конструкторы, именуемые коваными, воевали на стороне каждой из сторон. Нация Каррната, кроме того, поднимала мертвых, создавала зомби и скелетов, дабы те воевали за нее.



На сотый год конфликта великий катаклизм уничтожил нацию Сайр и убил всех ее жителей, находящихся поблизости. Лидеры оставшихся наций вскоре захотели перемирия.

Тронхолдский Договор окончил войну. Установился напряженный мир. Негодование, подозрительность и недоверие между нациями все еще сильны. Многие думают, что близится новая война. В конце концов, вряд ли Последняя Война действительно будет последней.



Дома, отмеченные Драконом

Дома, отмеченные драконом – мастера торговли – в течение войны сохраняли нейтралитет. Они продавали свои услуги каждой из сторон. К примеру, Дом Джораско обеспечивал лечение на поле боя, а Дом Вадалис поставлял верховых и вьючных животных.



МАГИЯ

Маг, атакованный в подземных пещерах, стреляет молнией, чтобы уничтожить противников. Друид, живущий в лесах Элдинских Владений, контролирует силы природы. В Шарне шпион, экипированный кольцом невидимости, незаметно проникает в штаб вражеской группировки.



Эберрон – это мир, наполненный магией. Сама земля пропитана сверхъестественной энергией. Магия служит множеству целей: она освещает улицы по ночам и удерживает самых могучих демонов глубоко под землей.

Могущественные заклинатели могут сжечь своих врагов огнем, исцелить раненых, вызвать могучих монстров или даже остановить время. Умения в тайной магии приобретаются через усердные занятия или врожденный талант. Использование божественной магии дается через поклонение богам и молитвы. Использовать эти виды магии могут мудрецы, жрецы, советники или искатели приключений.



ПОВСЕДНЕВНАЯ МАГИЯ

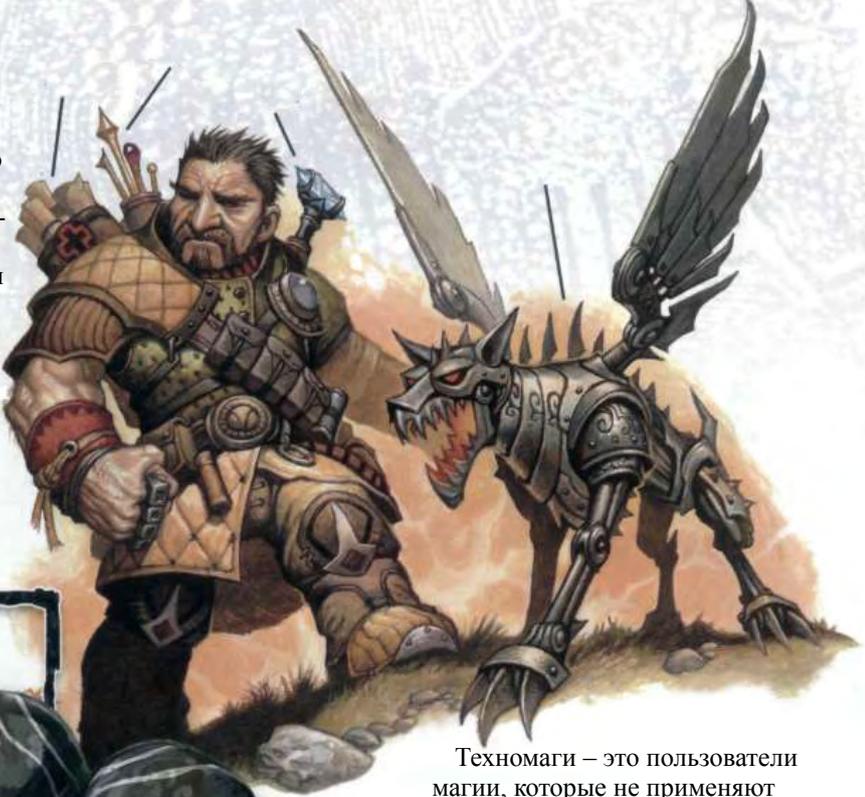
Магия в Эберроне не является ни секретом, ни чем-то странным.

Каждый видит действие магии ежедневно, хотя настоящих мастеров магии совсем немного.

В провинциях вызыватели дождя призывают бури для полива урожая. Фермеры, когда могут себе это позволить, используют магию в помощь в повседневных делах.

В городах магические услуги – обычное дело. Торговцами, ремесленниками и заклинателями, продающими услуги, обычно выступают маги-техники. Они наделяют свою продукцию магическими свойствами, делают оружие смертоноснее, украшения – еще более прекрасными, прочие вещи – более качественными и долговечными.

Один из Домов, отмеченных Драконом, Дом Сивис, обеспечивает работу сети коммуникаций. Для отправки сообщений на большие расстояния члены дома используют заклинания или парные предметы, называемые камнями сообщений.



Техномаги – это пользователи магии, которые не применяют магические формулы для получения своей силы. Они опираются на магию, заключенную в предметах, меняя направление ее течения, чтобы на время придать предметам определенные магические свойства.

ЗАКЛИНАНИЯ И ПРЕДМЕТЫ

Влиятельные люди могут оплачивать услуги членов отмеченных драконом домов, чтобы те применяли для них свои заклинания. Отмеченные Драконом дома – это купеческие дома, предлагающие услуги в виде заклинаний и использования драконьих меток. Заклинатели используют магию обычным образом, а наймит с меткой дракона обладает наследственным символом на своем теле, который создает магический эффект и позволяет ему использовать метку как магический инструмент. Различные Отмеченные Драконом Дома предлагают схожие магические услуги, но также у каждого дома есть своя собственная уникальная метка.

Простые магические предметы и заклинания упрощают повседневную жизнь. Вечногорящие фонари освещают городские улицы, магические печати удостоверяют документы, а магическая сигнализация защищает комнаты. Архитектура также использует магию. Самым наглядным примером служит Шарн, Город Башен. Магия позволяет зданиям в Шарне быть необыкновенно высокими и даже парить в воздухе.

В каждом большом городе легко найти магазины магических предметов. Там можно купить или продать волшебную одежду, инструменты и оружие.

ОСКОЛКИ ДРАКОНА

Осколки дракона – это магические кристаллы, которые можно найти над землей, на земле и в ее глубинах. Все три их типа осколков названы в честь мифических драконов. Розово-красные осколки Эбберон можно найти на земле, золотые осколки Сибериса падают с неба, отрываясь от пояса Сибериса, а дымно-фиолетовые осколки Хайбер старатели и искатели приключений находят глубоко в подземельях.



ТЕХНОЛОГИЯ

Мастера используют магию для производства удивительных машин. Магия улучшила средства передвижения и архитектуру. Также с помощью нее создали кованых, настолько продвинутых, что они стали живыми существами.

МОЛНИЕВАЯ ДОРОГА

Очень похожие на обычные поезда, составы молниевой дороги перевозят людей и товары по всему континенту. Элементаль воздуха вплавлен в молниевый поезд, давая тому импульс к движению и заставляя вагоны висеть на высоте пяти футов над поверхностью земли. Проводящие камни, вкопанные в землю, связываются с элементом воздуха, удерживая состав и не давая ему сойти с путей.

Молниевый поезд получил свое название благодаря разрядам молнии, скачущим между проводящими камнями (или между вагонами и камнями, когда состав проезжает над ними).



В больших городах есть огромные вокзалы молниевых дорог, но и в небольших городках часто бывают скромные станции. Хотя поезд безопаснее каравана, путешествие в нем все равно может быть опасно. Так как в поездах ездят состоятельные пассажиры, они часто становятся мишенью бандитов.

Цена поездки делает этот вид транспорта недоступным для многих людей, но для состоятельных людей это относительно дешевый, быстрый и безопасный способ преодоления больших дистанций.

Пассажиры, которым особенно важна приватность, могут арендовать или купить собственные отдельные вагоны, где им выделяют собственные грузовые площади. Даже машинист молниевых поездов не потревожит таких клиентов в их вагонах.



ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЕ КОРАБЛИ

Воздушные суда – обычное явление в небе Кхорвайра. Воздушное судно использует магию для заточения элементаля (обычно воздушного или огненного) в элементальном кольце, которое двигает судно.

Воздушные корабли – один из самых быстрых способов передвижения по Кхорвайру. Путешественникам, желающим нанять воздушное судно для путешествия по малоизученному маршруту, придется сначала договориться капитана предпринять такое рискованное путешествие.

Элементальные галеоны – водные суда, соединенные с элементом воды. Некоторые из этих кораблей могут даже путешествовать под водой.

Элементальным судном обычно управляет отмеченный драконом пилот из Дома Лирандар. Если у пилота нет метки дракона, то сначала ему придется преодолеть волю привязанного к кораблю элементаля.

Все элементальные корабли, воздушные или морские, должны быть построены из парящего дерева, редкой древесины с магическими свойствами плавучести. Это дерево держит корабль в воздухе, даже если элементальное кольцо выходит из строя.

Пассажиры и грузы попадают на борт воздушных кораблей через специальные причальные башни, так как элементальное кольцо не позволяет судну приземлиться.

Спасательные круги (Кольца жизни) расположены вдоль палубы в качестве меры безопасности на случай поломки корабля или неминуемого крушения. Перерубив веревку, накрест охватывающую кольцо, пассажиры могут использовать магию кольца жизни для безопасной доставки четверых людей на землю.



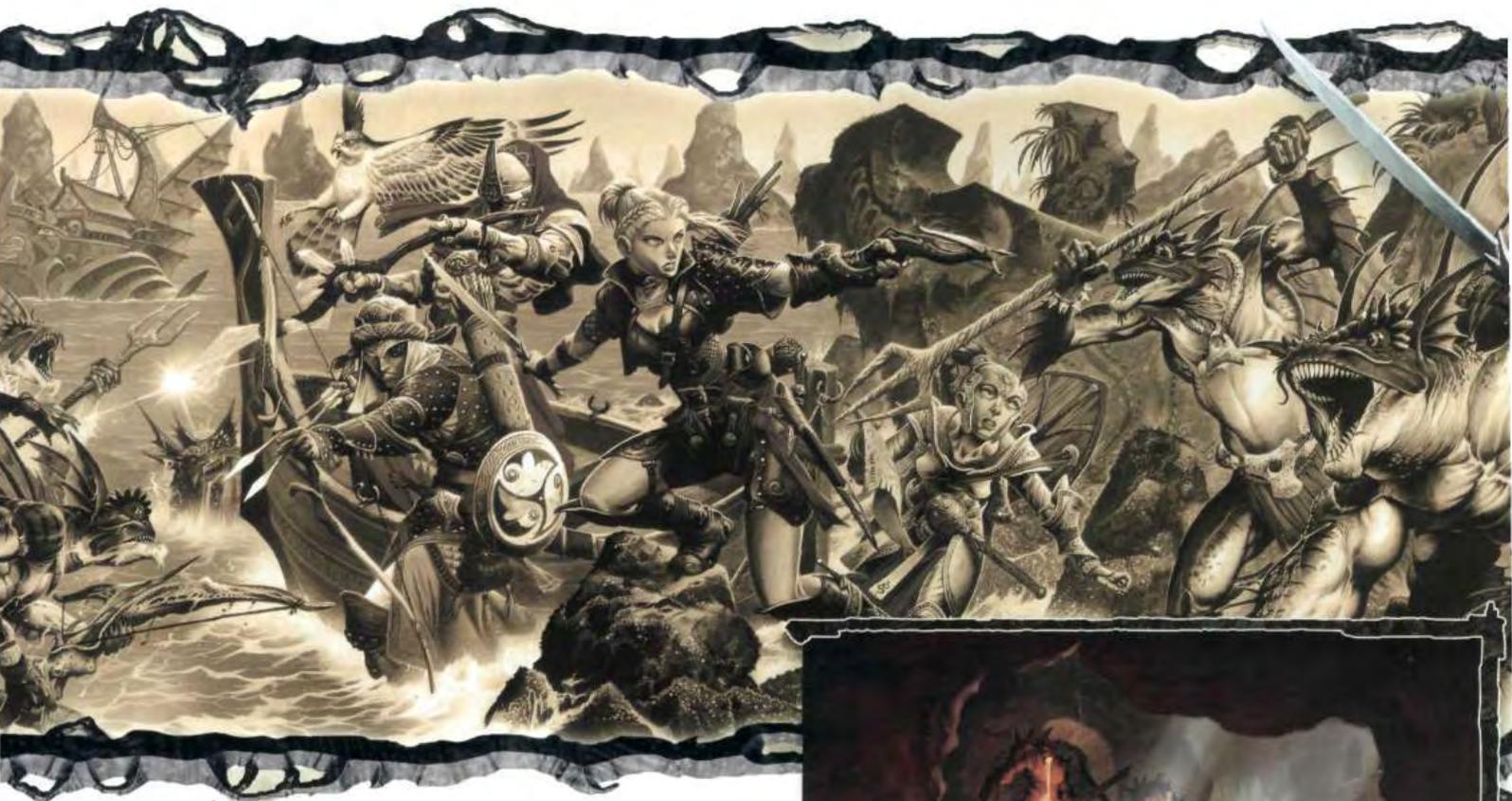
ПРИВЯЗЫВАНИЕ ЭЛЕМЕНТАЛЕЙ

Элементали – существа, состоящие из чистейших элементов: воздуха, огня, воды и земли. Техномаги отточили технику заключения элементалей в предметы. Чтобы привязать элементаля к объекту, создатель предмета должен вызвать элементаля в этот мир, поймать его и наполнить его сущностью предмет.

Эта техника используется при создании не только воздушных кораблей и галеонов, но и других магических предметов. Доспех с прикрепленным к нему элементом воды может позволить своему владельцу дышать под водой, а оружие, по лезвию которого ходят огненные языки, обжигающие при ударе, должно быть, содержит в себе элементаля огня.



ПРИКЛЮЧЕНЦЫ



Эберрон – мир опасных земель и коварных злодеев. Только немногие храбрецы борются с опасностями. Эти искатели приключений (некоторые из которых, впрочем, ищут только славу и богатства) зачастую оказываются единственным, что удерживает Эберрон от падения в хаос, тотальную войну, и разрушение.

Искатели приключений ведут жизнь, полную риска. Они спускаются в древние гробницы, сражаются с агентами зла и собирают обширные сокровищницы... если выживут. Воины, плуты, маги и жрецы, в числе прочих, могут быть искателями приключений.

Все искатели приключений имеют свои персональные цели и мотивы. Те из них, кто презирает опасность, могут получить огромную награду или даже своеобразное бессмертие в песнях и легендах.



ЭТО КАСАЕТСЯ ВСЕХ

Искатели приключений должны работать совместно, иначе им не пережить опасности Эберрона. Хитрый волшебник, ортодоксальный жрец и не достойный доверия плут могут объединиться в приключенческую партию-отряд, если разделяют одни и те же цели. Точно так же, городской полуэльф может путешествовать рядом с полуросликом из диких земель. Кованый со множеством полученных в битвах шрамов и наивный, но сильный заклинатель становятся друзьями, уничтожая вместе ужасных монстров.

НЕОРДИНАРНЫЕ ГЕРОИ

Не все искатели приключений собираются в группы для походов в подземелья. По ходу приключения может внезапно повстречаться пытливый детектив, расследующий политическое убийство, журналист, высматривающий сенсацию, или странствующий агент гильдии.

ЛЮДИ



Как раса, доминирующая на Эберроне, люди живут по миру повсеместно. Люди разнообразны в своих талантах, они легко приспосабливаются к различным условиям, они дерзки и любознательны. Они не относятся ни к одному из очевидных физических, умственных или духовных стереотипов. Человек может быть фанатиком какой-нибудь религии, его или ее брат может быть прожженным негодяем, а отец – обычным торговцем.

Определенные группы людей могут впасть в варварство и начать поклоняться демонам. Другие же могут мирно поселиться на плодородных землях и слиться с окружением и местным населением.

Люди могут стать кем угодно и создать что угодно, лишь бы они этого захотели. Они становятся величайшими героями и злодеями Эберрона.

Хотя об этом знают и немногие, но родиной человечества был материк Сарлона. Множество людей покинули Сарлону тысячи лет назад, чтобы исследовать новые земли, либо чтобы сбежать от войн, периодически случающихся в королевствах Сарлоны. Большая часть этих исследователей и беглецов прибыла на Кхорвайр.

Меньше чем за тысячелетие после прибытия люди стали доминирующей расой на Кхорвайре. Спустя еще тысячу лет, один из людских королей – Галифар I – объединил весь континент в одно королевство.

СНАРЯЖЕНИЕ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Во время приключения может случиться всякое. Поэтому немаловажной частью подготовки станет выбор хорошего снаряжения.

Оружие – необходимо. Искатель приключений должен иметь оружие как для ближнего боя, так и для дальнего. Существенным плюсом будет подходящий доспех и щит. Кто-то выбирает тяжелый доспех для максимальной защиты. Другие выбирают легкий доспех для сохранения подвижности.

Также искателям приключений понадобятся магические предметы. Они разнообразны: от простых зелий для лечения ран до одежды, делающей Вас быстрее и крепче.



ЭЛЬФЫ

Уравновешенные и грациозные, эльфы могут быть как прекрасными, так и устрашающими. Большинство из них обладают обоими качествами. Без своей стройности, изящных черт лица и острых ушей они выглядели бы очень похожими на людей. У эльфов из разных регионов Эберрона между собой очень мало общего.

КХОРВАЙР

У эльфов из центрального Кхорвайра почти не сохранилась связь с эльфийской культурой. Вместо этого они обычно отождествляют себя с культурой того общества, в котором живут. Эльф из Аундаира считает, что житель этой страны ближе ему, чем эльф из другого региона.



Эльф с Драконьей Меткой Тени – член одного из двух Отмеченных Драконом Домов: Дома Фиарлан или Дома Туранни. Эти дома соперничают между собой.

АЕРЕНАЛ

На острове-континенте Аеренале эльфы живут изолированно, мало заботясь о событиях остального мира. Их отличительная особенность – почитание предков. Это почитание – не просто традиция, ведь предки действительно все еще находятся среди них.

ГЕОГРАФИЯ АЕРЕНАЛА

В непроходимых лесах Аеренала находится множество семейных поселений эльфов. Но при этом на острове-континенте присутствуют также и несколько больших городов.

Хотя Аерени не любят приезжих, их магические леса часто привлекают желающих добыть на Аеренале природные ресурсы. Волшебная древесина лесов Аеренала может быть использована для постройки воздушных судов или создания оружия и брони.



Совет бессмертных, известный как Бессмертный Двор, находится в городе Шай Мордай и отсюда влияет на судьбу эльфийского народа. Улицы этого города полны бессмертных солдат и советников. Город всегда окутан жуткой тишиной.

БЕССМЕРТНЫЕ

Живые эльфы-Аерени поклоняются великим предкам Аеренала. Умершие Аерени возрождаются с помощью позитивной энергии и становятся ходящими мертвецами. Нельзя путать этот процесс с поднятием мертвецов с помощью злой магии (некромантия), бессмертные Аерени – это нечто совсем иное.

Они не злые и сохраняют разум. Бессмертные сражаются бок о бок со своими потомками, дабы защитить Аеренал и всю расу эльфов.

У эльфов Аеренала есть множество способов выразить преданность своим умершим. Эльф может носить искусно сделанную маску смерти, нанести на лицо татуировку в виде черепа или использовать магию, чтобы его плоть выглядела разложившейся.

ВАЛЕНАР

Эльфы Валенара, нации на юго-восточном побережье Кхорвайра – агрессивные воины. Валенарские эльфы чтят предков, следуя их воинским традициям. В древние времена, поработанные великанами, эльфы воевали за свою свободу и победили. Подражая этим древним героям, эльфы Валенара жаждут битвы и славы победы над сильным неприятелем.

Эльфы Валенара – мастера верховой езды и дрессировки лошадей. Они формируют устрашающие кавалерийские отряды. Сияющие скимитары несущейся в атаку кавалерии Валенара – зрелище, способное испугать самых смелых.



Валенарские двойные скимитары состоят из двух изогнутых лезвий, соединенных одной длинной рукоятью. Эльфы Валенара искусно владеют им как стоя на земле, так и сидя на спине лошади.

ГЕОГРАФИЯ ВАЛЕНАРА

Между пустынями на северном краю Валенара и густыми лесами на южном его краю лежат обширные равнины и степи. Эти земли прекрасно подходят для Валенарских эльфов, которые передвигаются на быстрых, волшебных конях. Эти эльфы редко задерживаются на одном месте надолго.

Город Таер Валаэстас – дом короля Валинара. Этот город был построен для войны, он укреплен башнями и стенами из камня и прочного плотного дерева.

ПОЛУЭЛЬФЫ

Полуэльфы уникальны для Кхорвайра. Люди Кхорвайра и эльфы, переехавшие с Аеренала, смешались и образовали новый вид – полуэльфов. Несмотря на то, что эльфы и люди до сих пор заводят отношения и производят смешанное потомство, полуэльфы уже давно стали отдельной расой.

Полуэльфы естественным образом хорошо относятся друг к другу и быстро формируют крепкую дружбу. Они называют себя «Кхорварами» (детьми Кхорвайра), так как их раса была рождена на этом континенте.

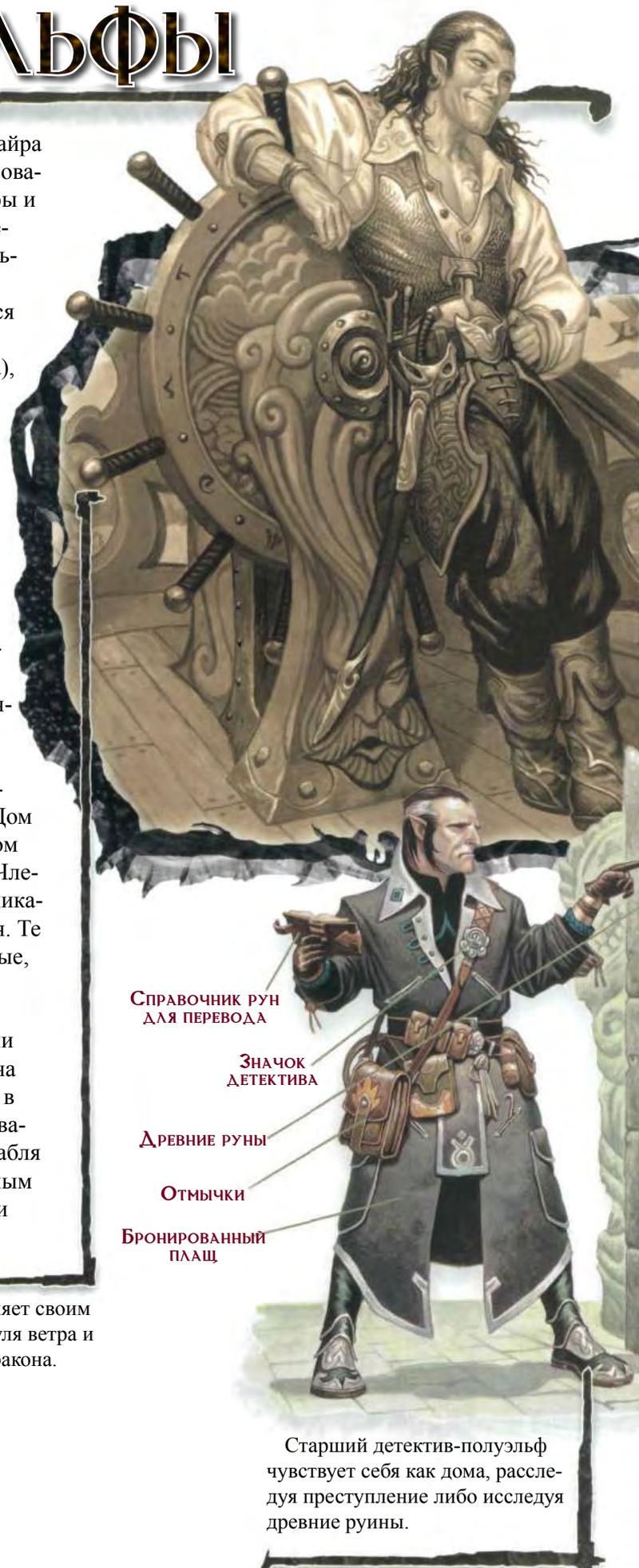
У полуэльфов нет своей собственной особенной культуры. Они легко вливаются в человеческое общество. Их можно найти живущими среди людей по всему Кхорвайру. Некоторых полуэльфов растили их родители-эльфы, или же им просто становилось интересно их эльфийское наследие. Эти полуэльфы изучают свои корни, практикуя эльфийские ритуалы или путешествуя по эльфийским землям.

Полуэльфы редко привечаются своими более традиционными родственниками-эльфами. Лишь немногие формируют долгосрочные привязанности с поселениями Валенара или Аеренала.

Полуэльфы имеют тенденцию собираться в группы по каким-либо общим признакам. Две из наиболее известных таких групп – Дома отмеченных Драконом: Дом Лирандар, члены которого носят Метку Шторма, и Дом Медани, члены которого носят Метку Обнаружения. Члены Дома Лирандар склонны быть свободными странниками, любящими природу, любую погоду и путешествия. Те же, кто состоят в Доме Медани, – более рассудительные, но не менее смелые и любознательные.

В соответствии со своими человеческими корнями, полуэльфы одаренны и умеют приспосабливаться. Они непредсказуемый народ, и многие из них становятся на стезю исследователя. Другие становятся детективами в больших городах, таких как Шарн, или выбирают захватывающую и опасную работу пилота воздушного корабля или телохранителя. Полуэльфы обладают неповторимым стилем и обширными связями. Жизнь полуэльфа - или рядом с ним – редко бывает скучной.

Капитан из Дома Лирандар управляет своим кораблем с помощью магического руля ветра и воды, а также силой своей Метки Дракона.



Старший детектив-полуэльф чувствует себя как дома, расследуя преступление либо исследуя древние руины.

ГНОМЫ



Гномы - миниатюрные низкорослые существа. Но их рост (точнее его отсутствие) вовсе не является определяющим фактором их способностей. Гномы считают, что важной является любая крупица информации. Они используют знание как инструмент и как оружие. И хотя многие люди думают, что все гномы - либо библиотекари, либо барды, либо бухгалтера, некоторые гномы - умелые шпионы и искатели приключений.

Коммуникабельность гнома служит ему или ей хорошую службу в делах, требующих такта и вежливости в общении. Многие становятся дипломатами, переводчиками или адвокатами, а также поэтами и бардами. По факту, гномы очень внимательно следят за тем, чтобы все вокруг считали их безобидными.

Немногие посторонние понимают всю важность и силу информации в обществе гномов. Отношения построены на благорасположении и секретах. Гномы полагаются не на грубую физическую силу, а на шантаж, шпионаж и скрытные убийства. Их природное мастерство в магии иллюзий переносится на искусство обмана и фальсификации.

Они искушены в умении обводить других вокруг пальца для получения желаемого. Выбор религии для гнома - дело сугубо индивидуальное. В землях гномов расположены церкви всех религий и гном может пообщаться несколько из них, прежде чем остановится на какой-либо одной.



ЗИЛАРГО

Нация Зиларго - дом гномов. Она знаменита своими обширными хранилищами знаний и престижными школами. Их архитектура прекрасна, их улицы полны красок и улыбок.

Зиларго с радостью принимает посторонних. Местные жители приветливы и рады помочь. На самом деле, гномы так охотно разговаривают с незнакомцами, потому что считают, что информация, кажущаяся сейчас незначительной, может стать ценной в будущем.

Гномы Зиларго, «зилы», зарабатывают экспортом множества товаров и услуг. Шахта самоцветов в Заланберге снабжает экономику необходимыми минералами.

Гномы Зиларго - мастера магических ремесел. Они специализируются на привязке элементарей и алхимии. Они строят воздушные корабли и элементарные галеоны для Дома Лирандар. Мореходы со всех концов континента заказывают корабли у зиларговских корабелов.

Самый известный источник новостей Кхорвайра - «Хроники Корранберга», издаётся в Зиларго. Люди по всему континенту читают «Хроники Корранберга», тем самым подтверждая статус гномов в качестве экспертов по информации.

ДВАРФЫ

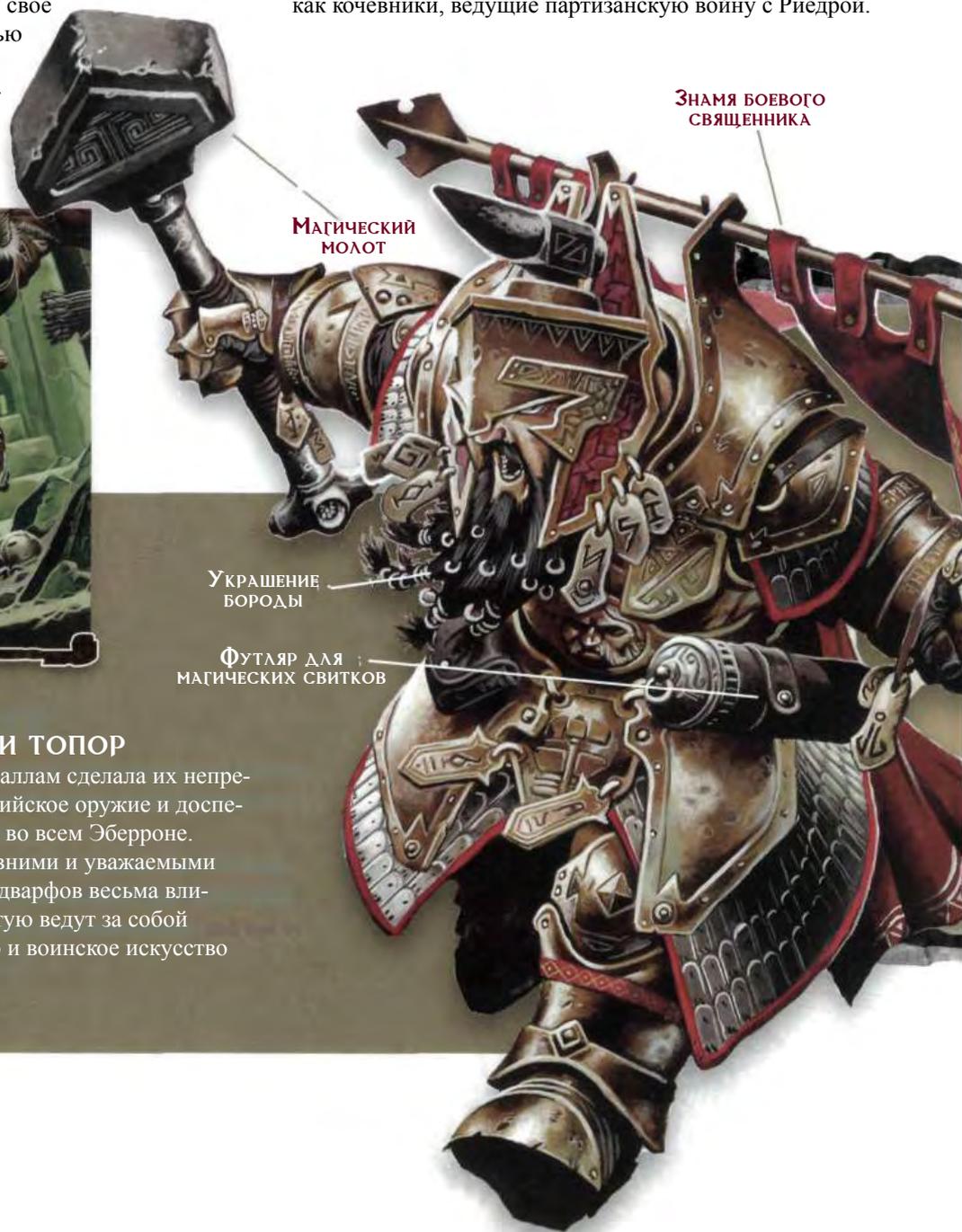
Дварфы плотнее, чем люди. Ростом они примерно 4,5 фута, но весом как взрослый человек. Мужчина-дварф гордится своей бородой, холит ее и аккуратно укладывает. Женщина-дварф ценит волосы на голове, пожалуй, чуть ли не больше, чем мужчина-дварф - свою бороду. Все dwarфы ценят золото и прочие драгоценные металлы, камни и минералы.

Первые dwarфы пришли из Фростфелла, замерзшего континента на севере планеты. Спустя некоторое время dwarфы двинулись на юг - в северный Кхорвайр и Сарлону. И хотя во Фростфелле до сих пор живут несколько небольших племен dwarфов, основная их часть живет в других местах.

В Кхорвайре dwarфы основали горную страну под названием Твердыни Мрор. В свое время Твердыни Мрор были частью королевства Галифар, но в ходе Последней Войны территория обрела независимость.

Двенадцать сильнейших dwarфийских кланов Кхорвайра соревнуются за власть в Айронруте и Горах Хоарфроста. Они враждуют с помощью взяток и влияния, а не топорами и щитами своих предков. Клан Кундарак, ставший впоследствии Отмеченным Драконом Домом Кундарак, объявил о своем нейтралитете в этой сложной игре, хотя и обладает самой большой силой.

В Сарлоне, в высокогорьях Тундры Ташана, dwarфы живут в изоляции от мира. Dварфы Доранна живут в северной тундре, их кланы воюют между собой, как когда-то поступали dwarфы из Мрора в Кхорвайре. Dварфы Акиак жили в Горах Пакаа до тех пор, пока народ Риедра, управляемый злыми Вдохновенными, не уничтожил их крепости. Сейчас dwarфы Акиак известны как кочевники, ведущие партизанскую войну с Риедрой.



МАГИЧЕСКИЙ
МОЛОТ

ЗНАМЯ БОЕВОГО
СВЯЩЕННИКА

УКРАШЕНИЕ
БОРОДЫ

ФУТЛЯР ДЛЯ
МАГИЧЕСКИХ СВИТКОВ

Наковальня и топор

Любовь dwarфов к земле и металлам сделала их непревзойденными умельцами. Dварфийское оружие и доспехи считаются одними из лучших во всем Эберроне.

Dварфы – сильные воины с давними и уважаемыми воинскими традициями. Жрецы dwarфов весьма влиятельны и во время войны зачастую ведут за собой армии. Они комбинируют магию и воинское искусство для достижения победы.

ПОЛУРОСЛИКИ

Полурослики, низкорослые аборигены Кхорвайра, ведут три основных образа жизни: кочевые охотники Равнин Таленты; жители городов Кхорвайра и смешанная культура Отмеченного Драконом Дома полуросликов.

Полурослики Таленты, несмотря на свой размер, производят внушительное впечатление. Охота, вокруг которой построена их кочевая культура, делает их сильными и смертельно опасными. Они пересекают равнины на своих верховых динозаврах, следуя за стадами, из которых они добывают себе пропитание. Традиции жизненно важны для полуросликов Таленты, ведь цивилизация так и норовит вторгнуться в них со всем своим политиканством и технологическим комфортом. Посторонним полурослики Таленты кажутся грубыми варварами. Полурослики Таленты хоть и не оправдываются за жестокость своего образа жизни, но при этом принимают, что все могут жить так, как хотят.

Городские полурослики культурны и легко приспосабливаются. Большинство от природы дружелюбны и склонны формировать близкие дружественные отношения. Они верят, что нужно быть готовым к любым трудностям.

Отмеченными Драконом Домами полуросликов являются: Дом Джораско (лекари) и Дом Гхалланда (управляющие гостиниц). Члены этих домов свободно перемещаются по многим странам. Они ведут свои дела как в городах, так и на равнинах.

На обширных, заросших травами равнинах Таленты живут племена полуросликов, стаи динозавров и стада рогатого скота. Полурослики живут в палаточных городах. Любое племя может пользоваться единственным постоянным городом, построенным полуросликами – Гэзерхолдом.

В ходе Последней Войны Карнат и Сайр захватили часть равнин Таленты. Ровная, открытая территория равнин сделала их отличным полем боя. Полурослики же, в своем большинстве, старались держаться подальше от конфликта.

Дрессированные динозавры (в особенности быстрые виды, такие как когтеног и быстозуб) служат полуросликам в качестве ездовых животных. Наездники очень привязаны к своим подопечным. Свою любовь к этим созданиям они проявляют, нося собственноручно сделанные маски. Иной роли эти священные маски не играют.

Во время охоты полурослики Таленты используют бумеранги, а также похожее на косу оружие, которое они называют Талентский шарраш. В приключениях полурослики используют это оружие как боевое. Шарраш особенно полезен для опрокидывания противников на землю.

Врата Корунды, дварфийский город-крепость в Горах Айронфут в Кхорвайре.

ОРКИ

На западе Кхорвайра земля резко уходит вниз, образуя низменность, известную как Теневые Топи. В течение более чем тридцати тысячелетий эти болота и торфяники были домом для орков – крепких и сильных гуманоидов с клыками и серой кожей. Орки мало участвовали в истории Кхорвайра. Они не догадывались даже о становлении королевства Галифар.

Девять тысяч лет назад Ксориат, Мир безумия, приблизился к планете. Правители Ксориата организовали массовое вторжение в Эберрон. Война разделила племена орков. Одни из них служили силам безумия, другие старались изгнать Ксориатцев из Эберрона.

Деление, созданное войной с Ксориатом, существует и сейчас. Некоторые орки поклоняются силам безумия, практикуют темные ритуалы и жестоко воюют с соседями. Остальные следуют пути друидов или каким-нибудь другим глубоким духовным традициям. Племена орков остались чистокровными. Они не позволяют людям вхо-

ОРКИ ЗА ПРЕДЕЛАМИ ТОПЕЙ

Орки западного Кхорвайра, особенно те из них, кто живет в Теневых Топях, самые миролюбивые и цивилизованные из своего вида. Орки-варвары, различные по темпераменту, заселили другие части континента. Орки во враждебных Демонических Пустошах воюют со злом в этих землях, хоть некоторые из них и поддались ему. Орки же в стране чудовищ Дроааме живут по принципу: сильный правит слабым и берет у того все, что захочет – точно так же себя ведут и другие жители Дроаамы. В южных пределах Твердынь Мрор орки племени Джораш'тер немногим отличаются от хищных животных, они охотятся на дварфов, за что последние ненавидят их и воюют с ними.

дить в свое общество и земли, так как верят, что только у орков есть настоящая связь с их землей. Клановые же орки смешались с человеческим обществом, став основой появления расы полуорков.

Независимо от образа мысли действий, у орков остается устойчивая связь с Теневыми Топями. Они прекрасно уживаются в тех местах, где остальные могут с трудом выжить.

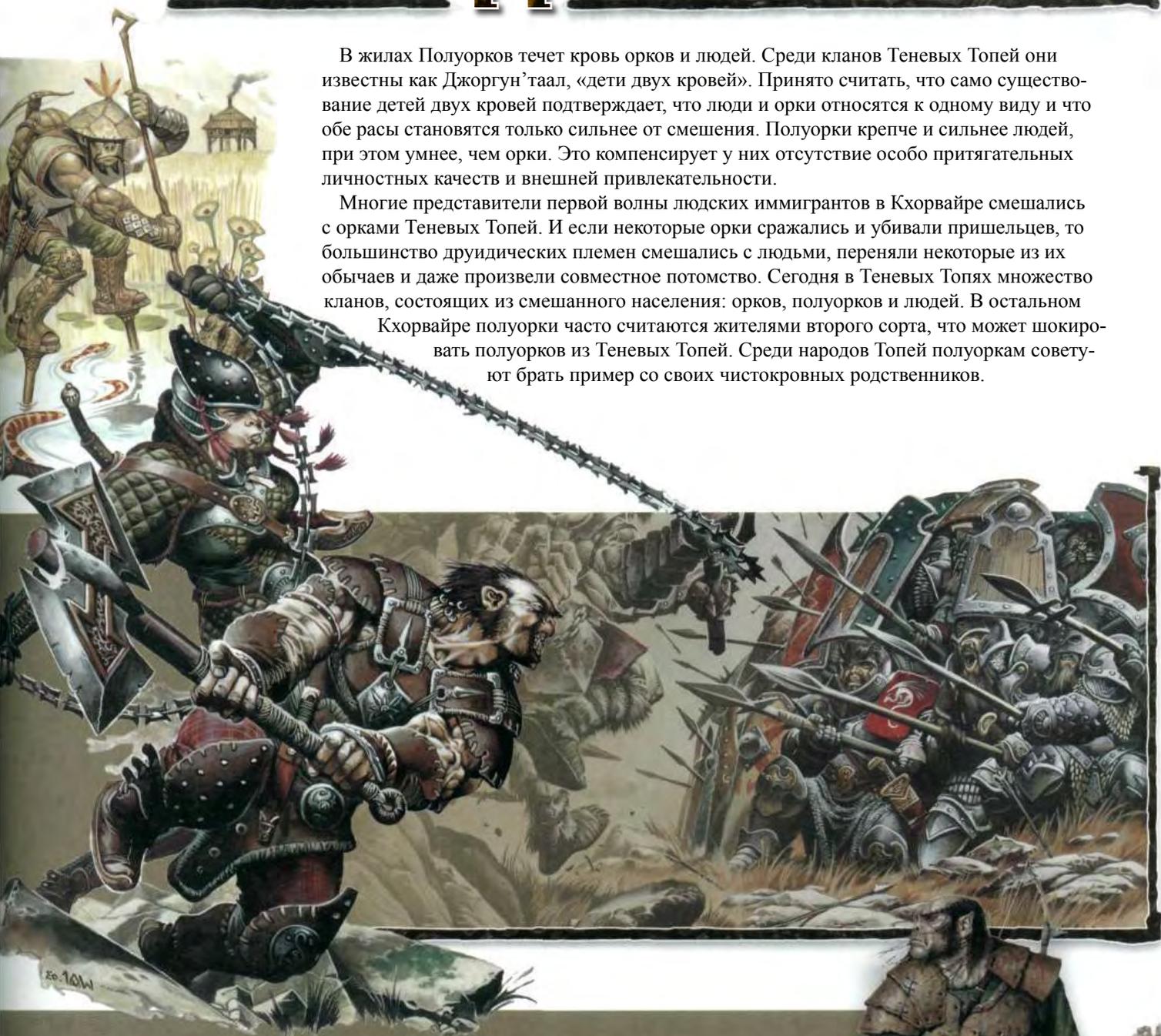
Зараш'ак, Город На Сваях –
сердце торговли Теневых Топей.

ПОЛУОРКИ

В жилах Полуорков течет кровь орков и людей. Среди кланов Теневых Топей они известны как Джоргун'таал, «дети двух кровей». Принято считать, что само существование детей двух кровей подтверждает, что люди и орки относятся к одному виду и что обе расы становятся только сильнее от смешения. Полуорки крепче и сильнее людей, при этом умнее, чем орки. Это компенсирует у них отсутствие особо притягательных личностных качеств и внешней привлекательности.

Многие представители первой волны людских иммигрантов в Кхорвайре смешались с орками Теневых Топей. И если некоторые орки сражались и убивали пришельцев, то большинство друидических племен смешались с людьми, переняли некоторые из их обычаев и даже произвели совместное потомство. Сегодня в Теневых Топях множество кланов, состоящих из смешанного населения: орков, полуорков и людей. В остальном

Кхорвайре полуорки часто считаются жителями второго сорта, что может шокировать полуорков из Теневых Топей. Среди народов Топей полуоркам советуют брать пример со своих чистокровных родственников.



Дом Тарашк

Если орки не имеют магических Меток Дракона, то некоторые полуорки и люди иногда проявляют на себе Метку Поиска. Исконные носители такой метки стали легендарными охотниками. Когда гномы прибыли в Топи, они обнаружили там отмеченных драконом людей и полуорков и объяснили им значение этой метки. Тогда носители Метки Поиска объединились в Дом Тарашк, название которого является адаптацией орочьего слова «объединенные».

Этот молодой Дом решительный и амбициозный. Дом Тарашк расцветает, приобретая все большую силу и влияние благодаря использованию Меток Поиска для обнаружения Осколков Драконов. Его члены сейчас странствуют по всему миру, находя то, что было спрятано... или тех, кто не хотел быть найденным.



КОВАНЫЕ

Живые механические конструкторы, известные как кованые, представляют возможно самое большое достижение Последней Войны – первую расу разумных существ, созданных посредством магической инженерии. Они были изобретены еще до Великой Войны, но революционные открытия, сделанные во время нее, смогли наделить их настоящим разумом. Они были созданы как идеальные солдаты, с необходимым для битвы ростом, силой и мышлением.

В отличие от не наделенных разумом конструкторов, кованые могут тактически мыслить и принимать самостоятельные решения во время сражения. И хотя такой склад ума хорошо служил им в битвах, им оказалось тяжело адаптироваться в мире без войны. Некоторые из них пытаются найти свое место в социуме, другие странствуют, многие ищут сражений в качестве наемников, грабителей или искателей приключений.

Личность

Созданные для битв, кованые не находили стимула для развития своих эмоций. И хотя они способны испытывать весь спектр человеческих чувств, многие из них до сих пор учатся их выражать. Посторонние люди часто находят их грубыми и эмоционально холодными.

Для большинства кованых свобода означала потерю смысла существования. Они были построены сражаться, используя командную работу и развивать товарищеские чувства к однополчанам. Сейчас же кованые с трудом привыкают к другим и также тяжело заводят дружбу.

Хотя кованые не обладают специфическими для определенного пола формами, у каждого из них, похоже, есть либо мужская, либо женская личность.

Кованые изначально считались собственностью, и их продавали тем, кто мог себе их позволить. Соглашение, окончившее Последнюю Войну, кроме всего прочего дало кованым свободу. В некоторых землях, впрочем, система крепостного права все еще держит кованых под жестким контролем.

Некоторые люди возмущаются существованию кованых, видя в них символ ужасов Последней Войны. Те же, кто узнает кованых ближе, видят, что тем есть, что предложить народам Кхорвайра в мирные времена.



Другие народы

Мышление кованого настроено на боевые условия, потому он применяет похожие категории для категоризации окружающих. Командиры – те, чьим приказам кованый готов подчиняться. Товарищ по оружию – те, с кем кованый регулярно воюет плечом к плечу. Союзники – те, кто стремится к той же цели, что и кованый, при этом кованый прекрасно осознает, что союзник вскоре может перестать быть таковым. Гражданские – они не враги и не союзники и кованый обучен игнорировать их. Враги – те, чьи цели противоположны целям кованого, но при этом кованые редко чувствуют к врагам ненависть.

Магические предметы становятся компонентами кованого и приобретают из свойства только после присоединения к телу кованого. Это должно быть или оружие, или защитные компоненты. Самыми любопытными из них были находки в Ксен'Дрике, которые были созданы задолго до того, как Дом Каннит создал первого кованого.



ТРОФЕИ

АДАМАНТИНОВЫЕ ПЛАСТИНЫ

ЗАЧАРОВАННЫЕ КАБЕЛИ-МЫШЦЫ

ТВОРЧЕСТВО

Так как кованые не знают усталости и не нуждаются в отдыхе, у них намного больше свободного времени, чем у представителей других рас. Многие занимают себя различными хобби, включая творческие. У них предостаточно времени для практики и оттачивания своих навыков и для детализации изделий. Творчество кованых бывает как реалистичным, так и абстрактным.

Кованые созданы из камня, металла, дерева и органических материалов. Их гибкие защитные пластины соединены слоистыми волчками, что дает кованым невероятную подвижность. Они могут изменять свое тело используя магию и тренировки. Им приходится заменять свои защитные пластины на более прочные или добавлять в тела встроенное оружие. Так как им не нужно есть, спать и даже дышать, кованые могут быть активны дни и ночи напролет.

ЧТО В ИМЕНИ ТЕБЕ МОЕМ?

Кованые до конца не понимают потребность других рас в именовании всего на свете. Многие их кованых просто принимают то имя, которое им дают окружающие. Такие имена обычно просты: Азм, Книга, Карт, Молот, Охотник, Сабля, Укол.

Кованые появились из кузниц созидания Дома Каннит. После окончания Последней Войны производить новых кованых стало запрещено. Тем не менее, некоторые секретные кузни созидания функционируют и по сей день.

Другие варианты кованых отличаются разнообразием внешних форм, таких как тяжелая кованая горилла или меньший по размеру кованый-разведчик.



ШИФТЕРЫ

Шифтеры – потомки людей и ликантропов. Они эволюционировали в полноценную расу, сохранившую признаки наследия оборотней.

Все шифтеры очень гибкие и большинство из них при этом очень крепкие. Используя смену формы, они быстрее передвигаются, становятся более стойкими или даже отращивают клыки и когти. Разные вариации шифтеров имеют свои имена, вот некоторые из них: длиннозубые, скалоходцы, длинноноги, дикие охотники, сновидцы, зверешкурые и бритволапые.

Личность шифтера отражает его звериную природу. Скалоходцы обычно тихие, зверешкурые – грубые, а длиннозубые – дикие и нецивилизованные. У всех шифтеров хорошо развиты инстинкты, а их эмоции могут зашкаливать. Этот аспект их характера делает одних шифтеров непредсказуемыми, а других заставляет держать свои эмоции под контролем.

Приспособляемость и привычка полагаться только на себя считаются среди шифтеров ценными качествами. Они говорят об этих качествах как о «готовности к грядущему путешествию», и идеальный шифтер должен быть в любой момент готов к испытаниям. Полагаясь только на себя, ты перестаешь зависеть от кого-либо, а значит, становишься свободным, и нет ничего, что шифтеры ценили бы больше свободы.

Шифтеры предпочитают простое, легкое снаряжение, которое всегда можно иметь при себе. Таким же образом, заклинатели шифтеров предпочитают прикладную, природную магию показушной. Шифтеры-заклинатели чаще друиды, взывающие к природе, чем маги, использующие толстенные магические фолианты.

Ликантропы могут менять форму с человеческой на животную или гибридную. Обратни-волки, обратни-крысы и обратни-медведи – это всё ликантропы. Ликантропия может распространяться как болезнь, либо существо может быть обратнем от рождения.

Церковь Серебряного Пламени давным-давно проводила кампанию по искоренению ликантропов и эти существа теперь редки в Кхорвайре. И хотя Церкви Серебряного Пламени известно сходство между оборотнями и шифтерами, она никогда не предпринимала открытых нападений на шифтеров и их поселения. Тем не менее, оказавшись в Трейне, где Церковь Серебряного Пламени особенно сильна, шифтеры всегда проявляют осторожность.

У шифтеров нет своего государства. Большинство шифтеров живут либо в диких землях Кхорвайра (таких как лес в Элдиинских Владениях), либо в сельских поселениях людей.

Длиннозубый шифтер

Шифтер Длинноног

Шифтер Сновидец

ПОДМЭНЬШИ

Подменьши – мастера перевоплощения, способные изменить внешность так, как сами того захотят. Они эволюционировали из отпрысков людей и изменивших форму допельгангеров.

У подменьшей серая кожа, светлые волосы и длинные конечности. Их лица (в естественной форме) выглядят невыразительно, лишь с зачатками носа и губ. Их глаза белые и пустые. Когда подменьш меняет форму, он может изменить тон кожи, черты лица, даже рост и вес. Эта способность не способна превратить его в монстра, но он может перевоплотиться в любое гуманоидное существо примерно такого же размера, как и он сам.

Подменьши – превосходные шпионы и преступники, и те из них, кто живет в городских условиях, смогут с легкостью найти себе подобную работу. Кроме своей способности перевоплощаться, они также сильны в изучении языков и повторении чужих манер поведения. Эти способности делают их прекрасными дипломатами и актерами.

Больше чем кто-либо из другой расы, подменьши испытывают сложности в поиске своего места в этом мире. Их изменяющаяся форма убеждает окружающих, что в них нет ничего определенного и искреннего. И их главным испытанием становится скрывать свое истинное лицо от предубеждений других рас, согласно которым все подменьши шпионы, убийцы или в лучшем случае просто недостойны доверия.

Подменьши следуют трем основным жизненным кредо. «Проходящие» останавливаются на одной личине, что бы избежать недоверия со стороны общества и комфортно жить в социуме. «Становящиеся» постоянно меняются; они считают, что убедительно копируя внешность многих людей, они следуют своему наследию. И, наконец, «искатели реальности» верят, что смогут создать процветающее общество подменьшей, сохраняя при этом свой истинный облик.

Подменьши часто примеряют новые личины.

Предками подменьшей были допельгангеры, раса меняющих форму, которые могли принять облик любого гуманоида. Из общих черт удоппельгангеров и подменьшей серая кожа и невыразительные черты, но способность подменьшей менять форму развита не так сильно, как у допельгангеров.



КАЛАШТАРЫ

Калаштар – таинственная раса. Они появились на континенте Сарлона как сплав куори (бестелесных существ из мира снов) и монахов-отшельников из рода людей, которые пожелали защитить куори, объединившись с ними. Союз духов снов и людей создал особую прекрасную расу, известную силой своего разума. Объединение людей и куори произошло лишь однажды и современные калаштар рождались естественным путем.

Наличие духа куори в теле человека привело калаштар к владению потрясающими способностями разума. Эти способности, называемые псионическими, не уникальны для калаштар, но им они даются от природы. Псионические способности встречаются гораздо реже, чем способности к магии. По мере распространения калаштар по всему миру и способности к псионике становились все более частым явлением на Эберроне... даже в самых неожиданных местах.

Врагами куори выступили Вдохновенные, которые теперь правят империей Риедра на Сарлоне. В настоящее время Вдохновенные неустанно охотятся на калаштар по всему Эберрону. Калаштары обитают на своей осажденной горной родине – Адаре, под постоянной угрозой вторжения сил Вдохновенных. Некоторые Калаштары покинули Адар, чтобы больше узнать о мире, так как они могут лучше защитить другие народы от Вдохновенных.

ЛЮБОВЬ И БЕЗУМИЕ

Калаштары стремятся к совершенству разума, тела и духа. Сильное чувство эмоций и развитая интуиция делает их отзывчивыми и сострадательными, но их образ мыслей – не человеческий. Они знают, что другие расы не в состоянии понять их войну с Вдохновенными, но при этом они видят свой долг в защите других от развращения. Калаштары заботятся о благополучии живых существ и используют свои силы для их защиты, если потребуется.

Чуждая природа калаштар – это палка о двух концах. Отрезанные от Мира Снов, дома части своего сознания, калаштары балансируют на грани безумия. Они не полагаются на логику и их восприятие мира может быть подвержено влиянию особенностей их образа мысли. Ученые считают, что калаштары посвящают себя своей избранной дисциплине целиком и создают сложные формы искусства и самовыражения для того, чтобы поддерживать связь с миром и сохранить таким образом рассудок.

ПУТЬ СВЕТА

Калаштары, так же как и их предки куори, верят, что Куор Тарай (Сон Эпохи) определяет реальность. Текущий Куор Тарай – это ночной кошмар, но калаштары верят, что темнота рано или поздно даст дорогу свету. Вдохновенные и правящие куори из Дал Куора хотят отложить приход света, сохранив Дал Куор навеки запертым в ночном кошмаре.



ПСИОНИКА

На улицах Шарна украшенный кристаллами кованый бьет двух грабителей волной чистой психической силы, избивающей их, пока они не сдадутся. Повелитель-Вдохновенный подавляет несчастных горожан Риедрана, превращая их в рабов. Два на первый взгляд безоружных калаштара телепатически обсуждают план грядущей атаки, после чего бегут в бой, используя клинки, мгновенно созданные самой силой их разума.

Псионические способности (также называемые псионикой) представляют собой превосходство разума над материей; материю, созданную разумом и даже превосходство одного разума над другим. Тот, кто может проявлять псионические силы, потенциально способен совершить все, что может себе представить. Некоторые существа также могут использовать псионику, как через врожденные способности, так и через развитие своего разума.

Во многих отношениях псионика похожа на магию. И то и другое создает паранормальные эффекты без применения мускулов или машин. Проявление пси-силы похоже на использование заклинания; и магия, и псионика легко могут быть связаны друг с другом.

Магия и псионика различаются на более тонком уровне. Магия – это энергия, пронизывающая Эберрон, и многие существа улавливают эту энергию для мистических и насущных целей. Псионика же, напротив, черпает силу разума и свободна от необходимости во внешней энергии или религиозном рвении.

Пси-кованый – новый вид кованого - псионика.



ГОБЛИНОИДЫ

Гоблиноиды - хитрые, ловкие, выносливые и очень живучие существа. Их вид включает в себя гоблинов, багбиров (также называемых медвежатниками или медвежаками) и хобгоблинов. У этих разных видов общие звериные черты лица: острые зубы, большие заостренные уши, темные и жесткие волосы и кожа, цвет которой варьируется от желто-зеленой до оранжевой, иногда с потемнением около носа. Хобгоблины фигурой похожи на людей, но на голову выше обычного человека. Багбиры еще выше и сложены даже крепче, чем орки. Гоблины, напротив, низкорослые – примерно такого же роста как гномы – с кривыми ногами, дающими неверное представление об их истинной скорости и гибкости.

Когда-то давно, до прихода людей, гоблиноиды правили Кхорвайром. Они построили великие государства, противостояли которым только несколько разрозненных орочьих племен. Величайшим среди них была империя Дакаан.

Хобгоблины правили империей Дакаан, где использовали гоблинов как рабочих, а багбиров – как воинов. Дакаанское государство существовало одиннадцать тысяч лет, пока приход жестоких даелкиров из Мира Безумия не ознаменовал конец его существования. Несмотря на то, что даелкиры в итоге были уничтожены, империя Дакаан уже лежала в руинах. К тому времени, как на Кхорвайр прибыли люди, остались лишь несколько изолированных кланов гоблиноидов, старающихся выжить на пригодных для существования остатках ушедшего королевства.

Не имея единого центра, способного их объединить, гоблиноиды не имели никаких шансов против вторжения людей. Они либо оказались на людских мечах, либо скрылись, либо оказались в человеческом обществе – в основном как рабы.

УШЕДШАЯ СЛАВА

Останки империи Дакаан, лежащие по всему Крохвайру, являются живым напоминанием о возможностях гоблиноидов. Один из величайших монументов, до сих пор стоящих на Крохвайре – это Шесть Королей в горах Грейволл, что расположены на территории Бреландии. Там, вырезанные в скале, шесть военачальников-хобгоблинов, каждый свыше тысячи футов высотой, обозревают близлежащие равнины.

Современные военачальники гоблиноидов отправляются в долину отдать дань уважения свои предкам. Те, кто это делает, добиваются в будущем больших успехов.

Говорят, что пещеры под королями забиты древними дакаанскими артефактами, а охраняют их духи лучших дакаанских воинов.

Гоблиноиды всегда поклонялись темным силам этого мира, будь то Темная Шестерка или Дракон Глубин. Позже миссионеры привели гоблиноидов к поклонению Верховным Владыкам. Харуук усилил влияние этой религии, лично поклоняясь Дол Дорну, богу войны.



ДАРГУУН

Незадолго до войны Дом Денейт установил отношения с гоблиноидами, чей воинственный образ жизни сделал их превосходными наемниками. Очень скоро среди богачей стало модно иметь у себя хобгоблина-телохранителя. Вскоре, с началом Последней Войны, Дому Денейт ничего не стоило сформировать войска гоблиноидов вместо экзотических отрядов охраны. Когда война затянулась, некоторые государства стали сильно рассчитывать на наемников-гоблиноидов и периодически пополняли этими солдатами свои армии. Эта зависимость обернулась катастрофой.

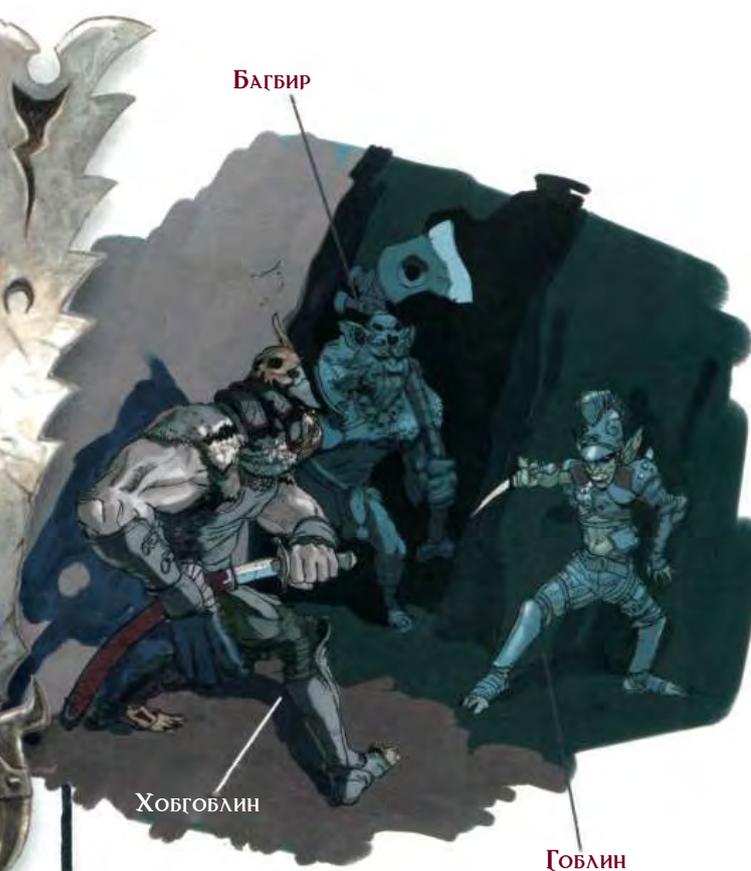
На семьдесят пятом году войны, сильный и хитрый военачальник хобгоблинов по имени Харуук тайно объединил других военачальников и вождей под своим командованием и пошел против своих нанимателей.

Войска Харуука завоевали солидный кусок пограничных земель, убив множество людей, которыми они раньше были наняты для защиты. Переименовав захва-

ченные земли в Даргуун, Харуук стал Лхешем Харууком Шаарат'кор – Верховным Повелителем Алого Клинка Харууком.

Как и рассчитывал Харуук, ни одно из государств, у которых он отнял территории, не могло выделить силы для возврата земель. Король Бреландии быстро заключил с Лхешем Харууком договор, по которому он признал независимость его государства в обмен на военный альянс.

Когда создавался текст соглашения, окончившего войну, большинство государств признало Даргуун как автономию в их составе. За это Лхеш Харуук пообещал пребывать в мире со всеми, кто признал его независимость. И свое обещание он держит по сей день.



Гоблиноиды воинственны. Они сражаются друг с другом также часто, как и с другими расами.

Во время Последней Войны военачальник Харуук и его последователи создали государство Даргуун. Харуук стал правителем новой страны гоблиноидов.

ДРАКОНЬИ МЕТКИ

Магические символы, известные как Метки Драконов, во многом выглядят как татуировки, но проявляются они таких ярких цветов, что кажется они вот-вот начнут светиться. Каждый вид Метки Дракона дает определенную магическую силу, начиная от общения с животными до способности телепортироваться.

Каждая Метка Дракона относится к своей наследственной линии. Семьи, относящиеся к этой линии, формируют Отмеченные Драконом Дома, каждый из которых контролирует одну или больше из индустрий Кхорвайра. При этом не все члены таких семей имеют на теле Метки Дракона.



Метка Создания помогает ремонтировать и создавать вещи. Люди Дома Каннит создали боевые машины и удивительных магических конструкций, включая кованных.



Метка Стража обладает защитной силой. Люди из Дома Денеит предлагают высокопрофессиональных телохранителей и наемников.



Метка Опеки создает магические барьеры, сигнализацию и даже сторожевых собак – фантомов. Дварфы Дома Кундарак - банкиры и ростовщики, использующие силу своей Метки для охраны своих сокровищниц.



Метка Гостеприимства создает комфорт и удовольствие. Полурослики Дома Гхалланда управляют уютными гостиницами.



Метка Шторма контролирует погоду. Полуэльфы Дома Лиандар помогают сельскому хозяйству и управляют своими воздушными кораблями и элементарными галеонами в небесах и на воде.



Метка Исцеления лечит раны и болезни. Полурослики Дома Джораско предоставляют врачебную помощь каждому, кто может себе ее позволить.



Метка Обнаружения распознает опасность. Полуэльфы Дома Медани служат разведчиками, контрразведчиками, следователями и детективами.



Метки бывают разных размеров. Самая сильная Метка – Метка Сибериса – целиком покрывает торс носителя. Такие метки очень редкие и чрезвычайно могущественные.

Подземное убежище Дома Кундарак охраняется могущественной магией, способной обнаружить любое проникновение.



Гильдии

Каждый Отмеченный Драконом Дом имеет в своем составе одну или несколько гильдий. Большая часть членов гильдии не связаны с Домами кровным родством, но при этом гильдии привлекают много клиентов просто потому, что сам баннер Дома воспринимается как символ качества и надежности.



Метка Пути предоставляет возможности для перемещения, включая телепортацию. Люди Дома Ориен контролируют перевозки пассажиров и грузов, именно они управляют молниевыми поездами.



Метка Письма помогает в написании писем и в обеспечении их доставки. Гномы Дома Сивис управляют развернутой сетью доставки сообщений и работают в качестве переводчиков, нотариусов и посредников.



Метка Тени позволяет как обмануть, так и распознать обман. Эльфы Дома Фиарлан используют Метку для шпионажа, но для общественности они выступают как артисты, развлекающие публику.



Метка Поиска обнаруживает спрятанные вещи и скрывшихся существ. Люди и полуорки Дома Тарашк – это старатели, следователи и охотники за головами.



Дом Туранни был создан, когда от Дома Фиарлан откололась одна из фракций. Этот дом соперничает с Домом Фиарлан как в открытую – в сфере развлечений, так и тайно – своей Теневой Сетью.



Метка Ухода позволяет успокаивать и управлять животными. Люди Дома Вадалис выращивают и дрессируют великолепных животных.

ПОЛИТИКА

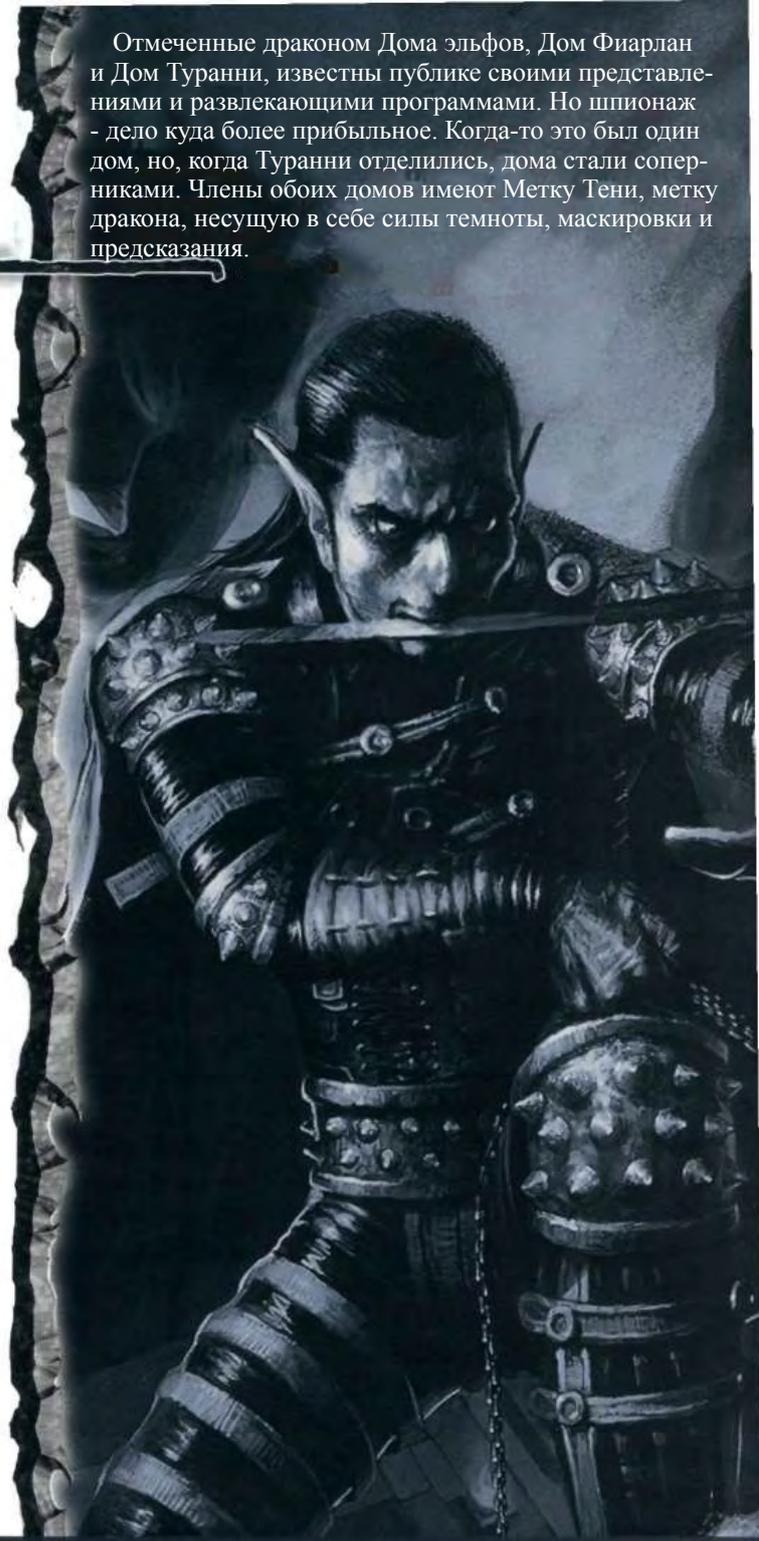
Отмеченные драконом Дома эльфов, Дом Фиарлан и Дом Туранни, известны публике своими представлениями и развлекающими программами. Но шпионаж - дело куда более прибыльное. Когда-то это был один дом, но, когда Туранни отделились, дома стали соперниками. Члены обоих домов имеют Метку Тени, метку дракона, несущую в себе силы темноты, маскировки и предсказания.

Страны Кхорвайра, начавшие Последнюю Войну, остались существовать как независимые государства, и раны, нанесенные войной, до сих пор не забыты. Когда началась война и силы Пяти Наций ослабли, от них отделились регионы, требовавшие независимости, и образовавшие в итоге новые государства. Отмеченные Драконом Дома и их гильдии, несмотря даже на свою официальную нейтральность, чем дальше, тем больше путают и без того запутанную сеть взаимоотношений между странами. В одну круговерть брошены сила королевств на других континентах, тайные сделки, цели фракций - известных и тайных - по Кхорвайру и всему Эберрону.

Пять основных наций составляли королевство Галифар, раскинувшееся от одного берега Кхорвайра до другого. Эти нации сосуществовали в мире до начала Последней Войны. С этого момента Пять наций разделились и каждый из их правителей хотел захватить трон Галифара.

Три правителя четырех наций, которые сохранились после Последней Войны, являются наследниками Галифара. Королева Аундаира, Аураля, все еще ищет возможность занять трон Галифара, используя для этого силу слов, а не мечей. Измученный войной король Бреландии Боранел поддерживает парламент и предпочитает сложившийся хрупкий мир, чем поиски возможностей объединить Галифар. Кайус III, король Карната, управляет своей страной при помощи военной диктатуры. Впрочем, Карнат был одним из основных сторонников перемирия и сейчас Кайус больше занят восстановлением своего государства, а не поисками возможностей для новой войны.

Король по имени Фалин управлял Трейном в начале Последней Войны, но после его смерти народ Трейна отверг его наследника. Верность религии привела к тому, что они выбрали для управления страной Церковь Серебряного Пламени. Сейчас Трейн является теократией и, хотя их национальный лидер, Джаела Даран, Глас Пламени, не хочет войны, большинство ее сторонников считают, что остальные государства должны склониться перед их верой.



Влияние Отмеченных Драконом

Отмеченные Драконом Дома официально нейтральны в межгосударственных делах. Как коммерческие предприятия, они заинтересованы в том, чтобы быть радушно встреченными везде, куда бы они не пошли. Конечно же, внешняя оболочка нейтралитета иногда вторична для частных агентов тех, кто правит отдельными домами. Требования бизнеса таковы, что представители Домов ищут влияния при королевских дворах по всему Кхорвайру. Иногда законы создаются исходя из этих нужд, подкрепленных силой денег.

Идентификационные бумаги - распространенное явление в цивилизованных регионах Кхорвайра. Они позволяют без проблем путешествовать и помогают при столкновении с законом. Магия позволяет создавать достоверные портреты на удостоверениях.

ШПИОНАЖ

У каждой организации Эберрона есть секреты, и другие организации хотят эти секреты узнать. Хрупкий мир, устоявшийся после Последней Войны, может рухнуть в любой момент, и шпионаж – один из способов получить преимущество, если начнется новая война.

Некоторые несложные шпионские задания передаются искателям приключений. Тех, кто успешно справится с работой, выполняют более важные задания, такие как инфильтрация и контрразведка против шпионов из враждебных организаций. Искатели приключений и прочие не связаны напрямую со шпионскими организациями и охотно используются потому, что их не жалко, и отследить их связь с нанимателем может быть непросто. Впрочем, прежде чем нанимать кого-либо для более деликатной работы, руководство шпионской организации должно удостовериться, что нанятый им человек абсолютно лоялен.

Из гномов и подменышей получаются хорошие воры и шпионы. Со своей способностью к перевоплощению подменыши могут стать кем угодно. Гномы же маленькие и ловкие, с ненасытной жадой знаний и врожденными способностями к созданию иллюзий. Шпионы этих рас, в отличие от эльфов с Меткой Тени, не образуют собственных шпионских организаций и менее щепетильны в выборе нанимателя.

Магический проектор, созданный Домом Фиарлан, может записывать и проигрывать события. Он может записать до 10 минут происходящего и позже показать запись с помощью иллюзий. При этом, устройство не может записывать звуки. Он создается из осколка Сибериса, встроенного в серебряный обруч.



РЕЛИГИЯ

Веры Эберрона разнятся от популярных пантеонов до странных небольших культов. Боги не ходят по землям Эберрона и не демонстрируют показательно своей силы. Никто не может привести доказательств существования богов, но верующие крепки в своих убеждениях.

Продажность

Многие религии Эберрона могут быть восприняты злыми, но во всех церквях состоят индивиды, не разделяющие ее принципов. Жрец может быть агентом враждебной группы, перевоплощенным подменным или доппельгангером или просто действовать в своих интересах, например, от жадности. Ничто не однозначно в Эберроне, даже когда речь идет о вере.





ВЕРХОВНЫЕ ВЛАДЫКИ

Самой распространенной религией на Кхорвайре является вера в Верховных владык. Верующие могут поклоняться одному богу или же всему пантеону сразу, но в любом случае они обращаются к разным богам в разных ситуациях.

Аравая: Богиня сельского хозяйства.

Ауреон: Бог законов и знаний.

Балинор: Бог зверей и охоты.

Болдрея: Богиня общества, семьи и домашнего очага.

Дол Арра: Богиня чести и самопожертвования.

Дол Дорн: Бог воинской силы.

Кол Корран: Бог торговли и путешествий.

Олладра: Богиня праздников и удачи.

Онатар: Бог ремесла и кузни.



ТЕМНАЯ ШЕСТЕРКА

Злые боги, изгнанные из состава Верховных Владык, называются Темной Шестеркой. Их могут рассматривать как часть Верховных Владык либо как отдельный пантеон. Этим изощренным махинаторам поклоняются злодеи и чудовища.

Поглотитель: Бог штормов и морских глубин.

Ярость: Богиня ярости и разрушения.

Хранитель: Бог смерти и разложения.

Насмешник: Бог предательства и кровопролития.

Тень: Бог темной магии и порчи.

Странник: Бог хаоса и изменений.



КРОВЬ ВОЛ

Искатели Крови Вол одержимы кровью, смертью и нежитью. Для Искателей нет высших сил – только божественность крови в их венах. Их величайших воинов обычно оживляют после смерти для продолжения служения культуре. Вол – это древний лич (представительница высокоинтеллектуальной нежити-заклинателей) и мастер некромантии.

МЕТКА СМЕРТИ

Дом Вол когда-то был одним из Отмеченных драконом Домов, члены которого носили Метку Смерти. Матриарх Дома скрещивала генетические линии эльфов и драконов. Это настроило против нее обе расы и они объединились, что бы уничтожить Дом Вол. Леди Эландис д'Вол, волшебница-нежить, пережила уничтожение своего дома и теперь она единственная, кто носит Метку Смерти.



СЕРЕБРЯНОЕ ПЛАМЯ

Бестелесная сила, называемая Серебряным Пламенем, хоть и абстрактна, но дух человеческой девушки Тиры Минор может говорить от его имени. Последователи называют себя «Очищенными Серебряным Пламенем» и верят, что зло – активная, сверхъестественная сила, которую надо стереть с лица земли.



ПУТЬ СВЕТА

Калаштары вместо богов поклоняются вселенской силе очищения. Они называют ее Ил-Йанна (Великий Свет). Через медитации они совершенствуют свое тело и разум, чтобы быть готовыми к борьбе с силами тьмы.



БЕССМЕРТНЫЙ ДВОР

Эта странная форма поклонения предкам практикуется эльфами Аеренала в отношении бессмертных – мертвых эльфов, оживленных с помощью позитивной энергии. Эльфы верят, что воскресшие мертвые – реинкарнация богов и ищут у них совета и покровительства.



КУЛЬТЫ ДРАКОНА ГЛУБИН.

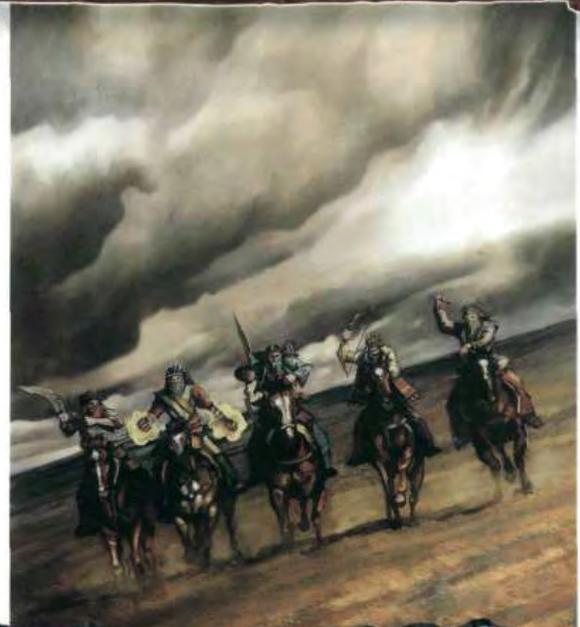
Культы Дракона Глубин – общее название для множества мелких фанатичных сект, ищущих могущества в подземных глубинах. Некоторые хотят освободить Хайбер, Дракона Глубин. Остальные контактируют с демонами или ищут потерянный рай глубоко под землей.

КХОРВАЙР

Самым известным континентом Эберрона является Кхорвайр. Это земля с множеством народов и разнообразием природных условий.

Его территории сильно разнятся между собой. Выжженные поля Демонических Пустошей граничат с непроходимыми лесами Элдинских Владений, широкие просторы Равнин Талента подымаются к гористым Твердыням Мрор, которые, в свою очередь, граничат с полуостровами и островами Лазаарских княжеств.

К северу от Кхорвайра расположен покрытый льдами Фростфелл. К югу – Аеренал (земли эльфов) и дикие, заполненные чудовищами, джунгли Ксен’Дрика. На востоке лежит населенный драконами Аргонессен и Сарлона, дом псионических Вдохновенных.



Пять Наций

Посреди континента Кхорвайр находятся Пять Наций: Аундаир, Бреландия, Сайр, Карнат и Трейн. Когда-то они были объединены в Королевстве Галифар, но разделились в ходе Последней Войны. По факту, Сайр был уничтожен незадолго до окончания войны и теперь известен как Земли Скорби. Эти нации обладают такими большими населением и влиянием, что задают направление развития всего континента.



Бизнес по всему Кхорвайру контролируется Отмеченными Драконом Домами. Их анклавы имеют представительства как в крупных городах, так и во многих более мелких.

Путешествия на большие расстояния, как по земле, так и по воде, воздуху и даже посредством телепортации, в основном осуществляются через Дом Ориен и Дом Лирандар. Гномы Дома Сивис контролируют магические средства связи. Эти функции жизненно важны для жителей и стран Кхорвайра.



История

Кхорвайр повидал на своем веку возвышение и падения многих правителей. Первые поселенцы-люди с континента Сарлона прибыли на Кхорвайр спустя очень длительное время после поражения демонов и падения империи гоблинов. К тому времени у многих рас, включая dwarфов и полуросликов, уже были на Кхорвайре свои государства. Люди установили с этими народами прочные связи и начали осуществлять торговлю.

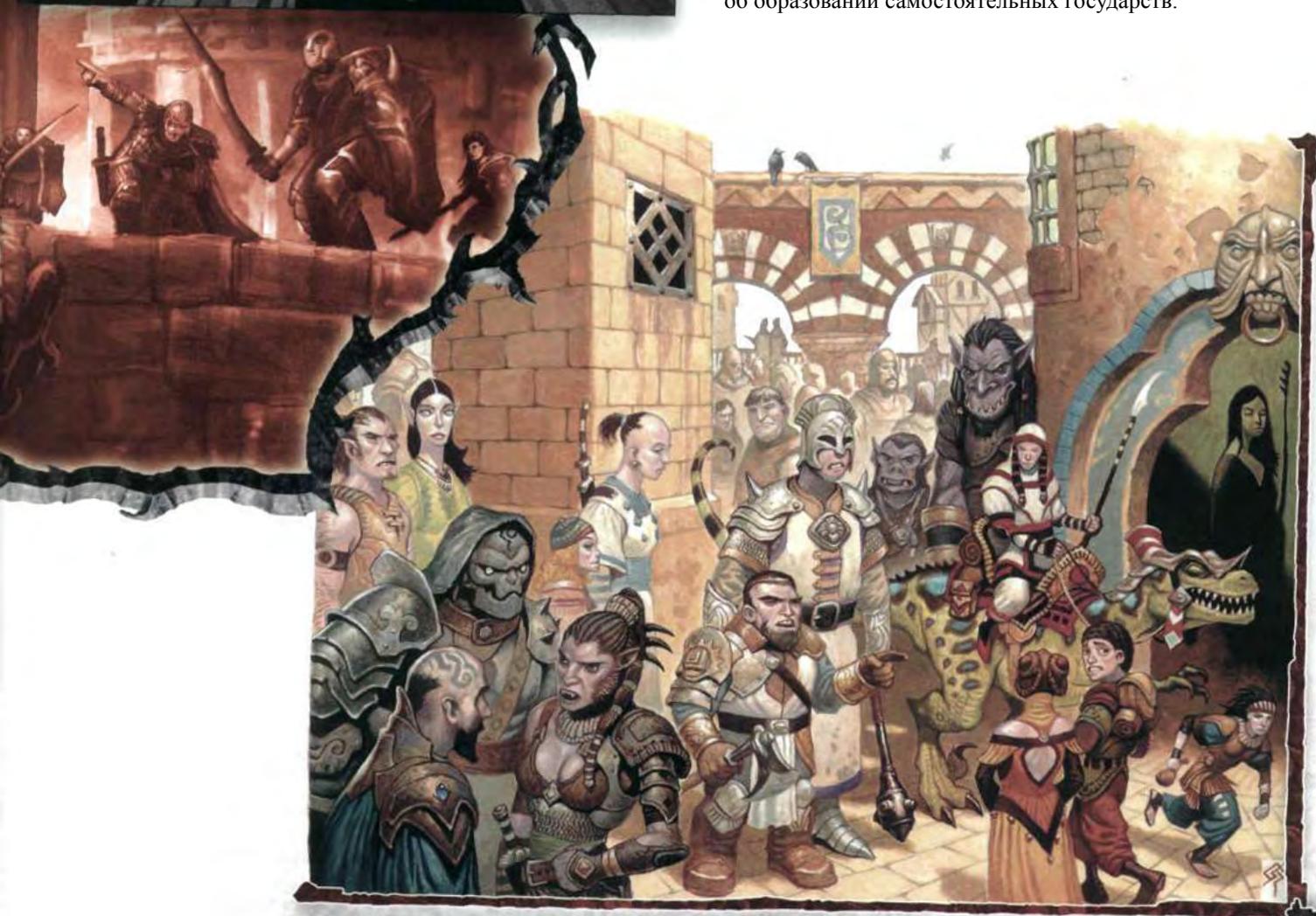
Эльфы мигрировали сюда из своего дома в Аеренале в поисках новой жизни. Они основали государство Валенар и поселились во многих других странах.

Со временем, люди и их союзники стали контролировать всю центральную часть континента.

Впервые Метки Дракона появились на Кхорвайре, приведя к становлению Отмеченных Драконом Домов в качестве сил, влияющих на экономику региона.

После образования Галифара, объединившего Пять Наций, последовала эпоха процветания и развития. Благодаря магии, освоение которой шло бурными темпами, были построены сверкающие башни Шарна, урожаи снимались в изобилии, а также были изобретены такие атрибуты комфорта, как молниевая дорога.

Галифар на время охватил весь континент, но Последняя Война разделила королевство. Пять Наций снова отделились друг от друга. Многие вожди и будущие короли в нецивилизованных землях заявили об образовании самостоятельных государств.



KHOR



Eldeen Bay

DEMON WASTES

ELDEEN REACHES

AUNDAIR

SHADOW MARCHES

THRAN

DROAAM

BRELAND

ZILARGO

0 MILES

250

LAIRE



KARNATH

MROR HOLDS

LHAZAR PRINCIPALITIES

TALENTA PLAINS

Q'BARRA

VALENAR

MOURMLAND

Kraken Bay

N

W

E

S

MILES

5000 MILES

ТРЕЙН

Форма правления в Трейне отличается от других государств. Тут установлена теократия и страной правит Церковь Серебряного Пламени.

Здесь религия играет значительную роль в повседневной жизни. Первый день каждой недели полностью посвящается молитвам, посту и ритуалам. Три раза в день жрецы и преданные последователи проводят Мессу Серебряного Пламени. Архитектура и искусство существуют, чтобы прославлять Пламя. В строительстве широко применяются светлые, открытые пространства, дабы подчеркнуть величие Пламени, что придает городам строгий, религиозный облик.

Страна предана добру и основной задачей ставится уничтожение сверхъестественных сил зла. Тем не менее, многие усматривают противоречия этой цели в методах, которыми пользуется Трейн. Его законы репрессивны, многие лидеры церкви коррумпированы, а фанатики в прошлом устраивали именем Серебряного Пламени крестовые походы и организовывали инквизицию. Тем не менее, большинство граждан и священников терпимы и честны.

Такое относительно новое правление в некотором роде изолировало Трейн от других стран. Трейн принял попытку построить экономику, не зависящую от импорта, но не достиг в этом полного успеха. Многие прочие государства беспокоятся, что религиозное правительство Трейна станет вмешиваться в их собственные дела.

Самыми известными представителями Трейна в других странах становятся миссионеры Серебряного Пламени. Большинство из них проповедают толерантную версию веры, но некоторые из них считают, что все религии кроме Серебряного Пламени являются злыми.

Голосом Серебряного Пламени является дух Тиры Мирон, девушки - паладина, примкнувшей к Серебряному Пламени и ставшей его частью. Она буквально передает слова Пламени и является единственным способом, которым оно может общаться со своим народом.

Хранитель Пламени – посредник между Пламенем и духовством. В настоящее время Хранителем является одиннадцатилетняя Джаела Даран, призванная Пламенем для этой роли.



Мост Белой Арки когда-то соединял Трейн и Карнат. Уничтоженный в ходе Последней Войны карнатским монархом, он словно символизирует разделение Галифара.

КАРРНАТ



После того, как голод и болезни почти разрушили Каррнат, страна обратилась к некромантии для создания новых боевых отрядов. Каррнатцы поднимали мертвых с полей боя, создавая зомби и скелетов для пополнения рядов своей армии. И так как большинство людей считают нежить чистым злом, остальные страны обеспокоились, что Каррнат использует ее.

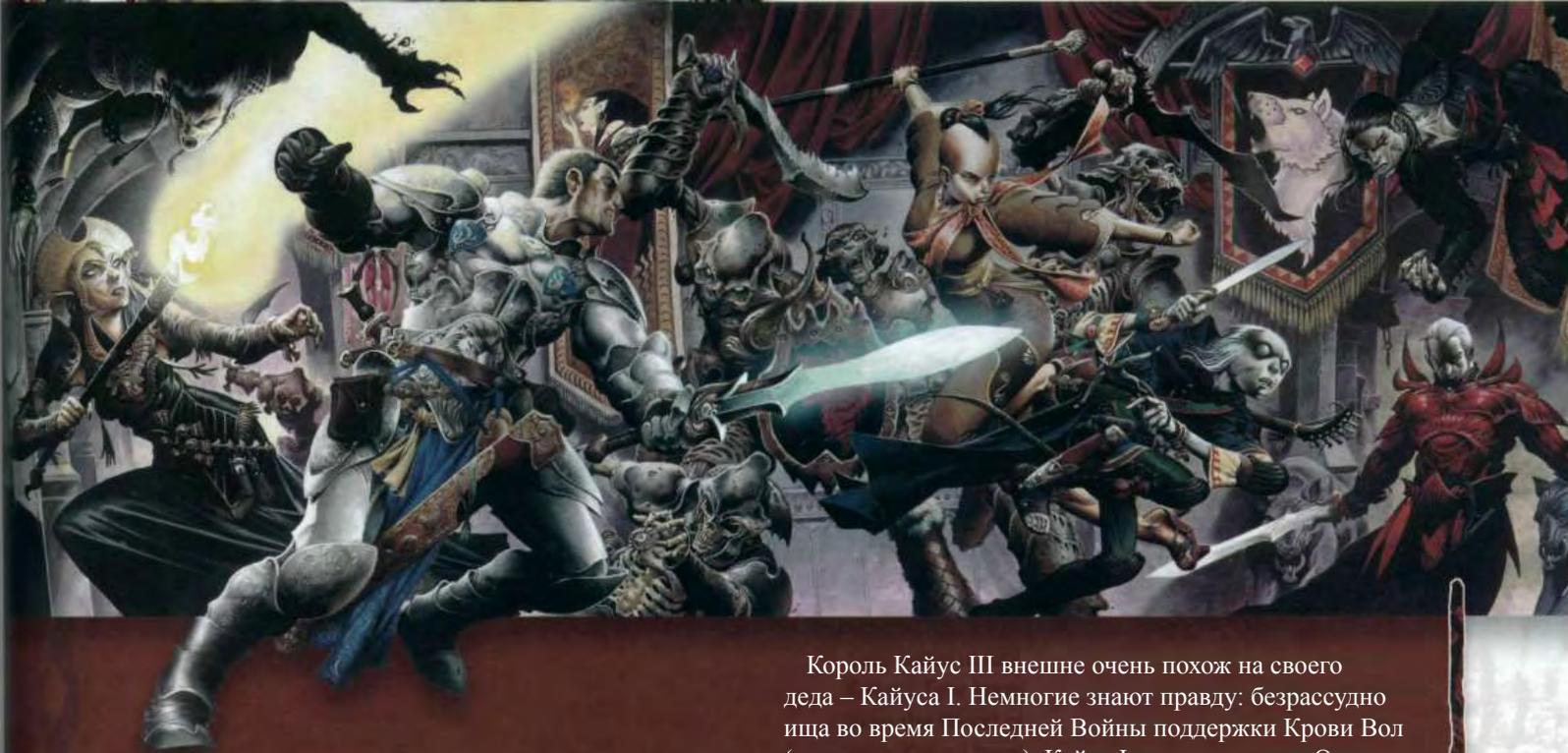
В Корте, столице Каррната, находится штаб Двенадцати, института тайной магии. Отмеченные Драконом Дома спонсируют эту организацию.



Не удивительно, что Каррнат, имея многовековые военные традиции, был во время Последней Войны яростным соперником другим странам. Несмотря на это, сейчас Каррнат всячески способствует сохранению мира, причем не только между Пятью Нациями, но и между другими государствами Кхорвайра. Укрепляя отношения с Бреландией, дварфами Тведынь Мрор и полуросликами Равнин Таленты, Каррнат также ищет улучшения отношений и с Аундаиром и Трейном, своими главными врагами в Последней Войне.

Каждый гражданин Каррната должен отслужить в армии и многие делают карьеру на военной службе. Веками офицеры выпускались в Академии Реккенмарк. Перед Последней Войной в эту академию приезжали на обучение дворяне со всего Галифара.

Вместе с дворянами, ставшими генералами и адмиралами, Каррнатом правит обширная семья короля Кайуса III. Страна находится на военном положении, с соответствующими законами, что иногда мешает прогрессивным планам Кайуса.



Король Кайус III внешне очень похож на своего деда – Кайуса I. Немногие знают правду: безрассудно ища во время Последней Войны поддержки Крови Вол (религиозного культа), Кайус I стал вампиром. Он исчез на некоторое время, но потом вернулся, выступив в качестве собственного внука. Он оборвал связи с Кровью Вол и сейчас трудится над восстановлением своего разгромленного королевства.

АУНДАИР

В Аундаире пышные фермерские поля существуют совместно с изучаемой здесь продвинутой магией. Страна наиболее известна своим экспортом сельскохозяйственных товаров и центрами обучения магии.

Выдающимися центрами обучения в Аундаире являются Арканикс (родина изучения магии) и Университет Винарн – первый институт высшего образования, организованный на континенте. Даже простой народ, возделывающий землю, ценит знания и уважает ученых и заклинателей.

Наряду с интеллектом, в стране ценится умение формировать сильные аргументы и вести дебаты. В том, что Аундаирцы считают гордостью и способностью отстаивать свою позицию, в других странах видят заносчивость и упрямство.

Аундаирцы всегда комбинируют элегантность и красоту с практической полезностью и функциональностью. Несмотря на прекрасные плодородные виноградники, золотые поля и модную одежду Аундаира, большинство его жители предпочитают простую одежду и архитектуру.

Аундаир – страна, которой бы более всех других хотелось вновь оживить конфликты Последней Войны. Аундаиру особенно горька была потеря региона Талиона, отданного Трейну. Королева Аураля – сильная личность, и хочет сама править всем Кхорвайром. В бою Аундаир полагался не только на народное ополчение, но и на таланты своих боевых магов.

Дракондор – огромная птица – национальный символ Аундаира. Во время Воздушной Битвы при Даскаране, аундаирцы верхом на дракондорах сражались с трейнцами, оседлавшими драконоподобных виверн.

Парящие башни, окружающие Арканикс, служат местами мистического обучения. Мистический Конгресс (совет волшебников), находящийся здесь, дает советы Королеве Аураля и обучает нескольких избранных заклинателей.



БРЕЛАНДИЯ



Самая крупная из Пяти Наций, Бреландия, обладает самой развитой промышленностью и, возможно, является самой могущественной.

Половина населения Бреландии – сельские жители, другая половина – городские. Земли этой страны плодородны и жизнь фермеров относительно проста. Лишь некоторым из сельских жителей пришлось столкнуться с ужасами Последней Войны.

Тут больше городов, чем в любой другой стране. И население в городах Бреландии больше, чем в большинстве других. Шарн – самый известный город Бреландии и самый большой мегаполис на континенте. Многонациональные, терпимые и толерантные города Бреландии привлекают людей отовсюду, создавая в стране многообразие народов и национальностей.

Король Боранел был умелым лидером в Последней Войне, но он жаждал мира. Он хотел окончить войну, начавшуюся еще до его рождения. Он был главным сторонником Тронхолдского Соглашения, положившего конец Последней Войне.

Армия Бреландии теперь патрулирует границы государства. Иногда происходят стычки с боевыми отрядами Дроаама. Морские силы патрулируют водные пути, защищая их от пиратов.

Медведи, поставляемые Домом Вадалис – верховые животные Девятой Бригады бреландской армии.



Остров Штормхоум – одновременно анклав Дома Лиандар и Аундарийский форт. Магия превратила его в рай, несмотря на бушующие вокруг бури.

Специально по заказу Бреландии Домом Каннит была создана летающая крепость Аргонт. Ее мобильность и защищенность делают ее эффективным средством транспортировки войск. Она была построена для Последней Войны, но теперь патрулирует границы Бреландии.

ШАРН



Башни в самом большом городе Кхорвайра возносятся в воздух на тысячи футов. Шарн, Город Башен, может похвастаться невероятным разнообразием жителей и демонстрирует вершины развития магических технологий всего Эберрона.

Улицы Шарна никогда не пустуют, будь то день или ночь. Гости со всего мира прибывают в город, чтобы опробовать, что тот может им предложить. Здесь можно найти любые развлечения, от оперы до зланных таверн. О количестве и качестве магазинов Шарна говорит распространенная фраза: «Если что-то вообще возможно купить, то это точно можно купить здесь». Торговые ряды, сосредоточенные в специальных местах, отражают лишь часть этой картины. Черный рынок Шарна может предложить вам все: от редких деликатесов до украденных артефактов.

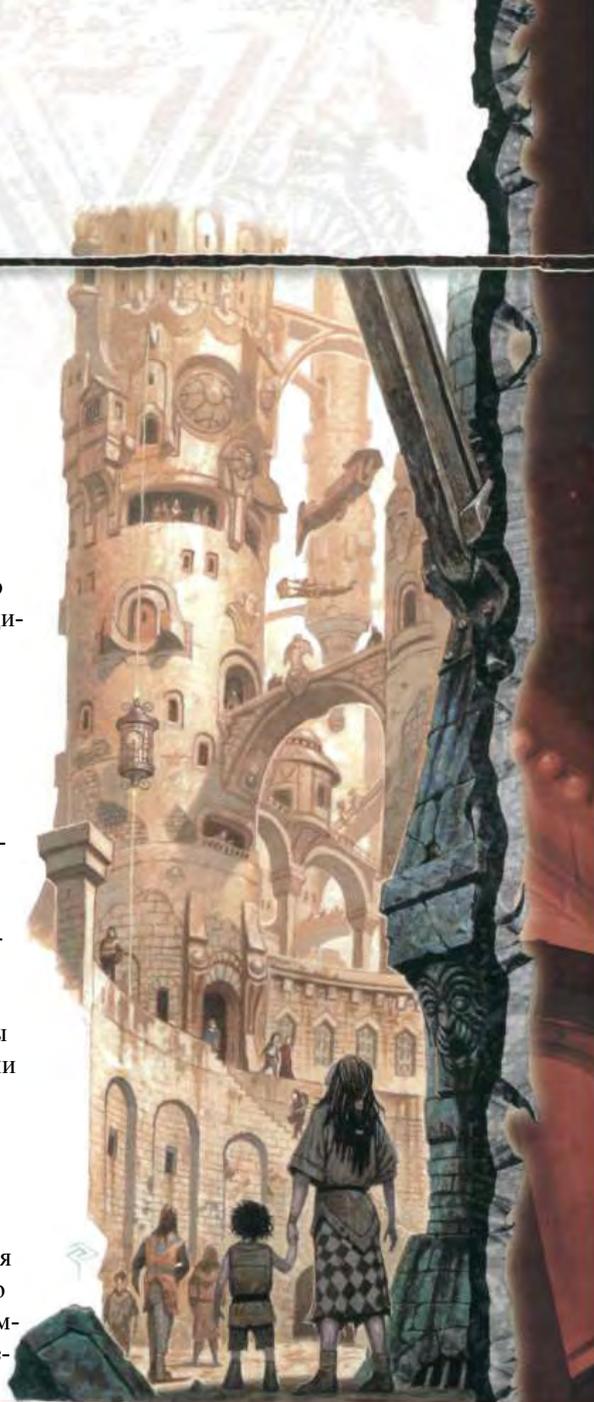
Искатели приключений стекаются в Шарн из-за огромного количества возможностей. Здесь кто-нибудь обязательно ищет наемника для исследовательской и поисковой работы, будь то Моргрейвский Университет или наследник, отмеченный драконом, разыскивающий возможность вернуть фамильные ценности. Город еще называется «Воротами в Ксен'Дрик». Таинственный континент, заросший джунглями и наполненный гигантскими руинами и утраченной магией, находится к югу на расстоянии всего лишь короткого морского путешествия.

Население Шарна намного более разнообразно, чем любого другого города Эберрона. Здесь на улицах можно увидеть людей, эльфов, гномов, полуросликов, кованых, шифтеров, гоблиноидов и даже чудовищных наемников из Дроаама.

Шарн был построен на руинах древних городов. Нижние уровни были построены еще во время правления гоблиноидов, и уже из них возносятся архитектурные стили людей.

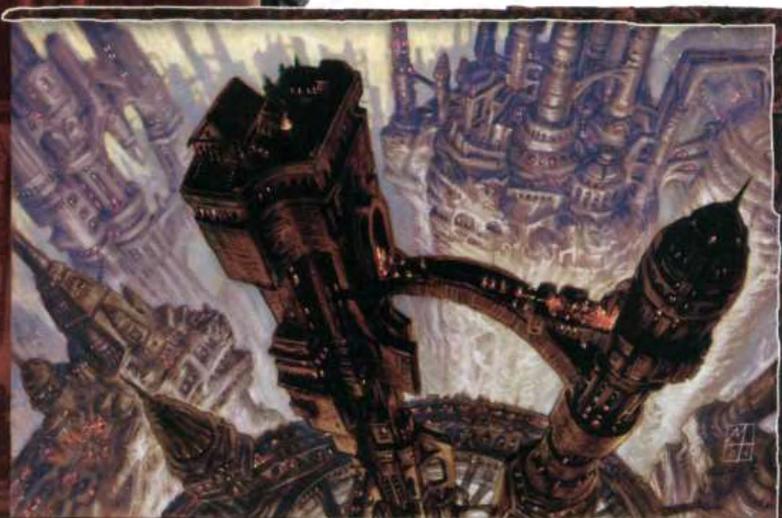
Бедные горожане живут на нижних уровнях Шарна, а богатые – на верхних. Балконы, мостики и платформы создают пешеходные переходы между башнями. Здесь очень популярен воздушный транспорт, такой как воздушные кареты, магические подъемники и тренированные летающие животные.

Часть Шарна углубляется глубоко под землю. В Зубцах жар и магия используются для обработки сырья. Рабочие говорят, что жар идет из озера лавы, расположенного под городом. Руины, канализация и прочие забытые помещения формируют под землей целый лабиринт. Эти места хранят странные сокровища и реликвии и необитаемы... почти.





Моргрейвский Университет. Если верить его соперникам, институт «обучения, охоты за реликвиями и разграбления могил». Даже начинающему искателю приключений будет очень просто получить университетскую поддержку в экспедициях по изучению древних руин.



Башни Шарна построены с использованием как обычных, так и магических методов архитектуры. Но даже магические приемы в строительстве обычно не способны возвести такие высокие строения. Шарн находится в сверхъестественной «зоне проявления», которая усиливает магию левитации и полетов, позволяя создавать парящие башни и использовать воздушный транспорт.

Преступность

В Шарне невероятный высокий уровень преступности. Дорогостоящие незаконные товары, политические секреты, заказные убийства, саботаж — всё это привлекает преступников на заработки в Шарн. Чтобы протянуть в Шарне подольше, и преступникам, и стражам закона приходится быть изворотливыми и гибкими. Они могут столкнуться со сложным расследованием, запутанным в сетях интриг и обмана, или же на огромной высоте среди башен города им придется участвовать в головокружительной схватке.

Стычки над городом очень опасны, но на удивление распространены. Подготовленные искатели приключений запасаются заклинаниями, дающие им возможность летать, или магическими предметами, которые смогут спасти от падения с большой высоты.



ЗЕМЛЯ СКОРБИ

Когда-то одна из самых прекрасных стран Пяти Наций, Сайр был уничтожен в День Скорби взрывом мистической энергии и стерт с карт. Теперь это пустынные земли, по которым бродят призраки войны.

И хотя никто так и не узнал, что же уничтожило целое государство, нет недостатка теорий по этому поводу. Кто-то считает, что это сделала одна из вражеских стран. Другие же полагают, что случайно было задействовано Сайрийское оружие судного дня. И так как однозначные доказательства отсутствуют, растет количество спекуляций на эту тему.

Земля окутана мертвенно-серым туманом. Таинственная катастрофа создала новые физические особенности местности. Например, были созданы обширные стеклянные плато и Сияющая Расселина, завлекающая своим холодным фиолетовым светом местных животных.

Земли Скорби экстремально опасны. По пустошам бродят смертоносные магические существа, созданные в День Скорби. Солдаты Последней Войны продолжают страшное посмертное существование. Их мертвые тела не разлагаются, и убитые солдаты поднимаются с поля боя, дабы продолжить сражение друг с другом в этой бесконечной битве.

Пришельцам со стороны выжить в Землях Скорби практически невозможно. После Дня Скорби здесь не осталось ничего живого, так что искателям приключений стоит запастись провиантом заранее. Ориентирование здесь также само по себе испытание. Карты, созданные до Дня Скорби, больше не актуальны, кажется, что земля сама меняет расстояния и направления. Ну и, кроме всего прочего, магия лечения, столь важная для искателей приключений, отказывается работать в Землях Скорби.

Результат применения магии в Землях Скорби непредсказуем. Хотя заклинания обычно работают корректно, заклинателям стоит быть осторожными. Любая магия предсказания (читающая как будущее, так и прошлое) применяемая для выяснения причин катастрофы Дня Скорби, обречена на провал.

В Землях Скорби живет харизматичный мессия кованых, известный как Лорд Лезвий. Он и его небольшая группа последователей верят, что кованые превосходят все прочие расы и что Лорд Лезвий должен править Кхорвайром. Странники Лорда Лезвий считают его королем и богом. Некоторые считают, что он ответственен за День Скорби и желает повторить его в каждой стране.





Колдовская энергия, оставшаяся после Дня Скорби, деформировалась и стала разумной. Такое развитие событий привело к созданию живых заклинаний, которые перемещаются по Землям Скорби. Живые заклинания питаются магической энергией и убивают всех, кто им встречается.

САЙР

Перед началом Последней Войны Сайр был жемчужиной Галифара – культурным и творческим центром королевства. Сайрцы собирали прекрасные предметы искусства, магии, а также авангардные творения, созданные с применением и того, и другого.

В течение Последней Войны Сайр несколько раз был на грани поражения. Его прекрасная культура и нация постепенно вырождались в течение войны против Аундаира, Бреландии и Трейна. Только альянс с эльфами Валенара и, позже, создание кованых, смогло удержать Сайр от поражения в борьбе.

В День Скорби Сайр был втянут в битву, и солдаты всех стран погибли, когда он был уничтожен. Сейчас Сайр все еще жив в сердцах беженцев, находившихся в День Скорби за его пределами. Многие из них теперь проживают в Новом Сайре, поселении в восточной Бреландии.



ДРУГИЕ РЕГИОНЫ КХОРВАЙРА

ДАРГУУН

Даргуун – государство гоблиноидов. Оно иногда устраивает стычки с соседними странами, особенно с Бреландией. Лхеш Харуук управляет Даргууном из своего дворца в беспорядочно растущем, грязном городе Рхукаан Драал.

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ПУСТОШИ

Каньоны Демонических Пустошей образуют природный лабиринт, ставший домом для оставшихся активными в Кхорвайре сил тьмы. Среди остатков древней цивилизации ракшас и выжженного ландшафта, Лорды Пыли и зловещие ночные ведьмы стараются уничтожить цивилизованные земли Кхорвайра. Клань варваров патрулируют этот лабиринт ущелий, удерживая древних демонов, заточенных в земле, от побега.

ДРОААМ

Управляемый чудовищами, Дроаам может быть жестоким и опасным. Это государство молодое и очень неорганизованное. Дроааом правят Дочери Соры Келл (три ведьмы с большими магическими возможностями), но кроме них там есть и много мелких групп, наделенных некоторой властью. Столица, называемая Великой Скалой, находится у подножия горы.

ЭЛДИИНСКИЕ ВЛАДЕНИЯ

В густых лесах Элдиинских Владений секты друидов живут, почитая природу. Одна из них, Опекуны Леса, охраняют Элдиинские Владения и поддерживают порядок. Необычные монстры бродят в лесах, но Хранители Врат (секта друидов, состоящая в основном из орков) делают все, что бы те не стали слишком могучими.

ЛАЗААРСКИЕ КНЯЖЕСТВА

Пиратские лорды и купеческие принцы контролируют Лазаарские Княжества. Мореходство и пиратство долгое время были основными занятиями в Княжествах, но нелегальная деятельность сейчас не так распространена, так как страна теперь официально признана отдельной конфедерацией.

КУ БАРРА

Ку'барра была основана лоялистами Галифара, сбежавшими в ужасе от сражений между Пятью Нациями. Эти лоялисты, беженцы от Последней Войны и беженцы из Сайра образовали отдельные сообщества внутри страны Ку'барра. Вдохновленные, правители Сарлоны, имеют с К'баррой устойчивые дипломатические связи и рассматривают ее как свою опору в Кхорвайре.

ТЕНЕВЫЕ ТОПИ

В болотах Теневых Топей живут люди и орки. Этот изолированный регион представляет для посторонних мало интереса, за исключением его богатых залежей осколков Эберрон.

РАВНИНЫ ТАЛЕНТА

Широкие степи и узкий участок Пустыни Клинок образуют Равнины Таленты. Родина полуросликов, оседлавших динозавров, эта земля по большей части дикая и неосвоенная.

ВАЛЕНАР

Яростные, воинственные эльфы Валенара мигрировали из Аеренала и захватили эту землю в ходе Последней Войны. Непредсказуемые военные кланы периодически сражаются с соседними странами.

ЗИЛАРГО

Родина гномов, Зиларго, известна своими дипломатами, переводчиками и магически созданными товарами.

Некоторые дети рождаются в Демонических Пустошах с рогами, острыми зубами, когтями или красными глазами. Это знаки древних ракшасских раджей (могучих злых колдунов). Эти дети, называемые саках, часто становятся очень влиятельны в варварских кланах.





Дворяне из родов, Отмеченных Драконом, часто нанимают дроаамских чудовищ в качестве телохранителей или наемников. Огров, багбиров, гноллов и минотавров часто нанимают на службу в больших городах Кхорвайра.

В Лазаарских Княжествах Тяжелая Флотилия Князя Лорристера посвятила себя охране закона и порядка. Другие князья Лазаара не разделяют идеалов Лорристера.

Друиды Элдиинских Владений используют обсерватории для наблюдения за астрологическими знаками. Это знание помогает им защищаться от опасных монстров, которые могут освободиться при появлении определенных знаков.

КСЕН'ДРИК

Во времена эпохи Великанов Эберрона на Ксен'Дрике существовала империя, построенная и управляемая великанами. И если факты о жизни в этой империи оспори́мы, то причина ее уничтожения – конфликт великанов с драконами – не подлежит сомнению. Останки разгромленного королевства раскиданы по всему Ксен'Дрику, а сам континент носит на себе огромные шрамы магического апокалипсиса. В глубине Ксен'Дрика скрыты древние сооружения, странная магия и удивительные создания. До сих пор великаны бродят по этим землям, а в диких местах собираются племена дроу.

Известный как таинственный континент или расколотая земля, Ксен'Дрик привлекает исследователей со всех концов мира. Но древние реликвии и магические секреты не единственная причина, что направляет смелых к берегам Ксен'Дрика. Простая жадность тянет так же сильно. Ксен'Дрик – единственное место Эберрона, где дорогие осколки драконов всех видов настолько частое явление, что выгодно присылать за ними экспедиции

даже из далекой Сарлоны.

Кроме того, животные, растения и даже население, живущее в Ксен'Дрике, представляет собой ценность и научный интерес. Экзотические животные, медикаментозные растения, и даже новые магические ритуалы могут сделать путешествие за богатствами Ксен'Дрика прибыльным. То, что на Ксен'Дрике осталось столько всего неизученного, сулит исследователям славу и известность.

ШТОРМРИЧ

Руины. Пиратская гавань. Ворота в Ксен'Дрик. Город Подземелий. У Штурмрича множество имен. Это единственный порт на Ксен'Дрике, открытый для исследователей Кхорвайра. Его кварталы построены среди руин поселения великанов. Пираты использовали пещеры и руины как пристанище в ранние периоды исследования Ксен'Дрика. В итоге, по запросу Отмеченных Драконом Домов Королевство Галифар провело полномасштабную военно-морскую кампанию против пиратов. После этого Дома и образовательные учреждения устроили свои анклавы прямо в городе, и уже отсюда продолжилось изучение континента. Современный Штурмрич – это пронизанное магией и опасностями место, полное интриг и возможностей.



Не все опасности Ксен'Дрика принимают форму монстров, населяющих его неизведанные просторы. Секреты прошлого охраняются еще и смертельно опасными ловушками.

География

По аналогии с климатом Штурмрича, самого известного города на континенте, Ксен'Дрик часто ошибочно считают тропическим материком, но это не так. Штурмрич расположен на северном берегу материка, в тропической зоне, почти на самом экваторе Эберрона, отсюда и его тропический климат. Но сам Ксен'Дрик значительно больше того же Кхорвайра, и географически он так же разнообразен, как его тайны.

Северная часть Ксен'Дрика находится в тропиках, а остальная – покрыта густыми лесами. Леса часто переходят в болота, а реки образуют топи, самой большая из которых – Зброшенная Топь. Обширные гряды гор,

некоторые из которых являются вулканами, пересекают континент. Западную часть материка покрывает огромная пустыня – Менечтаран. Ксен'Дрик доходит до самых южных окраин мира, где его замерзшие земли пересекаются с Эверайсом.

Составлять карту Ксен'Дрика как минимум проблематично. Могучие магические силы, привнесенные великанами или же использованные против них, исказили пространство и время в некоторых местах, что делает путешествие непредсказуемым. Те, кто знаком с этим феноменом, называют его Проклятие Странника, по имени темного божества покровителя всего того, что не желает быть найденными.

Великаны Ксен'Дрика разнообразны. Этот огненный великан чувствует себя как дома среди вулканов, жар или пламя не причиняют ему вреда.



Дроу

Когда-то эльфы были рабами великанов. В ходе бунта, расколовшего империю великанов и Ксен'Дрик, некоторые эльфы сбежали в Аеренал. Другие, в конце концов, отвоевали свою свободу, когда цивилизация скатилась в руины. Дроу были теми, кто остался. Оставленные перед лицом неприятеля, ставшие очевидцами падения великанов, дроу убеждены, что из всех эльфов только они достойны носить это имя.

Дроу стройного телосложения, с заостренными ушами, как другие эльфы, но на этом сходство заканчивается. Темная кожа и белые волосы отличают всех дроу от эльфов Аеренала или Валенара. А их культура еще сильнее увеличивает разницу.

Дроу до сих пор придерживаются традиций, которым эльфов долгое время назад обучили драконы. Кроме того, Ксен'Дрик – жестокий учитель и дроу научились выживать в его условиях. Большинство дроу ведут кочевой образ жизни, собираясь в небольшие племена. Они останавливаются лагерями в диких землях, в руинах и даже в подземельях. Самые большие и постоянные поселения дроу находятся под землей, в Хайбер.



Бог-скорпион

Скорпионы изобилуют в Ксен'Дрике и многие дроу чтят этих паукообразных как земное воплощение своего бога Вулкура. Эти дроу представляют своего бога в виде огромного дроу, нижняя половина тела которого принадлежит массивному скорпиону. Выражая свое почтение, эти дроу наносят на свою угольно-черную кожу ритуальные белые шрамы, используя для этого яд скорпиона.

Легенды гласят, что одно из племен дроу было столь искусно в охоте и убийстве великанов, что Вулкур посетил их в своей форме огромного скорпиона. Проткнув каждого дроу в племени своим жалом, он превратил их в свое подобие. Так были созданы скорроу.



ГИГАНТЫ

Восемьдесят тысяч лет назад у великанов на Ксен'Дрике была своя цивилизация. Способности этих существ к обычному и магическому конструированию не имеют в современном Эберроне аналогов. На самом деле, секреты, почерпнутые из руин древней империи великанов, изменили ход истории – некоторые считают, что технологии создания кованных и привязки элементов были найдены в руинах Ксен'Дрика.

Если это правда, то великаны сильно пали. Сейчас они бродят по диким землям Ксен'Дрика сломленным и варварским народом. Только несколько великанов владеют секретами своего славного прошлого, объектов или технологий той эпохи. Те, кому удастся воспользоваться наследием своего народа, становятся сильнейшими в своем виде.

ФОРМЫ И СПОСОБНОСТИ

Все великаны предстают в огромной человекообразной форме. Они возвышаются на двенадцать, шестнадцать, двадцать футов или даже выше. Разные типы великанов владеют разными врожденными способностями, зависящими от какого-либо природного элемента или формы. Были ли они созданы с такими способностями или приобрели их в процессе развития, неизвестно. Известно лишь то, что великаны часто объединяются в группы с подобными себе.

Холмовые великаны полные, сильные, уродливые и тупые, как сама земля. Штормовые великаны – высокие и мускулистые, они могут повелевать силами погоды и ветра. Холодная, морозная зима не страшна ледяным великанам, а огненные могут плавать в раскаленной лаве. Существуют и иные виды великанов. Некоторые связаны с потоками магии, другие – с песками пустыни, а несколько представителей этого вида – даже с самой смертью.

Холмовые великаны Ксен'Дрика, во многом такие же жестокие грубияны, как и их меньшие сородичи. При этом члены их племенных групп могут отличаться между собой по темпераменту. Одна группа может с Вами торговать и делиться информацией, в то время как другая будет вместо разговора метать в вас камни и огромное, примитивное оружие. Некоторые великаны едят меньших по размеру разумных существ и даже себе подобных.

Некоторые великаны развили собственные магические традиции. Правда, просвещенность в этой сфере не обязательно делает великана более дружелюбным.

АРГОНЕССЕН

Аргонессен – континент, расположенный на юго-востоке от Хорвайра и окруженный водными пространствами, известными как Драгонрич (буквально, Драконьи пределы). Название океана не случайно, ведь Аргонессен – земля драконов. Зубчатые утесы и крутые горы защищают внутренние земли континента, и только несколько исследователей смогли преодолеть эту природную баррикаду и вернуться, чтобы рассказать о своих открытиях.

В прошлом объединенные силы драконов воевали с эльфами Аеренала и великанами Ксен’Дрика. Как говорят очевидцы, беглых драконов ловили и наказывали их же сородичи, которых специально отправляли на поиски таких беглецов. Являются ли такие примеры организованности драконов собой доказательство существования структурированного общества драконов внутри Аргонессена – не ясно.

СЕРЕН

Те, кто предпримет морское путешествие через Драгонрич к Аргонессену, сначала столкнутся с народом Серен – варварами, поклоняющимися драконам. На острове Серен и соседних с ним островах, даже на берегах самого Аргонессена, живут тридцать различных племен. Каждое племя Серен платит дань своему дракону – основателю. Далекие от единства, они чаще воюют друг с другом, чем с исследователями извне.

Гость может быть допущен на территорию Серен. Если племя, с которым он столкнется не кровожадно, исследователь может пройти до Пляжа Тотемов, длинной береговой линии, на которой необычные каменные тотемы, представляющие собой головы драконов, изображают появление драконов из воды. Впрочем, Серены видят своим священным долгом не допускать никого через Великий Барьер, цепь непроходимых пиков вдоль северо-западного берега Аргонессена. Среди Серенов Пляж Тотемов считается нейтральной территорией. Стражи Тотемов, воины, избранные из всех племен, патрулируют побережье и охотно убивают непрошенных пришельцев.



ПАЛАТА

Палата состоит из драконов, следующих своей цели. Палата включают в себя драконов-ученых, желающих наблюдать за тем, как воплощается в жизнь Пророчество и активистов, желающих удостовериться, что Пророчество сбудется скоро и нужным им образом. Активисты Палаты действуют по всему миру, и даже самые затворнические из драконов-академиков имеют своих агентов в нужных местах. Хотя члены Палаты делятся между собой информацией, все они при этом неистово независимы. В результате организацию сложно назвать имеющей единую цель.

Стражи Тотемов не позволяют путешественникам пересечь Пляж Тотемов

ДРАКОНЫ

Драконы – старейшие создания на Эберроне. Высокоинтеллектуальные и приспособленные к разным условиям, они могут быть найдены по всему миру, где прокладывают себе путь, летая на своих мощных крыльях или используя свое таинственное волшебство.

Драконы бывают нескольких видов. Самыми известными типами являются цветные и металлические драконы. Цветные включают в себя огнедышащих красных драконов и стреляющих молниями синих. Металлические, в числе прочих, включают в себя золотых и серебряных драконов.

В соответствии с мифами, драконы Сиберис, Эберрон и Хайбер были создателями мира. Они открыли или создали Пророчество драконов. Хайбер напала на Сибериса и они дрались за обладание Пророчеством, разрушая мир. Эберрон разбила пророчество и использовала его силу, чтобы вылечить умирающую планету и заточить Хайбер внутри нее. Кровь Сибериса пролилась с небес на землю и Эберрон превратила ее капли в драконов.

Спустя время, драконы, дабы дать отпор беспокоящим их демонам, заново открыли Пророчество. Вооруженные знаниями, которые им дало Пророчество, а также при помощи сильных змеевидных существ, называемых коатлями, драконы смогли заточить самых сильных демонов. После того, как их повелители были отправлены в сон, меньшие демоны разбежались по разным углам Эберрона.

Пророчество

Пророчество для многих существ является загадкой. Драконы изучают окружающий мир, звезды, Кольцо Сибериса, даже глубины Хайбера, чтобы найти соответствующие знамения. Отметки Дракона появляются по всему миру; драконы читают эти метки, и в последнее время они стали замечать, что Отметки проявляются даже у живых существ.

Драконы не могут прийти к согласию относительно значения этих знаков. Многие ученые, впрочем, считают, что Пророчество указывает на великие и ужасные события. Это песня созидания, рассказывающая про будущие изменения и проясняющая значение прошлого.

Среди Серен военачальники руководят военной силой племени. Общее руководство, между тем, падает на говорящих с драконами – священников в масках, наделенных силой их драконьих покровителей.

У некоторых драконов есть обязанности за пределами Аргонессена и драконьего Пророчества. Некоторые из них охраняют опасные места, как черный дракон Рашаак в злой цитадели Хака'торвак - «троне священных драконов» - на континенте Кхорвайр.



САРЛОНА

Сарлона – колыбель человечества на Эберроне – в настоящее время изолированная земля, покрытая тайной для всех, кто не родился на ее берегах. Люди основали на Сарлоне множество королевств, и они редко знали мирное время. Гармония на большей части континента была создана под влиянием мира снов, и впоследствии страна была захвачена псионическими владыками.

Первые люди, покинувшие Сарлону, ушли под предводительством известной исследовательницы Лазаары, было это три тысячи лет назад. Современные ученые строят по этому поводу много теорий, согласно которым Лазаара и ее народ изображается смелыми исследователями, беглецами от проблем их страны или даже изгнанниками. Как бы то ни было, Лазаара и подобные ей сарлонцы проложили себе путь до восточного Кхорвайра.

Пятнадцать столетий спустя, когда война и раздоры разрывали Сарлону, появился новый вид мистических существ, объявивших, что они владеют секретом установления продолжительного мира. Это были Вдохновенные. Ценой установившейся гармонии стало искоренение древних обычаев, инакомыслия и опасных для режима сил. В течение двух столетий Вдохновенные уничтожили старые королевства Сарлоны и основали империю Риедра.

Чтобы контролировать огромное население, Вдохновенные позволяют гражданам Риедры жить лишь в нескольких областях. Большинство людей страны заперты в городах, и большая часть обширных территорий не заселена. Вдохновенные изолировали страну от остального мира, оставив менее привлекательные части Сарлоны за пределами своего внимания.

Эти внешние земли включают в себя засушливый Сиркарн, ледяные Тундры Ташаны и горный Адар. В Сиркарне живут суровые люди, огры и еще кто похуже, а под ним спит, по слухам, что-то настолько зловещее, что заставляет даже Вдохновенных держаться подальше отсюда. В Тундрах Ташаны живут крепкие и выносливые народы, включая dwarфов и шифтеров. В Адаре живут немногочисленные горные народы и духовные отшельники-аскеты. Этот регион также является родиной калаштар.

В Риедре Вдохновенные строят огромные монолиты, официально предназначенные для защиты населения от темных духов и для обеспечения духовного развития. В действительности же эти здания усиливают псионическую силу, умиряют население и усиливают связь Вдохновенных с их родным миром.





Адар возвышается над равнинами южной Сарлоны. Некоторые считают, что драконы сформировали эту землю в соответствии с Пророчеством.

ВДОХНОВЛЕННЫЕ

Вдохновенные – специально выведенные люди, добровольно отдавшие свои тела как вместилище для существ из ночных кошмаров, называемых куори. Когда куори занимает человеческое тело, оно подавляет человеческий дух и контроль куори над телом становится полным. Когда человеческое тело умирает, дух куори, неповрежденный, отправляется обратно на свой план, в мир Дал Куор, где ждет возможности вселиться в новое тело.

Физические тела куори берут из касты Избранных. Избранные хорошо развиты физически, с острым разумом, пригодным в качестве пристанища для древнего и мудрого духа. Риедрианцы знают, что духи овладевают Избранным, но никто не знает правду, что Вдохновенные – это существа из ночных кошмаров.

За пределами Сарлоны лишь некоторые догадываются об истинной природе Вдохновенных. Сарлона до недавних пор была закрыта для внешнего мира, а те несколько Вдохновенных, что появляются за ее пределами в качестве послов, неизменно прекрасны, дружелюбны и благородны. Калаштары, за которыми охотятся и которых преследуют за их религиозные убеждения Вдохновенные, знают правду, но редко делятся из чувства расовой ответственности и нужд сохранения незаметности в чужих странах. Даже если калаштары распространяли бы известные им в отношении всего этого факты, немногие им поверили бы.

В ДалКуоре, куори живут в упорядоченном кастовом обществе, и их чудовищная форма соответствует их месту в такой культуре. Их ужасный вид, так же как невозможность принять телесный облик в Эберроне, привела их к необходимости создания Вдохновенных.



Куори

Крайне чуждые этому миру, куори родом из Дал Куора, или иначе – Мира Снов. Дал Куор – место, куда отправляется рассудок спящих, и куори, если захотят, могут использовать это в своих целях. Спящие видят сны на окраинах Дал Куора, куори же живут в более глубоких слоях этого мира.

Куори часто используют силу Дал Куора для достижения своих кошмарных целей. Им противостоят калаштары, следующие Ил-Йанне, Пути Света. Для нахождения и уничтожения калаштар, где бы те ни прятались, куори используют Дремлющую Тьму – тайную сеть псионически одаренных шпионов и убийц.

К ХАЙБЕР

В глубинах земли лежат обширные темные пещеры, покрытые осколками драконов и населенные странными существами. Этот невообразимо глубокий комплекс называется Хайбер, по имени одного из драконов, создавших Эберрон в мифическом прошлом.

Култ Дракона Глубин поклоняется Хайбер, и он стремится к достижению разнообразных целей, которые, по мнению культистов, угодят Дракону Глубин. Среди прочего, их деятельность включает в себя освобождение запертых в подземелье злых существ, и принесение кровавых жертв для достижения мифической «земли обетованной» глубоко под поверхностью Эберрона.

Искатели приключений и исследователи путешествуют в Хайбер в поисках осколков драконов – ценных кристаллов, которые используются в заклинательстве. Осколки Хайбер применимы для привязки элементарей, но при этом служат и более важной цели: жилы живых кристаллов, протянутые сквозь Хайбер, удерживают демонов в их заточении под землей.

Под землей живут самые разные существа: аберрации, гуманоиды, нежить и даже некоторые драконы-отступники. Что угодно может выйти из темных, петляющих пещер Хайбера.

Бехолдер – существо примерно сферической формы, с большим центральным глазом, десятью маленькими глазами на длинных отростках и широким ртом. Он может парить по воздуху и испускать лучи из меньших глаз. Лучи, кроме всего прочего, могут превратить существо в камень, расплыть цель или швырнуть существо или предмет в воздух. Центральный глаз бехолдера рассеивает всю магию в поле видимости, что означает, что ему приходится закрывать его, иначе его собственные лучи перестанут действовать.

Долгаунты ранее были хобгоблинами, но даелкиры преобразили их. У них нет глаз, но они ощущают окружение с помощью ресничек на своей коже. Они используют свои щупальца, чтобы высасывать жизненные силы из своих противников.



Свежеватели разума, или иллиитиды, - высокоразвитые, псионически одаренные существа, способные атаковать силой своего разума. Они общаются телепатически, вызывают смертельно опасные психические взрывы и превращают других существ в безмозглых рабов. Когда свежеватель разума побеждает своего противника, он использует свои лицевые щупальца, чтобы извлечь и сожрать мозг жертвы.



Даелкиры – могущественные бессмертные существа, рожденные в таинственных измерениях безумия. Они красивы по человеческим меркам, но их прикосновение вызывает болезни, а их присутствие – сумасшествие.

Ход мыслей даелкиров непостижим для других существ. Разрушение мира для них своего рода искусство и у них хватает терпения, чтобы медленно, но верно вести Эберрон к падению. Для уничтожения Эберрона они создали абберации – кошмарных монстров, соответствующие их чуждому эстетическому вкусу.



ИЗУМРУДНЫЙ КОГОТЬ



Когда-то Орден Изумрудного Когтя был почитаемым рыцарским орденом Каррната, и во время Последней войны он с отличием служил этой стране. Коготь, как его часто называют, никогда не был патриотичной организацией, которой себя провозглашал. И хотя он по-прежнему апеллирует к патриотизму каррнатцев, его истинные последователи всегда были верны культуре Крови Вол.

Его члены, занимающие высшие посты, знают, что Коготь был создан Вол, Королевой Личей. Она единолично командует орденом.

Очень давно король Каррната Кайус I заключил альянс с культурой Крови Вол. Орден Изумрудного Когтя был создан тогда для службы королю и стране в качестве элитных агентов. На самом же деле, Коготь подчинялся воле короля лишь до тех пор, пока это соответствовало планам Вол. Когда Кайус I узнал правду, он начал разгонять орден и разрывать свои связи с Кровью Вол.

Кайус I не успел закончить эту работу, но орден был полностью разогнан и объявлен вне закона перед самым восхождением на трон Кайуса III.

Орден Изумрудного Когтя придерживается идеи, что стремление Кайуса III к миру – не более, чем слабость, и что Каррнат мог и должен был победить в Последней Войне. Члены ордена провозглашают, что стремятся возродить былое величие Каррната. И если «величие» представляет собой «тайный вассалитет Вол, Королевы Личей», то можно считать, что члены ордена говорят искренне. Вол использует Коготь как свою персональную армию, как своих шпионов, как своих охотников за реликвиями и даже как террористов. Их символ – отсылка к полудраконьему наследию Вол.

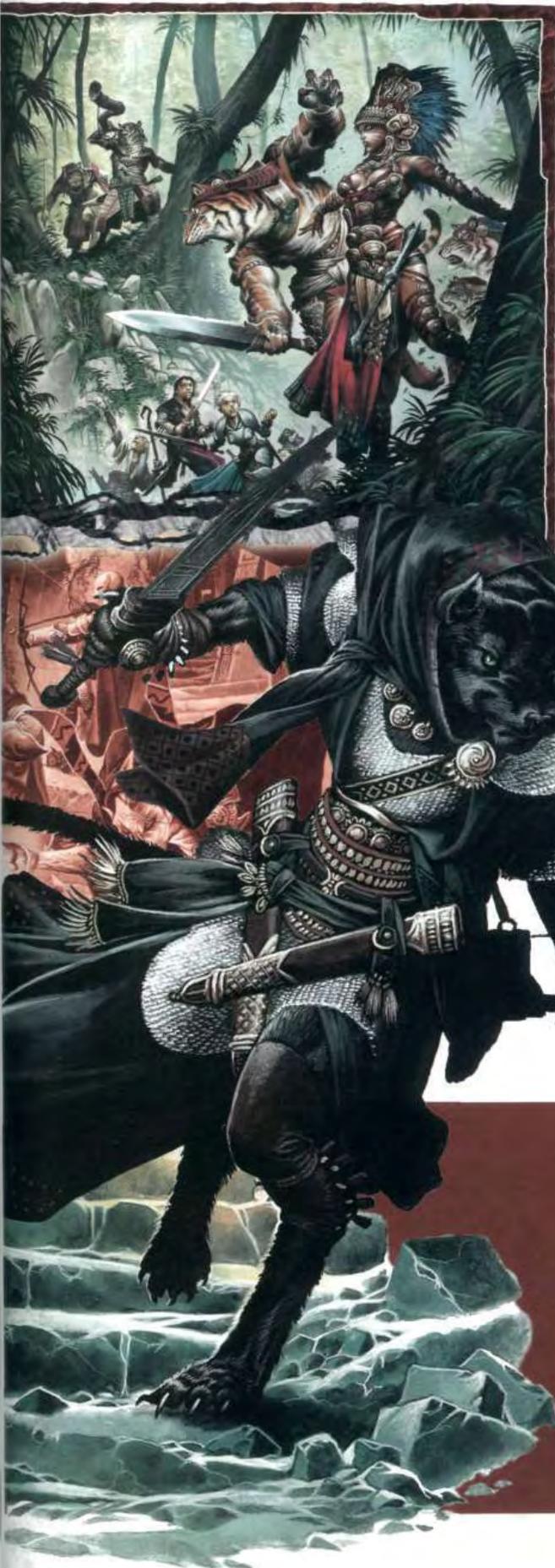


ДВА ЛИЦА

Рыцари Ордена Изумрудного Когтя часто носят свои знаки отличия гордо и открыто. Уверенные в своем кодексе чести, они добровольно вступают в бой со всяким, кто посмеет им перечесть. Эти вооруженные фанатики – официальное лицо Когтя. Их внешняя преданность Каррнату и даже Крови Вол могут завоевать сердца невежественного народа. Но гораздо большее количество членов Когтя действуют по всему Кхорвайру и за его пределами скрытно и тайно.

Изумрудный Коготь состоит в союзе с Кровью Вол. Изумрудный Коготь связан с нежитью и часть его членов – нежить. Там, где пригодился бы рыцарь, рыцарь-вампир пригодится еще больше.

ЛОРДЫ ПЫЛИ



В далеком прошлом, Хайбер изверг из себя разнообразных демонов. Ракшасы, существа с головами кошек, обладающие набором разнообразных сверхъестественных способностей, были меньшими из них. Из Хайбера вышли также куда большие, невообразимо устрашающие существа – ужасные и могущественные архидемоны, известные как раджи ракшас. В течение Эпохи Демонов, когда власть демонов на Эберроне достигла своего пика, драконы начали с демонами и их ужасными повелителями войну, заперев, в конце концов, раджей в глубинах Хайбера. И хотя ракшасы были побеждены, многие из них смогли сбежать.

Спрятавшись, некоторые из них строят планы по освобождению своих владык и уничтожению цивилизаций других существ. Некоторые ракшасы просто совершают нападения, стараясь нанести как можно больше страданий, при этом не раскрыв себя. Некоторые даже планируют получить силу раджи без его освобождения, при этом, возможно, став раджей самому. Обладая арсеналом магических способностей, способностями создавать иллюзии и менять внешность, со своим абсолютно наплевательским отношением к любой жизни, кроме своей, ракшасы представляют собой очень серьезных противников.

Взятые в купе, эти демоны известны как Лорды Пыли. Эта «организация» организована лишь в самом широком смысле этого слова. Ракшасы очень неохотно делятся своей силой. Кроме того, будучи бессмертными, они обладают неограниченным временем для планирования и выжидания подходящего момента. И наконец, их возможности позволяют им никогда не выявлять своей истинной сути. У них может быть множество злых агентов, но лишь горстка из них будет знать, что их настоящим хозяином является Лорд Пыли.

АШТАКАЛА

ДЕМОНЫ И СМЕРТНЫЕ

Смертный должен обладать огромной силой, чтобы ракшасы вообще начали воспринимать его всерьез.

Эти существа получают удовольствие от совращения хороших людей к дурным поступкам. Смертные для них – пешки для обмана, использования, порабощения или чего-нибудь похуже.

Лишь некоторые разумные существа решают стать на службу ракшас добровольно. Большинство из них – члены развращенных варварских племен в Демонических Пустошах северного Кхорвайра. Эти безумные люди известны как Гнилые Племена. Они избегают демонических руин, до сих пор стоящих в Демонических Пустошах, и им запрещено заходить в Аштакалу, последнюю цитадель Лордов Пыли.

МИР ТАЙН И МАГИИ ОЖИДАЕТ ТЕБЯ

Приготовьтесь окунуться в фантастическое приключение.

Эта книга раскроет Вам каждый аспект Эберрона, магического средневекового мира героев с Метками Драконов и элементарных воздушных кораблей, кованых воинов, потерянных сокровищ и алкоголиков-смертников.

Наслаждайтесь поездкой, но берегитесь драконов!



DUNGEONS & DRAGONS



ISBN: 978-0-7869-4855-0



5 1995



EAN

Sug. Retail: US \$19.95 CAN \$22.95

Printed in the U.S.A.

217237200

KHORVAIRE



MASTER KEY			
	Thorp		Orion trade road
	Hamlet		Grassland
	Village		Hills/Lowland
	Small town		Mountains
	Large town		Volcano
	Small city		Cliffs
	Large city		Canyon/Rift
	Metropolis		Glass field
	Capital		Dead-gray mist
	Castle/Fort		Desert
	Site		Swamp/Marsh
	Ruin		River
	Broken bridge		Lightning rail
	National border		

0 500 1000
miles
Scale: 1:10,796,000 or 170.4 miles to the inch (valid at 150 dpi)

Original map background by:
Dennis Kauth & Rob Lazzaretti
Map details by:
Sébastien Chouinard
(sebastien_chouinard@hotmail.com)