

ДРАКОНИДЫ И РЕПТИЛИИ

№	Название	Место обитания	Описание
1	Малый драконид	Везде близ Пиков	Ящероподобное существо размером с собаку, отдалённо напоминающее дракона. Неразумно, агрессивно. Огненное дыхание (слабое). Чешуя разных цветов в зависимости от близости к дракону.
2	Лавовый драконид	Красный Коготь	Существо с кожей, покрытой спекшейся лавой. Излучает жар. Атакует раскалёнными шипами. Слабость к холоду и воде.
3	Изумрудный змей	Изумрудный Пик, Древние леса	Гигантская змея с зелёной чешуёй, выделяющей парализующий яд. Длина до 10 м. Не агрессивен, если не тревожить.
4	Медный скорпион	Медный Утёс	Существо, покрытое медной броней. Хвост с ядовитым жалом, способен пробить камень. Двигается медленно, но очень живучий.
5	Синий драконид-разрядник	Лазурные Вершины	Покрыт синей чешуёй, накапливает статическое электричество. При атаке бьёт молнией. Может парить в воздухе.
6	Белый ледяной драконид	Пепельный Лог	Существо с белой чешуёй и ледяным дыханием. Когти вызывают обморожение. Активен в метели.
7	Чёрный кислотный драконид	Обсидиановый Трон	Плюётся кислотой, растворяющей металл. Чешуя чёрная, матовая. Обитает в тёмных пещерах.
8	Золотой страж	Золотая Чешуя	Не настоящий драконид, а магический конструкт в виде золотого ящера. Охраняет храмы и сокровищницы. Неуязвим для обычного оружия.
9	Грибной	Грибной лес	Результат заражения дракониды паразитическим

№	Название	Место обитания	Описание
	драконид	(Изумрудный Пик)	грибком. Тело покрыто шляпками, споры вызывают галлюцинации.
10	Пепельный полоз	Потухшая цепь	Бледная змея, обитающая в пепле. Яд вызывает «пепельную болезнь» — быстрое окаменение лёгких.

НЕЖИТЬ

№	Название	Место обитания	Описание
11	Скелет-воин	Пустошь Забытых Душ, Потухшая цепь	Кости павших воинов, поднимаемые древней магией. Вооружены ржавым оружием. Бездумны, но многочисленны.
12	Зомби (гнилец)	Пустошь Забытых Душ	Разлагающиеся трупы, заражённые некротической энергией. Медленные, но заразные — укусы вызывают гниение тканей.
13	Призрак Древних	Руины Предтеч (Пустошь Забытых Душ)	Полупрозрачные силуэты исчезнувшей цивилизации. Не агрессивны, но их пение сводит с ума. Могут предсказывать будущее.
14	Безымянный Страж	Пустошь Забытых Душ	Чёрный каменный голем, охраняющий руины. Неподвижен, пока не тронут артефакт. Почти неразрушим.
15	Лич-отступник	Пустошь Забытых Душ	Могущественный неживой маг, заключивший душу в филактерию. Разумен, коварен. Каждый контролирует свой участок.
16	Пепельный призрак	Потухшая цепь	Дух сгоревшего воина, являющийся в виде клубящегося пепла. Атакует удушьем и страхом.

№	Название	Место обитания	Описание
17	Костяной паук	Подземелья Каз'Арана, Умбра-Тол	Скопление костей, принимающее форму гигантского паука. Плетёт паутину из сухожилий.
18	Могильный червь	Некрополи, Потухшая цепь	Огромный червь, питающийся трупами. Вырастает до 5 м. Может засасывать жертву целиком.
19	Дух нокта (изгой)	Умбра-Тол, поверхность (редко)	Призрак нокта, не принятый в Великую Тишину. Издаёт ультразвук, вызывающий кровотечение из ушей.
20	Ледяной призрак	Пепельный Лог, Остров Исполинов	Дух замёрзшего путешественника. При приближении температура падает до -50°C.

ЭЛЕМЕНТАЛИ И МАГИЧЕСКИЕ СУЩЕСТВА

№	Название	Место обитания	Описание
21	Огненный элементаль	Красный Коготь, Пылающие Пики	Сгусток пламени с примитивным сознанием. Атакует огненными шарами. Уязвим к воде и холоду.
22	Земляной элементаль (голем)	Медный Утёс, Каз'Аран	Каменная глыба, оживлённая геомантией. Медленный, но сокрушительный.
23	Водяной элементаль	Жемчужное море, реки	Прозрачная фигура из воды. Может принимать любую форму. Атакует струёй под давлением.
24	Воздушный элементаль	Лазурные Вершины, Грозовой хребет	Вихрь ветра с молниями внутри. Быстрый, неуловимый.
25	Пепельный элементаль	Потухшая цепь	Облако горячего пепла с красными глазами. Атакует удушьем и ожогами.

№	Название	Место обитания	Описание
5			
2 6	Ледяной элементарь	Пепельный Лог, Остров Исполинов	Фигура из прозрачного льда. Создаёт ледяные шипы и метели.
2 7	Коралловый элементарь	Жемчужное море (рифы)	Оживший коралл, покрытый шипами. Защищает рифы от чужаков.
2 8	Кристаллический паук	Мерцающая Пустыня (руины)	Существо из светящихся кристаллов, плетущее паутину из стеклянных нитей.
2 9	Поющий цветок	Великий лес Тишины, Древние леса	Растение, издающее мелодичный звон. Привлекает путников, затем выделяет снотворный газ.
3 0	Блуждающий корень	Изумрудный Пик, Древние леса	Оживший корень дерева, способный передвигаться и душить жертв.

ЖИВОТНЫЕ И ЧУДОВИЩА (ОБЫЧНЫЕ И ГИГАНТСКИЕ)

№	Название	Место обитания	Описание
3 1	Гигантский пепельный червь	Потухшая цепь	Многоножка длиной до 3 м, покрытая хитиновым панцирем. Агрессивна, стайна.
3 2	Ледяной червь	Остров Исполинов, Пепельный Лог	Белый червь длиной до 10 м, обитающий в ледниках. Выделяет холод, замораживая жертву.
3 3	Снежный барс	Остров Исполинов, северные горы	Крупный хищник с белой шерстью и голубыми глазами. Охотится в одиночку.
3	Пустынный	Мерцающая Пустыня	Небольшое колючее существо, питающееся

№	Название	Место обитания	Описание
4	кактусовый ёж		кактусами. Иглы пропитаны ядом.
3 5	Лавовый краб	Красный Коготь, Пылающие Пики	Краб с панцирем из застывшей лавы. Живёт в горячих источниках.
3 6	Грибной краб	Грибной лес (Изумрудный Пик)	Краб с панцирем, покрытым светящимися грибами. Использует споры для защиты.
3 7	Гигантская жемчужница	Жемчужное море	Моллюск размером до метра. Внутри может быть жемчужина. Не агрессивен, но створки могут защемить.
3 8	Морской змей	Жемчужное море (южные рифы)	Длина до 20 м, чешуя светится в темноте. Ядовит. Очень редок.
3 9	Призрачная медуза	Пустошь Забытых Душ (побережье)	Полупрозрачное существо, проходящее сквозь броню. Высасывает жизненную силу.
4 0	Лесной энт	Великий лес Тишины, Древние леса	Ожившее дерево, способное ходить. Защищает лес от вырубки.

ГУМАНОИДНЫЕ СУЩЕСТВА (НЕ-ИГРОВЫЕ РАСЫ, ОПАСНЫЕ ОСОБИ)

№	Название	Место обитания	Описание
4 1	Изгой-полукровка (Тусклая Чешуя)	Ночной Базар, Маркграф	Драконорождённый с блёклой чешуёй, изгнанный из дома. Часто становится контрабандистом или наёмником.
4 2	Эльф-отступник	Древние леса, Ночной Базар	Эльф, изгнанный из Силь'Лазур за брак с чужаком или преступление. Озлоблен, опасен.

№	Название	Место обитания	Описание
4 3	Орк-берсерк	Великая Клык-Степь	Орк, впадающий в боевое безумие. Не чувствует боли, уничтожает всё на пути.
4 4	Гном-изобретатель (беглый)	Когелон, Ночной Базар	Гном, торгующий секретными технологиями на чёрном рынке. Охраняется наёмниками.
4 5	Тифлинг-отравитель	Ночной Базар, Маркграф	Тифлинг, специализирующийся на ядах. Использует скрытые атаки.
4 6	Нокт-изгой	Поверхность (редко)	Нокт, потерявший сенсоры. Живёт на поверхности, торгует подземными артефактами. Агрессивен.
4 7	Фииф-пират	Пылающие Пики, Жемчужное море	Фииф, занимающийся грабежом кораблей. Использует воздушную мобильность.
4 8	Силлит-диссонанс	Мерцающая Пустыня (отшельники)	Силлит, нарушивший гармонию. Его резонанс разрушает магию в округе.
4 9	Ледяной исполин (воин)	Остров Исполинов	10-12 м гигант. Вооружён копьём из кости кита. Сокрушительная сила.
5 0	Таниши-самурай (изгой)	Танишима (редко материк)	Воин с островов, покинувший родину. Владеет катаной и магией лис.

ИНФЕРНАЛЬНЫЕ И ХАОТИЧЕСКИЕ (КУЛЬТЫ БЕЗДНЫ)

№	Название	Место обитания	Описание
5 1	Шептун Бездны	Ночной Базар (подвалы), культовые убежища	Тифлинг или человек, одержимый сущностью из Бездны. Тело искажено, говорит на нечеловеческих языках. Использует ментальные атаки.

№	Название	Место обитания	Описание
5 2	Призрачный пёс	Тени, места жертвоприношений	Невидимое существо, издающее звук цепей. Атакует из тени.
5 3	Червеподобный ужас	Глубокие пещеры под Пустошью	Слепое существо с ротовым отверстием, полным щупалец. Парализует криком.
5 4	Летающий глаз	Везде, где есть культисты	Глаз с крыльями, летающий разведчик культов. Может наслать порчу.
5 5	Безликий	Ночной Базар, подземелья	Гуманоид без лица, с гладкой кожей. Меняет облик, подражая жертвам.
5 6	Кошмарный всадник	Пустошь Забытых Душ (кошмары)	Призрак на скелете лошади. Появляется в снах, вызывает паралич.
5 7	Сгусток тьмы	Обсидиановый Трон, культовые пещеры	Живая тень, поглощающая свет. Атакует удушьем.
5 8	Огненный бес	Красный Коготь (культ Пожирателя)	Маленькое рогатое существо из лавы. Неразумно, но агрессивно.
5 9	Серый монах	Руины Древних (Потухшая цепь)	Фигура в сером балахоне, не издающая звуков. Предвещает смерть.
6 0	Голос Бездны	Глубокие пещеры, культовые алтари	Нематериальное существо, общающееся телепатически. Сводит с ума шепотом.

МОРСКИЕ СУЩЕСТВА (ЖЕМЧУЖНОЕ МОРЕ, ОБСИДИАНОВЫЙ ЗАЛИВ, ОКЕАНЫ)

№	Название	Место обитания	Описание
6 1	Кракен	Жемчужное море (глубокие впадины)	Гигантский осьминог, способный топить корабли. Щупальца длиной до 50 м.

№	Название	Место обитания	Описание
			Легендарен.
6 2	Гигантская акула	Жемчужное море, Западный океан	Акула длиной до 15 м. Агрессивна. Чешуя используется для брони.
6 3	Синий кит	Обсидиановый залив, Жемчужное море	Огромное морское млекопитающее. Не агрессивен, но опасен размером. На него охотятся исполины.
6 4	Ядовитая медуза (роговая)	Жемчужное море (коралловые рифы)	Медуза с щупальцами до 10 м. Яд вызывает паралич и остановку сердца.
6 5	Морской дракон	Глубокий океан (юг)	Редчайшее существо, похожее на змею с крыльями. Не связано с истинными драконами.
6 6	Панцирный левиафан	Обсидиановый залив	Гигантское существо с панцирем, питающееся китами. Редко поднимается к поверхности.
6 7	Коралловый краб-отшельник	Жемчужное море (рифы)	Краб, использующий кусок коралла как раковину. Шипы ядовиты.
6 8	Свящийся кальмар	Глубины Жемчужного моря	Кальмар с биолюминесцентными пятнами. Может ослепить вспышкой.
6 9	Ледяная рыба-пила	Обсидиановый залив	Рыба с костяным выростом, похожим на пилу. Атакует стаями.
7 0	Призрачный дельфин	Везде в океанах (редко)	Дух дельфина, помогающий тонущим морякам. Не агрессивен.

№	Название	Место обитания	Описание
7 1	Каменный голем (Безымянный)	Пустошь Забытых Душ	Чёрный каменный страж высотой 5 м. Уничтожить можно только магией Предтеч.
7 2	Резонансный кристалл (живой)	Мерцающая Пустыня (руины)	Кристалл, издающий звук, притягивающий силлитов. Может взорваться от диссонанса.
7 3	Часовой Древних	Потухшая цепь (подземелья)	Механическое существо из неизвестного металла, охраняющее гробницы.
7 4	Летающий диск	Руины цивилизации Ветра (Клык-Степь)	Парящий каменный диск, атакующий электричеством. Остатки древней магии.
7 5	Стеклянный паук (силлитский)	Назер (Мерцающая Пустыня)	Стеклянный конструкт, охраняющий библиотеки силлитов. Способен отражать магию.
7 6	Тишинный кристалл (ноктский)	Умбра-Тол	Кристалл, поглощающий звук. Может быть опасен для живых, так как создаёт зону полной тишины (психоз).
7 7	Пепельный вихрь (элементаль- артефакт)	Потухшая цепь	Результат древнего заклинания. Вихрь пепла с молниями. Неуправляем.
7 8	Золотой автоматон	Золотая Чешуя (библиотека)	Механический писец, оживлённый магией. Создаёт копии книг. Не опасен.
7 9	Ледяная статуя (ожившая)	Остров Исполинов (кладбище)	Тело умершего исполина, оживлённое духом. Медленное, но сокрушительное.
8 0	Сердце Пустоты	Южные Пустоши (теоретически)	Гипотетическое существо — сгусток абсолютного ничто. Неизвестно, существует ли. Легенды говорят, что оно поглощает реальность.

БЕСТИАРИЙ АРТЕФАКТОВ, ОРУЖИЯ, БРОНИ И ПРЕДМЕТОВ ЭЙРДРАКОСА

Ниже представлена таблица с уникальными и распространёнными предметами мира, включая их игровые характеристики для D&D 5e (адаптированные под канон).

№	Название	Тип	Местонахождение / Происхождение	Описание	Характеристики (D&D 5e)
1	Кровавый клинок	Оружие (Рапира)	Красный Коготь (кузницы Крови)	Меч из вулканического стекла с красными прожилками. В бою раскаляется, нанося дополнительные ожоги.	<i>Оружие, требующее настройки.</i> +1 к броскам атаки и урона. При попадании цель получает дополнительно 1d6 огня. Клинок светится тусклым красным при температуре выше 50°C.
2	Копьё Грендора	Оружие (копьё, двуручное)	Остров Исполинов (трофей Грендора Белого Кита)	Гигантское копьё из кости кита, 4 м длиной. Даёт владельцу силу исполина.	<i>Требует Силы 18.</i> 1d12 колющего урона, тяжёлое, двуручное. +2 к броскам атаки и урона. При попадании цель должна преуспеть в спасброске Силы (DC 16) или быть отброшена на 10 футов и сбита с ног.
3	Сердце леса	Артефакт (амулет)	Силь'Лазур (Сад Трёх Лун)	Зелёный камень в оправе из живых корней. Позволяет владельцу контролировать растения и лечить.	<i>Требует настройки друидом или эльфом.</i> Позволяет 1/день использовать <i>Опутывание</i> (DC 16) и <i>Лечение ран</i> (3d8). Кроме того, владелец понимает язык растений.
4	Геомантический	Жезл	Медный Утёс (Зал)	Жезл из меди с кристаллом	<i>Требует настройки магом (геомантом).</i> 3 заряда. Трата 1 заряда: <i>Стена камня</i> , 2

№	Название	Тип	Местонахождение / Происхождение	Описание	Характеристики (D&D 5e)
	жезл		Карт)	на конце. Управляет камнем и землёй.	заряда: <i>Каменная кожа</i> (на себя). Восстановление 1d3 зарядов на рассвете.
5	Обсидиановый кинжал	Оружие (кинжал)	Обсидиановый Трон / Пустошь Забытых Душ	Кинжал из чёрного обсидиана, наносящий раны, которые не заживают магией.	+1 к броскам атаки и урона. Раны, нанесённые кинжалом, не могут быть залечены магией до завершения короткого отдыха. При критическом попадании цель теряет 1d4 максимума хитов.
6	Пепельный плащ	Броня (плащ)	Пылающие Пики (фиифы)	Плащ из огнестойких перьев и пепла. Дарует устойчивость к огню и способность парить.	<i>Требуется настройки.</i> Даёт сопротивление урону огнём. Владелец может 1/день использовать <i>Левитацию</i> (на себя, концентрация до 10 мин). Не занимает слот брони, но несовместим с тяжёлой бронёй.
7	Лазурный шлем	Шлем	Лазурные Вершины (трофей Синего дома)	Шлем из синей чешуи драконида. Защищает от молний и даёт возможность дышать под водой.	<i>Требуется настройки.</i> Даёт сопротивление урону молнией. Владелец может дышать под водой. 1/день может использовать <i>Дыхание молнии</i> (линия 30 футов, 4d6 урона молнией, спасбросок Ловкости DC 15).
8	Ятаган Мериодаса	Оружие (ятаган)	Странствующий рыцарь	Легендарный чёрный клинок, заточенный	<i>Артефакт, требующий настройки.</i> +2 к броскам атаки и урона. Против драконов и драконорождённых +4 и

№	Название	Тип	Местонахождение / Происхождение	Описание	Характеристики (D&D 5e)
			Мериодас	на убийство драконорождённых и драконов.	дополнительно 2d8 урона. При попадании цель не может восстанавливать хиты 1 раунд. Кроме того, оружие игнорирует сопротивление к урону от драконьей чешуи.
9	Резонансный кристалл силлитов	Чудо-предмет	Назер (Мерцающая Пустыня)	Стеклянный кристалл, издающий тонкий звон. Может нейтрализовать магию поблизости.	<i>Требуется настройки.</i> 1/день можно активировать как <i>Рассеивание магии</i> (3-й уровень) в радиусе 30 футов. Кроме того, владелец имеет преимущество на спасброски против иллюзий.
10	Ледяной амулет исполинов	Артефакт (амулет)	Остров Исполинов (Клан Белых Вод)	Амулет из кости кита со льдом внутри. Дарует защиту от холода и способность вызывать метель.	<i>Требуется настройки.</i> Даёт иммунитет к холоду. 1/день может создать <i>Снежную бурю</i> (как заклинание, концентрация до 1 мин) в радиусе 40 футов.
11	Молот Глубин	Оружие (боевой молот)	Каз'Аран (Королевская сокровищница)	Древний молот dwarфов, выкованный из метеоритного железа. Разрушает камень и броню.	<i>Требуется настройки dwarфом.</i> +2 к броскам атаки и урона. При попадании в конструкта или существо в каменной броне наносит дополнительные 2d8 дробящего урона. Игнорирует сопротивление к дробящему урону.

№	Название	Тип	Местонахождение / Происхождение	Описание	Характеристики (D&D 5e)
1 2	Пыль грёз	Алхимический наркотик	Маркграф / Ночной Базар (производство)	Белый кристаллический порошок. Вызывает эйфорию, галлюцинации, сильную зависимость.	<i>Не магический.</i> При вдыхании (действие) цель должна сделать спасбросок Телосложения DC 14 или получить состояние <i>очарования</i> на 1 минуту (не может атаковать, двигается хаотично). После эффекта 1 уровень истощения. Передозировка (2 дозы) — DC 18, иначе смерть.
1 3	Эфирный кокон	Алхимический наркотик	Ночной Базар (тифлинги)	Прозрачный гель, втирается в кожу. Погружает в иллюзорный мир на несколько часов.	<i>Не магический.</i> При применении цель должна сделать спасбросок Мудрости DC 16 или погрузиться в галлюцинации на 2d4 часа, не реагируя на внешние стимулы. После пробуждения 2 уровня истощения.
1 4	Золотой автоматон	Конструктор (слуга)	Золотая Чешуя (Библиотека Знаний)	Механический писец из золота, оживлённый магией. Копирует книги и карты.	<i>Не требует настройки.</i> Может копировать текст со скоростью 1 страница в минуту. Не боевой. При активации с голосовой командой выполняет простые поручения (перенос предметов, переписывание).
1 5	Поющий цветок	Растение (ловушка)	Великий лес Тишины / Древние леса	Растение с красивыми цветами, издающее мелодичный звон. Привлекает	При приближении на 10 футов цветок издаёт звон. Все существа в радиусе 20 футов должны сделать спасбросок Мудрости DC 13 или быть <i>очарованными</i> и приблизиться. При

№	Название	Тип	Местонахождение / Происхождение	Описание	Характеристики (D&D 5e)
				путников и усыпляет.	прикосновении — спасбросок Телосложения DC 15 или <i>бессознательное</i> состояние на 1 час.
16	Бронзовый мост (уменьш. копия)	Чудо-предмет	Медный Утёс (ремесленники)	Миниатюрный бронзовый мостик, который при активации вырастает до 30 футов и перекрывает пропасть.	<i>Требуется настройки.</i> 1/день можно бросить на землю и произнести команду: мост вырастает до 30 футов в длину, 10 футов в ширину. Может перекрыть пропасть или ров. Держится 1 час, затем сжимается.
17	Клеймо Красного Когтя	Инструмент (клеймо)	Красный Коготь (невольничий рынок)	Магическое клеймо, которое ставят рабам. Не сходит и вызывает боль при попытке побега.	<i>Проклятый предмет.</i> При наложении на живое существо наносит 1d4 психического урона и оставляет несводимый шрам. Владелец клейма (хозяин) может мысленно причинять боль (1d4 психического урона) на расстоянии до 1 мили.
18	Флакон «Слёзы луны»	Алхимический наркотик	Умбра-Тол (нокты)	Голубоватая жидкость в стеклянной ампуле. Закапывается в глаза, вызывает кататонию и видения.	<i>Не магический.</i> При закапывании (действие) цель должна сделать спасбросок Мудрости DC 17 или впасть в <i>кататонию</i> на 1d4 часа (беспомощна). После эффекта получает 1d4 уровня безумия (по таблице безумия).
1	Зеркало	Чудо-	Руины Древних	Серебряное зеркало в	<i>Не требует настройки.</i> 1/день можно использовать

№	Название	Тип	Местонахождение / Происхождение	Описание	Характеристики (D&D 5e)
9	Истины	предмет	(Потухшая цепь)	чёрной раме. Показывает истинную сущность того, кто в него смотрит (оборотни, иллюзии).	как <i>Рассеивание иллюзий</i> (на себя) и обнаружить любые трансформации. Если существо смотрит в зеркало, оно должно сделать спасбросок Харизмы DC 15, иначе не может лгать 10 минут.
20	Кристалл «Сердце Предтеч»	Артефакт	Пустошь Забытых Душ (Колодец Забвения)	Легендарный артефакт Предтеч. Управляет всей нежитью на Пустоши.	<i>Артефакт</i> . Владелец может 1/день использовать <i>Контроль нежити</i> (как заклинание 8 уровня) на любую нежить в пределах 1 мили, без спасброска. Также владелец получает иммунитет к некротическому урону и состоянию <i>ислуг</i> . Проклятие: владелец постепенно становится нежитью (после 100 дней использования превращается в лича).
21	Чёрный обелиск (уменьш.)	Артефакт	Древние леса (Сад Камней)	Миниатюрная копия чёрного обелиска с рунами. При активации вызывает видения прошлого.	<i>Требуется настройки</i> . 1/день можно прикоснуться к обелиску и увидеть события прошлого в радиусе 100 футов (до 1000 лет назад). Видение длится 1 минуту, требует концентрации. После использования 1d4 уровня истощения.
22	Когтистые кастеты	Оружие (кастеты)	Красный Коготь (Когтистые Стражи)	Металлические накладки на руки с когтями из обсидиана. Повышают	<i>Требуется настройки</i> . +1 к броскам атаки и урона рукопашных атак (кулаками). Урон становится 1d8 колющего + Сила. При критическом

№	Название	Тип	Местонахождение / Происхождение	Описание	Характеристики (D&D 5e)
				силу рукопашных атак.	попадании цель истекает кровью (1d4 некротического урона в начале хода, пока не получит лечение).
2 3	Пепельный гриб	Алхимический ингредиент	Потухшая цепь / Пепельный Лог	Серый гриб, растущий в пепле. При варке даёт зелье, вызывающее временную нечувствительность к боли.	<i>Ингредиент.</i> При приготовлении зелья <i>Пепельная радость</i> (наркотик). Сам по себе ядовит: при употреблении в сыром виде спасбросок Телосложения DC 14, иначе 2d6 урона ядом.
2 4	Стеклянный скарабей	Чудо-предмет	Назер (Стеклянная библиотека)	Фигурка скарабея из зелёного стекла. При активации создаёт резонансную сферу тишины.	<i>Требуется настройки.</i> 1/день можно раздавить фигурку (или произнести слово), создав сферу <i>тишины</i> (как заклинание) радиусом 20 футов, центр на себе. Длится 1 минуту.
2 5	Тишинный кристалл ноктов	Чудо-предмет	Умбра-Тол	Чёрный кристалл, поглощающий звук в радиусе 10 футов.	<i>Не требует настройки.</i> Активируется касанием. В радиусе 10 футов все звуки поглощаются: нельзя говорить, кастовать заклинания с вербальным компонентом, слышать. Длится 10 минут. Может быть отключён только разрушением.
2	Ледяное	Оружие	Пепельный	Копьё с	<i>Требуется настройки.</i> +1 к

№	Название	Тип	Местонахождение / Происхождение	Описание	Характеристики (D&D 5e)
6	копье	(копье)	Лог (Ледяные Стражи)	наконечником из вечного льда. При попадании замораживает цель.	броскам атаки и урона. При попадании цель должна сделать спасбросок Телосложения DC 15, иначе её скорость уменьшается на 10 футов до конца следующего хода. При критическом попадании цель <i>парализована</i> на 1 раунд.
27	Рапира Лириэль Острозубый	Оружие (рапира)	Лириэль Острозубая (легендарная)	Легендарная рапира с рунами, пробивающая защиту драконорождённых.	<i>Артефакт, требует настройки.</i> +3 к броскам атаки и урона. Игнорирует сопротивление к колющему урону. Против драконорождённых добавляет 2d8 психического урона. Кроме того, владелец может 1/день использовать <i>Уход в тень</i> (как бонусное действие).
28	Золотая монета Золотого дома	Валюта	Золотая Чешуя (Монетный двор)	Стандартная золотая монета империи, твёрдая и ценная. Принимается везде.	<i>Не магическая.</i> Имеет вес 10 г. Может быть использована в качестве материала для заклинаний, требующих золото (например, <i>Героическое пиршество</i>). 100 монет весят 1 кг.

№	Название	Тип	Местонахождение / Происхождение	Описание	Характеристики (D&D 5e)
29	Серный кристалл фиифов	Алхимический компонент	Пылающие Пики	Жёлтый кристалл, выделяющий серу. Используется для создания пороха и бомб.	<i>Ингредиент.</i> При поджигании взрывается: 1 кристалл = 3d6 урона огнём в радиусе 10 футов (спасбросок Ловкости DC 13). Используется для крафта пороховых бомб.
30	Рабское клеймо (универсальное)	Инструмент	Ночной Базар (контрабанда)	Поддельное магическое клеймо, имитирующее клеймо Красного Когтя.	<i>Не магическое, но сложное.</i> При нажатии оставляет отпечаток, похожий на настоящее клеймо. Им можно подделать документы или пометить предмет. Смывается специальным растворителем (50 золотых).
31	Тотем волка (оркский)	Артефакт (тотем)	Клан Рос (Тотем волка)	Деревянная фигурка волка с рунами. Дарует владельцу скорость и чутьё.	<i>Требует настройки орком.</i> +10 футов к скорости. Преимущество на проверки Восприятия, основанные на слухе и обонянии. 1/день можно призвать духа волка (как <i>Призыв животных</i> , волк) на 1 час.
32	Жемчужина розового жемчуга	Сокровище	Жемчужное море	Розовая жемчужина размером с кулак. Используется как компонент для заклинаний очарования.	<i>Не магическая, но ценная.</i> Стоимость 1000 золотых. Может быть заменой материальному компоненту для заклинаний <i>Очарование</i> и <i>Внушение</i> (заменяет компонент без стоимости).

№	Название	Тип	Местонахождение / Происхождение	Описание	Характеристики (D&D 5e)
33	Лавовый горшок (гномий)	Чудо-предмет	Когелон (Гномьи кузницы)	Керамический горшок с жидкой лавой, которая не остывает. Может использоваться как источник тепла или оружие.	<i>Не требует настройки.</i> При разбивании создаёт лужу лавы (5x5 футов), которая наносит 2d6 урона огнём всем, кто в неё вступает. Держится 1 минуту. Имеет 3 заряда, после использования перезаряжается в кузнице (1 день).
34	Доспехи из чешуи дракониды	Броня (средняя)	Любой Пик (трофеи)	Доспехи из чешуи убитого дракониды. Цвет зависит от типа.	*+1 к КД.* Даёт сопротивление к урону, соответствующему типу дракониды (например, огонь от красного). Требуется настройки. Вес 20 фунтов.
35	Механический глаз (гномий)	Чудо-предмет	Когелон (Гильдия Механиков)	Искусственный глаз, позволяющий видеть в темноте и магические ауры.	<i>Требуется настройки (имплантация).</i> Даёт тёмное зрение 60 футов и возможность 1/день использовать <i>Обнаружение магии</i> . Занимает глазницу (родной глаз удаляется).
36	Кость предка (оркская)	Артефакт	Гора Предков	Кость великого вождя орков, завернутая в кожу. Позволяет призывать духа предка.	<i>Требуется настройки оркшаманом.</i> 1/день можно призвать <i>Духа предка</i> (использовать статьи <i>Призрак</i> , но он не враждебен) на 10 минут. Дух даёт совет или сражается.

№	Название	Тип	Местонахождение / Происхождение	Описание	Характеристики (D&D 5e)
37	Книга Закона (Церковь Девяти Добродетелей)	Религиозный текст	Альбион (Кафедральный Собор)	Священная книга в золотом переплёте. При чтении даёт временный бонус к мудрости.	<i>Не магическая, но святая.</i> Если владелец читает книгу 1 час во время отдыха, он получает преимущество на спасброски Мудрости на следующие 24 часа. Может быть использована как фокус для заклинаний жреца.
38	Жезл Матери Ночь	Жезл	Ночной Базар (Дом Удовольствий)	Тёмный жезл с рубином. Контролирует тени и иллюзии. Принадлежит Матери Ночь.	<i>Артефакт, требует настройки тифлингом.</i> 5 зарядов. Трата зарядов: <i>Тьма</i> (1 заряд), <i>Малая иллюзия</i> (0 зарядов), <i>Иллюзорная реальность</i> (3 заряда, как <i>Галлюцинаторная местность</i>). Восстановление 1d4+1 зарядов на рассвете.
39	Копьё Ветра (фиифов)	Оружие (копьё)	Пылающие Пики (Военные отряды Ветра)	Лёгкое копьё из вулканического стекла с перьями. Можно метать и возвращать.	<i>Требуется настройки.</i> +1 к броскам атаки и урона. Имеет свойство <i>Вернувшееся</i> (после метания возвращается в руку владельца в конце хода). Дальность метания 40/120.
40	Ледяной щит	Броня (щит)	Пепельный Лог	Щит из ледяных кристаллов, не тающий. При блоке замораживает атакующего.	<i>Требуется настройки.</i> +2 к КД. Когда существо попадает по владельцу рукопашной атакой, оно должно сделать спасбросок Телосложения DC 14, иначе его скорость уменьшается на 10 футов до конца следующего хода.

№	Название	Тип	Местонахождение / Происхождение	Описание	Характеристики (D&D 5e)
4 1	Бомба с серой (гномя)	Алхимический снаряд	Когелон / Алхим-Сити	Стеклянная сфера с серой и селитрой. При взрыве создаёт облако ядовитого газа.	*Метательное оружие (дальность 20/60).* При попадании в точку взрывается в радиусе 15 футов. Все существа в зоне должны сделать спасбросок Телосложения DC 13, иначе получают 3d6 урона ядом и состояние <i>отравлены</i> на 1 минуту.
4 2	Ткань из паутины ноктов	Материал	Умбра-Тол	Тонкая ткань, сотканная из паутины, поглощающей звук. Из неё делают бесшумные одежды.	<i>Не магическая.</i> Одежда из этой ткани даёт преимущество на проверки Скрытности, связанные с издаванием звука (не даёт бонус к визуальной скрытности).
4 3	Амулет с кораллом (элементаля)	Чудо-предмет	Жемчужное море (коралловые рифы)	Амулет из красного коралла. Позволяет 1 раз в неделю призвать кораллового элементаля.	<i>Требует настройки.</i> 1/неделю можно призвать <i>Кораллового элементаля</i> (использовать статьи <i>Земляного элементаля</i> , но с уязвимостью к кислоте). Элементаль служит 1 час или пока не будет уничтожен.
4 4	Молот Камнелом	Оружие (боевой молот)	Каз'Аран (шахты)	Молот, созданный для дробления камня. Эффективен против конструктов и	*+2 к броскам атаки и урона против конструктов и каменных сооружений.* При попадании по стене или полу наносит удвоенный урон. Автоматический критический удар против каменных големов.

№	Название	Тип	Местонахождение / Происхождение	Описание	Характеристики (D&D 5e)
				сооружений.	
4 5	Древний свиток Предтеч	Свиток	Пустошь Забытых Душ (Библиотека Предтеч)	Свиток из неизвестного материала, написанный на языке Предтеч. Содержит заклинание изменения реальности.	<i>Артефакт.</i> Требуется <i>Использование свитка</i> (магия высокого уровня). При активации позволяет изменить одно событие в прошлом (по усмотрению ГМ) или применить <i>Желание</i> без негативных последствий. После использования свиток исчезает.
4 6	Пояс силы орка-вождя	Чудо-предмет	Великая Клык-Степь (Грекар Чёрный Клык)	Пояс из кожи варга с металлическими пластинами. Повышает силу и выносливость.	<i>Требуется настройки.</i> Увеличивает Силу до 21 (если была ниже). Даёт +1 к КД. 1/день можно использовать <i>Ярость</i> (как у варвара, 1 минута).
4 7	Сапоги-скороходы (гномы)	Чудо-предмет	Когелон	Механические сапоги с пружинами. Увеличивают скорость и позволяют совершать длинные прыжки.	<i>Требуется настройки.</i> Увеличивают скорость на 10 футов. Позволяют совершать прыжки в длину на 20 футов с разбега (без разбега 10 футов). Имеют 10 зарядов, тратят 1 заряд на каждые 10 футов прыжка сверх нормы. Восстанавливаются механически (1 заряд в день).
4 8	Кристалл-накопитель Праны	Магический компонент	Золотая Чешуя (магические)	Прозрачный кристалл, накапливаю	<i>Требуется настройки.</i> Может хранить до 3 уровней заклинаний. Владелец может

№	Название	Тип	Местонахождение / Происхождение	Описание	Характеристики (D&D 5e)
		нт	лавки)	щий Прану. Используется магами для восстановления слотов.	потратить заклинание в кристалл (действие), а затем выпустить его позже. Если кристалл заполнен, он светится.
49	Тёмный плащ (тифлинга)	Броня (плащ)	Ночной Базар	Чёрный плащ, сотканный из теней. Даёт преимущество на скрытность в темноте.	<i>Требуется настройки.</i> В условиях тусклого света или темноты владелец может использовать бонусное действие, чтобы стать <i>невидимым</i> до конца своего хода (один раз в минуту). Даёт преимущество на проверки Скрытности в темноте.
50	Стеклянная сфера силлитов	Чудо-предмет	Назер	Прозрачная сфера, внутри которой пульсирует свет. Может использоваться как фокус для резонансной магии.	<i>Требуется настройки силлитом.</i> Увеличивает радиус действия коллективного напева в 2 раза. 1/день можно использовать <i>Сферу тишины</i> (как заклинание, но без вербального компонента) радиусом 30 футов.
51	Кинжал из зуба ледяного червя	Оружие (кинжал)	Остров Исполинов	Кинжал, выточенный из зуба ледяного червя. При попадании замораживает рану.	+1 к броскам атаки и урона. При попадании цель не может восстанавливать хиты до конца следующего хода. При критическом попадании 1d4 некротического урона.

№	Название	Тип	Местонахождение / Происхождение	Описание	Характеристики (D&D 5e)
52	Арбалет «Ветродуя» (гноми)	Оружие (тяжёлый арбалет)	Когелон	Арбалет с магическим натяжителем, стреляющий без перезарядки.	<i>Требуется настройки.</i> Игнорирует свойство <i>Перезарядка</i> . Дальность 150/600. +1 к броскам атаки. 6 зарядов, можно выстрелить 6 раз, затем 1 минута на магическую перезарядку.
53	Шлем Молчалика	Броня (шлем)	Умбра-Тол (трофей)	Шлем ноктов, подавляющий любые звуки вокруг владельца.	<i>Требуется настройки.</i> Владелец может 1/день создать поле <i>тишины</i> (как заклинание) радиусом 10 футов вокруг себя. Пока поле активно, владелец не может быть целью заклинаний с вербальным компонентом.
54	Тотем орла (оркский)	Артефакт (тотем)	Клан Рос (Тотем орла)	Фигурка орла из кости. Дарует возможность видеть далеко и парить.	<i>Требуется настройки орком.</i> Даёт преимущество на проверки Восприятия, связанные со зрением. 1/день можно использовать <i>Парение</i> (как заклинание) на себя, длится 10 минут.
55	Зелье «Огненный мёд»	Алхимическое зелье	Пылающие Пики	Янтарная смола в бутылке. При употреблении даёт временную нечувствительность к боли и ярость.	При употреблении (бонусное действие) даёт 1d6 временных хитов и преимущество на броски Силы на 1 минуту. После эффекта 1 уровень истощения.

№	Название	Тип	Местонахождение / Происхождение	Описание	Характеристики (D&D 5e)
56	Доспехи из кости кита	Броня (средняя)	Остров Исполинов	Доспехи из костей кита, очень прочные, но тяжёлые.	*КД 15 + модификатор Ловкости (макс 2).* Даёт сопротивление дробящему урону. Вес 45 фунтов. Не требует настройки.
57	Шкатулка с эхом (ноктская)	Чудо-предмет	Умбра-Тол	Маленькая шкатулка, в которой записаны голоса умерших ноктов. При открытии воспроизводит шёпот.	<i>Не требует настройки.</i> При открытии 1/день можно услышать ответ на один вопрос (как Коммуна), но ответ — короткая фраза из записанных голосов. Может использоваться для получения информации от духов.
58	Рунный камень (дварфийский)	Чудо-предмет	Каз'Аран	Камень с вырезанным рунами. При активации создаёт защитный барьер.	<i>Требует настройки.</i> 1/день можно активировать как <i>Сферу неуязвимости</i> (как заклинание 6 уровня, но только на себя) на 1 минуту.
59	Пороховая бомба (ручная)	Алхимический снаряд	Лига / Маркграф	Керамическая сфера с порохом и фитилём.	*Метательное оружие (дальность 20/40).* После зажигания фитиля (действие) взрывается в начале следующего хода. Радиус 10 футов, 4d6 урона огнём (спасбросок Ловкости DC 13 для половинного).
60	Перстень Света	Чудо-	Альбион	Золотой перстень с	

№	Название	Тип	Местонахождение / Происхождение	Описание	Характеристики (D&D 5e)
	(Церковь Девяти Добродетелей)	предмет		бриллиантом . Светится в присутствии нечисти.	