



Фисбен что-то доказывает самодовольно ухмыляющейся
статue в логове решившего повеселиться тедного дракона

ГЛАВА 4

ЛОГОВА И КЛАДЫ

Драконы глубоко связаны с мирами, в которых они обитают. Магия Материального Плана течет через них. Она усиливает их дыхательное оружие и их огромную мощь; она скапливается в их логовах и запутывается в сокровищах их кладов. В этой главе, предназначенной для ДМ, исследуется связь между драконами и миром, который они населяют, и то, как эта связь проявляется в логове и кладах каждого дракона.

В разделе "**Логова драконов**" обсуждается, как магия, наполняющая драконов, проникает в мир вокруг мест, которые эти существа называют своим домом. Этот раздел включает в себя предложения по выбору мест, где драконы предпочитают строить свои логова, а также дополнительные местные эффекты региона, которые могут проявиться вокруг логова. Завершают раздел дополнительные действия логова.

Раздел "**Клады драконов**" исследует связь между размером драконьего клада и магической мощью дракона. В этом разделе обсуждается практика драконов делить свои клады на несколько тайников, что расширяет их магический охват, а также предметы, которые могут связывать эти тайники вместе. Здесь также рассматриваются магические странности, включая призраки и проклятия, которые могут возникнуть, когда огромное количество магической силы собирается в одном месте.

В разделе "**Что в кладе?**" приведены таблицы для определения содержимого клада дракона, дополняющие таблицы сокровищ в *Руководстве Мастера*.

ЛОГОВА ДРАКОНОВ

"Дом там, где клад".

-Фисбен

Логово - это не просто место где спит дракон. Это средоточие всей магической энергии, связанной с драконом. Логово дракона - это его дом, включающий в себя как магический так и психоэмоциональный резонанс. Это святилище и хранилище драконьего клада. Это место силы, от которого расходятся отображения в различные миры.

Осознанно или нет, но молодые драконы, впервые создающие логово, часто стремятся устроить его в местах, вызывающих резонансные изменения в магии. Дракон может искать место, где пересекаются несколько линий силы, по которым течет магическая энергия, место или где на землю упал метеорит или где под землей покоится странный мистический кристалл или место, в котором давно забытые волшебники древней магократической империи пропитали землю своими могущественными заклинаниями. В результате логово дракона, как правило, единственное необычное и магически сильное место в регионе. Вы можете использовать таблицу Расположение Логова для определения местности, в которой устроено логово дракона или рядом с ним.

Расположение Логова

д10	Необычная черта
1	Данная местность является климатической аномалией - прохладный и пышный оазис в жаркой пустыне, теплый родник в замерзшей тундре, дрейфующий айсберг в теплом море, бесплодная пустошь посреди зеленеющего леса и т. п.
2	Область является зоной дикой магии. Каждый раз, когда существо произносит заклинание 1-го уровня или выше или активирует магический предмет, бросьте d10. Если выпадет 1, сделайте бросок по таблице Всплеск Дикой Магии в <i>Книге Игрока</i> .
3	Природные скальные образования совпадают с небесными явлениями в определенное время года. Например, звезды и планеты могут совпадать со скальными шпильями и окнами в дни солнцестояний и равноденствий.
4	В этой местности похоронен умерший бог или титан.
5	Местность представляет собой огромный кратер, в центре которого находится давно погребенный метеорит.
6	Магический портал в другой план бытия пропускает в эту местность опасную энергию, а иногда и существ.
7	Эта местность была полем битвы в древней войне, где тысячи солдат были уничтожены в результате разрушительного воздействия магии.
8	Гравитация в этой местности действует не так, как ожидается, что может проявляться в виде гигантских парящих скоплений земли или чего-то похожего.
9	В самом сердце области растет огромное дерево - возможно, самый древний живой организм в мире.
10	Бог оставил глубокий след в этом месте во время своего давнего визита на Материальный План - возможно, отпечаток ноги, лужица слез или брызги крови, которые навсегда пропитали землю своими эманациями.

Местные Эффекты Региона

"Моим любимым логовом, в котором я когда-либо бывал, было логово хрустального дракона. Оно превращало голос каждого в высокочастотный писк. Помните, не все махинации в логове разрушительны!"

- Фисбен

Территория вокруг логова дракона изменяется под воздействием его присутствия. Местные эффекты региона, описанные в *Бестиарии* и главах 5 и 6 этой книги - не единственные способы проявления влияния дракона. Вы можете добавить местные эффекты региона, чтобы сделать логово дракона уникальным и удивительным. Добавление эффектов в логово дракона не влияет на уровень сложности дракона, поэтому вы можете свободно использовать их, чтобы задать нужный фон в вашем приключении.

Изменения Рельефа

Рост растений создает сложный рельеф, появляются карстовые воронки, а лабиринты живых изгородей или ледяные стены ограничивают движение. Дополнительные местные эффекты региона в этой категории включают следующие примеры:

Обнажение местности. Местность в радиусе 6 миль от логова активно препятствует скрытности, давая всем существам, кроме дракона, помеху при проверке Ловкости (Скрытность). Листья меняют цвет, чтобы контрастировать с теми, кто пытается спрятаться среди них, ветви шевелятся, чтобы обнаружить существ, туман рассеивается и так далее.

Ровные дороги. Труднопроходимая местность в радиусе 12 миль от логова дракона не считается труднопроходимой, поскольку подлесок уходит с пути путника, склоны не так круты, как показалось на первый взгляд, а неровная земля выравнивается под ногами путника.

Опасности дикой природы. Вблизи логова дракона может проявиться любая из опасностей дикой природы, описанные в *Руководстве Мастера*.

Изменения Погоды

Туман, бури, осадки и сверхъестественные туманы могут образовываться вокруг логова дракона, а некоторые драконы могут изменять погоду по своему усмотрению. Другие местные эффекты региона, связанные с погодой, включают следующие примеры:

Приятная погода. В радиусе 6 миль от логова дракона погода всегда солнечная и приятно теплая в течение дня.

Дождь идет только ночью, роса орошает землю ранним утром.

Непрекращающийся дождь. В радиусе 6 миль от логова дракона постоянно идет дождь, от легкой мороси до проливного ливня, который слегка или сильно затуманивает местность.

Изменения Воды

Присутствие дракона часто влияет на близлежащие водоёмы, например, черный и красный драконы могут испортить воду возле своего логова. Другие местные эффекты региона, связанные с водой, включают следующие примеры:

Манящая вода. Когда существо пьет из ручья или озера в радиусе 1 мили от логова дракона, оно должно сделать спасбросок Мудрости против DC, равного 8 + бонус мастерства дракона + его модификатор Харизмы. При неудачном спасброске существо будет очаровано драконом на 24 часа. При успешном спасброске существо получает иммунитет к этому эффекту на следующие 24 часа.

Ледяная вода. Все ручьи и водоемы в радиусе 6 миль от логова круглый год покрыты льдом или замерзли, независимо от погоды.

Сладкая вода. Любая вода в радиусе 6 миль от логова сверхъестественно чистая. На вкус она слегка сладковата, а если добавить ее в любую другую жидкость, она превращает равный объем этой жидкости в чистую воду, пригодную для питья. Она также нейтрализует яды и превращает соленую и загрязненную воду в пресную.

Изменения Существ

Присутствие дракона может изменить поведение или физические характеристики существ, обитающих вблизи его логова. Присутствие драгоценного дракона привлекает определенные виды существ, обитающих поблизости, а другие драконы иногда влияют на животных, находящихся рядом с их логовом, чтобы те шпионили для них. Другие местные эффекты региона, связанные с существами, включают следующие примеры:

Рождения драконов. Звери и чудовища, которые рождаются в радиусе 6 миль от логова, с большой вероятностью становятся полудраконами.

Драконы оттенки. Существа, живущие в радиусе 6 миль от логова, приобретают окраску, похожую на драконью.

Всепроницающее влияние. Народности, живущие в радиусе 12 миль от логова дракона, приобретают черты характера, навеянные драконом - повышенную подозрительность, жадность, миролюбие и т.д. Эти черты проявляются по-разному и в разной степени. Если дракон умирает или покидает территорию, они исчезают в течение 1d10 дней.

Планарные Связи

Могущественная магия, заключенная в логове дракона, может устанавливать связи с другими мирами Материального Плана или даже с другими планами существования. Например, вокруг логова красного дракона часто появляются магические порталы на Стихийный План Огня, а логова кристаллического и топазового драконов наполнены положительной и отрицательной энергией соответственно. Другие планарные связи, которые могут появиться вокруг логова дракона, включают следующие эффекты:

Благословение драконов. Бахамут или Тиамат наложили на логово заклинание *святилище* [*hallow*].

Планарные порталы. Расщелины, арки или туннели в радиусе 1 мили от логова дракона образуют магические порталы в соответствующий Стихийный План.

Окна в другие миры. Бассейны или туннели в логове позволяют путешествовать между различными мирами Материального Плана. Дракон использует их для общения со своими отоображениями в других мирах.

Магия Дракона

Местные эффекты региона иногда наделяют драконов необычными магическими способностями. Например, золотые драконы могут появляться в снах существ, которые спят рядом с их логовом, зеленых драконов невозможно выследить рядом с их логовом, медные драконы знают о существах, которые передвигаются по воде на их территории, а драгоценные драконы могут использовать *ясновидение* [*clairvoyance*], чтобы наблюдать за определенными объектами рядом с их логовом. Подобные эффекты включают следующие примеры:

Предупреждение о смерти. Дракон мгновенно узнает о смерти любого существа в радиусе 1 мили от своего логова и может просмотреть последние мгновения жизни существа, увиденные его глазами.

Угрожающие сны. Тем, кто спит в радиусе 6 миль от логова дракона, снится зловещий дракон.

Поименная тревога. Если имя дракона произносят в радиусе 1 мили от его логова, дракон мгновенно узнает его и слышит все, что говорят в радиусе 10 футов от этого места, в течение следующих 5 минут.

Косметические Изменения

Местные эффекты региона вокруг логова дракона могут включать лишь незначительные визуальные или звуковые явления. Сюда относятся такие эффекты, как появление подобия медного дракона на окружающих скалах, яркие цвета подводных растений возле логова бронзового дракона или кристаллические наросты, обычные для логова драгоценного дракона. Другие примеры включают следующие эффекты:

Обманчивые отражения. На первый взгляд в неподвижной воде в радиусе 6 миль от логова появляется отражение летящего над головой дракона; при внимательном рассмотрении отражение исчезает.

Лик в облаках. Голова дракона появляется среди облаков над логовом, создавая впечатление, что дракон наблюдает за незваными гостями.

Звездные пейзажи. Ночью звезды над логовом дракона окружены слабыми очертаниями существ, которые начинают двигаться и разыгрывать сцены из снов дракона, включая самого дракона.

Возраст и Логово Дракона

Обычно дракон получает доступ к действиям логова и проявляет местные эффекты региона вокруг логова только по достижении зрелости и мифического статуса, который приходит с возрастом. Тесные связи между драконом и тканью Материального Плана требуют времени для развития, поэтому сила дракона проявляется в мире только после того, как он проведет в логове почти столетие. Тем не менее, если вы хотите наделять молодого дракона или даже вирмлинга действиями логова и дать ему доступ к местным эффектам региона, вы также можете это сделать.

Местные эффекты региона никак не влияют на уровень сложности дракона - они существуют в первую очередь для того, чтобы помочь вам создать правильную атмосферу в логове дракона. Так что не стесняйтесь, пусть молодой дракон использует эти эффекты, хотя, возможно, на меньшей территории, чем описано в Бестиарии или этой книге, и использует более низкие DC для всех связанных с ними проверок способностей или спасбросков.

Действия логова могут оказать более значительное влияние на уровень сложности молодого дракона. Для взрослых или древних драконов, которым уже доступны легендарные действия, действия логова не оказывают существенного влияния на их силу или на то, как они действуют в игре, но если вы добавите действия логова дракону, у которого еще нет легендарных действий, эти действия существенно изменят способ игры дракона и, вероятно, повысят его уровень сложности на 1 или более. Используйте рекомендации по созданию монстров в *Руководстве Мастера*, чтобы определить, не делаете ли вы дракона слишком большой угрозой для партии.

Действия Логова

Как и местные эффекты региона, действия логова дракона отражают его тесную связь с магической энергией, текущей через логово или вокруг него. Широкий охват этой магии означает, что дракону не обязательно ограничиваться действиями логова, описанными в *Бестиарии* и главе 6 этой книги. В главе 5 предлагаются дополнительные действия логова для различных видов драконов, которые соответствуют этим драконам и примерным картам их логова.

Дополнительные действия логова, которые могут применяться к любому дракону в любом логове, включают следующее:

Открыть второе дыхание. Дракон делает бросок d6. При выпадении 6 его дыхательное оружие «перезаряжается».

Восстановление сил в логове. Дракон восстанавливает очки здоровья, равные количеству кости ОЗ, которые у него есть, используя магическую энергию, наполняющую его логово.

Продолжительный выдох. Любое существо, получившее урон от дыхательного оружия дракона в предыдущий ход дракона, немедленно получает 10 (3d6) урона этого типа, так как энергия дыхательного оружия задерживается и всё ещё действует на цель.

Закаленная шкура. Светящаяся магическая энергия клубится на чешуе дракона, давая ему сопротивление к колющему, дробящему и режущему урону до счета инициативы 20 в следующем раунде.

"Что представляет собой дракон без клада?"

Если кратко – значительно ослабевший."

– Фисбен

КЛАДЫ ДРАКОНОВ

Накопление сокровищ - неотъемлемая часть драконьей природы. Не то чтобы драконы были непомерно жадными, как это понимают другие народы, - хотя некоторые драконы определенно жадные. Их также не просто привлекают блестящие предметы, как к примеру сорок. Скорее, клад является продолжением присущей драконам магической природы - резонаторами, которые фокусируют их магию и связывают их с магией Материального Плана.

Возраст, Клады и Сила

От драконов исходит магическая энергия, наполняющая Материальный План, и эта энергия усиливается, когда они владеют материальными вещами. На практике это означает, что сила драконов зависит от возраста и размера их кладов, чем могут воспользоваться мудрые драконы и потенциальные драконоборцы.

Клад древнего дракона может содержать столько ценностей, что их хватит на расцвет или гибель целых династий



Вирмлиинги

Драконы-вирмлиинги начинают собирать клады, как только становятся способными летать, но из-за небольшого масштаба их деятельности они вряд ли смогут собрать больше, чем несколько сотен золотых и, возможно, кучку магических предметов. Если они живут в одном логове с другими вирмлиингами или взрослыми драконами, то хранят свои клады в отдельных частях логова. В противном случае они хранят свои сокровища в тайниках рядом с местом, где они спят.

Молодые Драконы

Когда драконы переходят из возраста вирмлиингов в молодой возраст, примерно в пять лет, они также начинают искать свои первые постоянные логова и накапливать более значительные клады, стоимость которых вырастает до многих тысяч золотых. Молодые драконы хранят свои клады в том же центральном месте, где и спят. Такие драконы обычно еще не используют местные эффекты региона, но они могут начать проявляться по мере развития связей драконов с их логовами. Вы можете добавить эти эффекты и даже действия логова молодым драконам, особенно тем, которые смогли накопить необычно большой клад. Эти драконы, возможно, еще недостаточно взрослые, чтобы в полной мере обрести силу взрослого, но, собрав такой клад, они становятся более могущественными, чем другие драконы аналогичного возраста.

Взрослые Драконы

Переход дракона во взрослую жизнь измеряется двумя вехами: столетием жизни и кладом стоимостью около 15 000 золотых или более. Сокровище такого размера связывает дракона, логово и территорию в клубок магической энергии, которая делает дракона воистину мифическим существом, усиливает легендарные действия дракона и действия логова, а также распространяет драконье влияние на всю территорию в виде местных эффектов региона.

Когда драконы стареют и накапливают большие клады, они, как правило, основывают несколько логовищ. Это служит отчасти для снижения риска - меньше шансов, что дракон потеряет весь клад при одном ограблении, если клад распределен по нескольким местам - а отчасти для распространения магического влияния дракона на растущую территорию. Тайник с сокровищами, хранящийся в каждом логове, закрепляет там силу дракона даже в его отсутствие, расширяя сферу действия местных эффектов региона.

Драконы обычно открывают новые тайники, когда их клады достигают суммы, кратной 15 000 золотых. В зрелом возрасте драконы могут собрать от шести до восьми тайников в нескольких логовах, расположенных на большей части континента.

Древние Драконы

Примерно в возрасте восьмисот лет драконы приобретают статус древних, к этому времени они обычно собирают от восьми до десяти тайников, общая стоимость которых составляет не менее 200 000 золотых. С течением веков древние драконы продолжают расширять свои клады, увеличивая как количество тайников, так и стоимость каждого из них, пока их общее богатство не превысит миллиона.

Взаимосвязь Кладов

Дракон, делящий клад, часто распределяет один или несколько предметов из одного набора вещей в каждый тайник. Такая практика укрепляет мистическую связь между частями разделенного клада, помогает сохранить право собственности дракона на части клада, находящиеся далеко от его текущего местонахождения, и объединяет разрозненные тайники в единый клад.

Звенья Взаимосвязи Кладов

д10	Предметы
1	Отдельные части артефакта (например, <i>Жезл Семи Частей</i>)
2	Набор крупных драгоценных камней, на каждом из которых выгравирована печать какой-либо державы или символ божества
3	Пронумерованные тома энциклопедий или исторических сборников
4	Статуэтки, изображающие различные виды драконов
5	Портреты членов известной в преданиях семьи
6	Нарядные куклы в виде матрёшек с большими драгоценностями внутри
7	Регалии - жезл, корона, скипетр и т.д., принадлежащие недавно свергнутому монарху
8	Части полного доспеха, который когда-то принадлежал древнему герою
9	Набор зубов соперничающего дракона, пророка или редкого существа
10	Части шахматного набора или другой настольной игры, или отдельные карты из <i>Колоды Тарокка</i> или <i>Колоды многих вещей</i>

Такая взаимосвязь может добавить увлекательную цель - персонажи могут собрать полный набор разделенных сокровищ, пытаясь найти все тайники драконьего клада. В таблице Звенья Взаимосвязи Кладов даны предложения по наборам предметов, которые дракон может использовать таким образом. В идеале игроки должны уметь определять общее количество предметов в наборе после того, как найдут один или два тайника, чтобы знать, сколько еще предметов нужно собрать. Иногда правильное число очевидно (например, количество фигур в шахматном наборе или карт в колоде), но можно сделать так, чтобы предмет, найденный в самом начале, хранился в декоративной коробке, пустые места которой указывают на количество недостающих фигур.

Разграбление Клада

Поскольку сила драконов связана с сокровищами, можно ослабить дракона, разграбив его логово. Получив доступ к кладу и забрав значительную часть богатств, персонажи могут ослабить связь дракона с логовом и связанной с ним территорией.

Как правило, если в логове дракона больше нет сокровищ стоимостью не менее 10 000 золотых, это место больше не считается логовом. Дракон не может использовать там действия логова, а местные эффекты региона, окружающие логово, заканчиваются или исчезают, как будто дракон умер.

Это наводит на мысль об эффективной стратегии, которую персонажи могут применить для противостояния дракону: найти одно из небольших логов дракона и разграбить его, быстро унести из него и сокровища и собственные ноги. Потрясенный клад неизбежно привлекает внимание дракона, потому что либо приспешники, либо магическая связь дракона с кладом предупреждает его о вторжении. Дракон, пришедший исследовать потревоженное логово, имеет сильный стимул сразаться в ответ на кражу - чтобы предотвратить потерю еще большего количества сокровищ. Осознание того, что потеря сокровищ делает его уязвимым, может прийти к нему слишком поздно.

Теоретически, можно лишить взрослого или древнего дракона мифического статуса, разграбив все его клады. Для этого дракон должен быть магически связан или иным образом лишен возможности помешать грабежам, но сделать это может оказаться даже проще, чем убить могущественное существо.

Особенности Клада

Драконий клад обладает свойствами, схожими со свойствами мощного магического предмета, и разграбление клада может иметь затяжные последствия надолго после смерти его дракона владельца. В кладе дракона и вокруг него может сохраняться любое количество сверхъестественных эффектов, часто сконцентрированных в нескольких ценных предметах - например, в самих драгоценных камнях, предметах искусства или редчайших магических предметах.

Местные Эффекты Региона

Местные эффекты региона, связанные с логовами мифических драконов, передаются в окружающую среду от самих драконов через их клад. Эти эффекты могут сохраняться в той или иной степени, когда сокровища из клада перемещаются в другое место, как в одном из следующих примеров:

Изменение воды. Предмет из клада загрязняет или очищает любую воду, к которой он прикасается.

Изменение погоды. Предмет из клада притягивает погоду, соответствующую виду дракона.

Привлечение животных. Крошечных размеров животных неудержимо тянет к предмету из клада, и они постоянно пытаются его утащить с собой.

Драконьи сны. Существом, спящим рядом с кладом, снится дракон.

Изменение личности. Персонажи, владеющие предметами из клада, приобретают черты характера, напоминающие черты дракона.

Желание возврата. Разумные предметы из клада хотят вернуться в логово дракона и заставляют персонажей «случайно» отправиться к нему обратно.

Благотворное влияние. Если монеты из клада поместить в почву, они способствуют буйному росту растений.

Клады с Призраками

Нередко один или несколько предметов из клада дракона оказываются населенные призраками. Беспокойные духи могут преследовать предметы, которые имели для них особое значение при жизни, и смерть дракона, укравшего эти предметы, может стать для таких духов возможностью обрести наконец покой. Преследующий дух может полностью проявиться в виде **привидения, спектра, призрака** или подобного существа, или же он может придать преследуемому предмету характеристики разумного магического предмета.

Самый верный способ покончить с призраком - это завершить незаконченное дело, которое удерживает дух, связывая его со смертным миром. В случае с кладом с призраками вы можете воспользоваться таблицей Незавершенные Дела, чтобы определить, что это такое может быть.

НЕЗАВЕРШЕННЫЕ ДЕЛА

дб	Дело
1	Принесите преследуемый предмет наследнику призрака
2	Захоронить преследуемый предмет вместе с трупом призрака
3	Уничтожить предмет с призраком
4	Используйте преследуемый предмет для определенной цели
5	Воссоединить преследуемый предмет с другими предметами, образующими комплект
6	Уничтожить убившего призрака: дракона, который является отображением владельца клад в другом мире

Проклятие Дракона

Насильственная смерть дракона иногда приводит к тому, что на клад накладывается долговременное проклятие. Умиравший дракон может произнести страшное магическое проклятие на того, кто расхитит его клад, или же живой дракон может начертать на клade страшное предупреждение о каре, которая обрушится на любого, кто расхитит сокровища дракона. Такое проклятие обычно действует не только на тех, кто крадет из клада, но и на всех, кто вступает в контакт с сокровищами. Более того, снять проклятие обычно можно только в том случае, если все сокровища снова собрать в одном месте.

Используйте таблицу Эффекты Проклятого Клада для представления возможных эффектов действующего проклятия дракона.

Эффекты Проклятого Клада

дб	Эффект
1	Каждое пораженное существо получает 1 уровень истощения, который не может быть снят, пока проклятие действует.
2	Каждое пораженное существо автоматически проваливает спасбросок против драконьего дыхания и его устрашающего присутствия.
3	Каждое пораженное существо получает уязвимость к типу урона дыхательного оружия дракона, проклявшего клад.
4	Скорость каждого пораженного существа снижается на 10 фт.
5	Пораженные проклятием существа не могут тратить кубики на восстановление очков здоровья во время короткого отдыха.
6	Когда пораженное существо умирает, его душа оказывается в плену у духа убитого дракона, не позволяя существу воскреснуть из мертвых.

В итоге снять проклятие с драконьего клада не так просто, и произношение одного заклинания тут не поможет. Однако магия может дать временную передышку. Заклинание *снятие проклятия* [*remove curse*], наложенное на любого затронутого проклятием персонажа, подавляет его действие на 1 час, а заклинание *большого восстановления* [*greater restoration*] подавляет проклятие до тех пор, пока жертва не закончит длительный отдых.

Возвращение всего клада в логово дракона снимает проклятие, но извлечение даже одной монеты активирует его снова. Если не прибегать к решительному шагу - отказу от сокровищ, то можно собрать весь клад вместе и провести определенный обряд - это может снять проклятие. Такой обряд может включать в себя любой или все элементы, представленные в таблице Снятие Проклятия с Клада.

Снятие Проклятия с Клада

д4	Элементы Обряда
1	Произнесите заклинание <i>святилище</i> [<i>hallow</i>]
2	Принесите в жертву кровь всех, кто участвовал в убийстве дракона (или ближайших родственников этих существ)
3	Искупайте или окропите сокровища кровью дракона
4	Принесите жертву Бахамуту, Тиамат или им обоим

Еще один способ обойти проклятие дракона на клade - сделать так, чтобы сокровище стало частью клада другого дракона, и тогда проклятие предыдущего владельца будет снято. Сообразительные искатели приключений могут заключить сделку с более дружелюбным драконом, обменяв проклятое сокровище на аналогичное (но, вероятно, меньшее) количество сокровищ, отданных безвозмездно.

Конкуренция за Клад

Теневые культы, ученые-затворники, соперничающие авантюристы и таинственные организации могут стремиться заполучить драконий клад, пытаясь либо получить его от дракона, либо приобрести его у персонажей, убивших дракона. Помимо жадности, у таких групп может быть любое количество мотивов для поиска драконьих сокровищ. Часто такие группы стремятся использовать магию драконьего клада для проведения какого-то великого ритуала. Таблица Магия Клада показывает некоторые такие варианты использования.

Магия Клада

дб	Мотивы
1	Создать постоянный защитный щит, покрывающий город-государство или небольшое королевство
2	Разрушить большой магический щит, защищающий регион
3	Создать зону мертвой магии, где заклинания и магические предметы не действуют
4	Восстановить магическую ткань в мертвой магической зоне
5	Утвердить господство Материального Плана в регионе, изгнав влияние, просачивающееся из другого плана существования
6	Открыть портал на другой план существования или другой мир Материального Плана

ЧТО В КЛАДЕ?

"Большие кучи монет – это хорошо, но лучшие сокровища – это те, с которыми связаны воспоминания. Позвольте мне рассказать вам о моей коллекции тарелок для пирогов!"

– Фисбен

Таблицы случайных сокровищ в *Руководстве Мастера* помогут вам быстро создать клад для дракона любого возраста. (Как советуется в этой книге, для древнейших драконов следует бросать на таблицы кладов по меньшей мере дважды). Если вам нужен более подробный клад, информация в разделе Создание Клада поможет вам создать сокровища с большим разнообразием, что особенно подходит для значительных своими размерами кладов.

Средняя денежная стоимость клада, созданного с помощью этих рекомендаций, примерно такая же, как если бы вы дважды бросили по таблицам в *Руководстве Мастера*.

Виды Сокровищ

Используйте эти рекомендации в сочетании с информацией из *Руководства Мастера*, чтобы подробно описать сокровища в кладе дракона. Не стесняйтесь менять монеты, драгоценные камни и предметы искусства в кладе дракона на другие подобные предметы эквивалентной ценности. Возможно, сапфировый дракон гордится кладом, полным необработанных сапфиров и украшений с сапфирами, а медному дракону нравится спать на огромной кровати из медных монет!

Монеты

Монеты в кладе дракона могут быть со всего мира и из бесчисленных веков истории. Чтобы добавить колорита потенциально огромной куче монет в логове дракона, вы можете воспользоваться таблицей Происхождение Монет, чтобы определить происхождение любой конкретной группы монет.

Вы можете решить, что все монеты в кладе дракона имеют одинаковое происхождение, но более вероятно (особенно в кладе древнего дракона), что монеты имеют разное происхождение. Если вы не заинтересованы в объяснении деталей чеканки монет из различных современных и исторических культур в сеттинге вашей игры, достаточно сказать игрокам, что некоторые монеты незнакомы им по размеру, форме или надписям, но их ценность неизменна.

Пока дракон дремлет, ушлый ворюшка может у него утыкнуть пару ценностей, но разграбление всего клада – совсем другое дело



Происхождение Монет

д10	Мотивы
1	Эквивалентная стоимость в товарах (см. <i>Книгу Игрока</i>), а не в монетах
2-3	Монеты из древней культуры, местной для этого региона, предков тех, которые живут здесь сейчас
4-5	Монеты древней культуры из отдаленного региона
6-7	Монеты близлежащей современной культуры
8-9	Монеты местной современной культуры
10	Монеты из другого мира

Обычные Предметы

В кладах драконов часто встречаются обычные предметы, которые могут быть ключом к разгадке личности и истории их владельца, и которые могут вдохновить любопытных искателей приключений на дальнейшее исследование. Таблица Обычные Предметы из Клада в разделе Создание Клада служит быстрой отправной точкой для их создания. Вы можете найти ещё больше материала в таблице Безделушки в *Книге Игрока* и в таблицах раздела Создание Подземелья в *Руководстве Мастера*.

Драгоценные Камни и Предметы Искусства

Таблицы Драгоценные Камни в Кладѣ и Предметы Искусства в Кладѣ раздела Создание Клада позволяют случайным образом определить ценность каждого отдельного драгоценного камня и предмета искусства в кладѣ. Для описания этих сокровищ используйте таблицы из *Руководства Мастера*. В главе 5 этой книги также содержатся таблицы, которые можно использовать для создания отличительных предметов искусства для клада конкретного дракона.

Магические Предметы

Определить конкретные магические предметы, найденные в кладѣ дракона, можно одним из двух способов. В *Руководстве Мастера* приведен полный набор таблиц случайных магических предметов, обозначенных от А до I (от А до 3, на русском). Каждая запись в таблице Магические Предметы Клада в разделе Создание Клада содержит указание на одну из этих таблиц в *Руководстве Мастера*, поэтому вы можете случайным образом бросить предмет из этих таблиц. В качестве альтернативы вы можете использовать редкость и категорию (малая или большая), указанные в таблице Магические Предметы Клада, чтобы выбрать предмет по своему выбору из *Руководства Мастера*, главы 2 этой книги или любого другого источника.

Как описано в *Руководстве Ксанатара обо Всѣм*, предметы, представленные в таблице магических предметов от А до Е (А-Д) в *Руководстве Мастера*, относятся к категории второстепенных предметов, в которую входят обычные предметы, зелья и свитки (которые можно использовать только один раз) и другие предметы, чье влияние на игру незначительно или утилитарно. Предметы из Таблиц магических предметов F (Е) и I (3) это основные предметы, которые могут оказывать значительное долгосрочное влияние на игру.

Создание Клада

В кладѣ дракона содержатся все предметы, перечисленные здесь для возрастной категории дракона. Для каждого обычного предмета, драгоценного камня, предмета искусства и магического предмета, указанного в списке, сделайте бросок по соответствующей таблице.

Клады Вирмлингов

4200 (12d6 x 100) мм
2100 (6d6 x 100) см
140 (4d6 x 10) зм
3 (1d6) обычных предмета
9 (2d8) драгоценных камней
2 (1d4) предмета искусства
4 (1d8) магических предмета

Клады Молодых Драконов

4200 (12d6 x 100) мм
14000 (4d6 x 1000) см
4200 (12d6 x 10) зм
210 (6d6 x 10) пм
4 (1d8) обычных предмета
21 (6d6) драгоценных камней
5 (2d4) предмета искусства
4 (1d8) магических предмета

Клады Взрослых Драконов

4200 (12d6 x 100) мм
14000 (4d6 x 1000) см
28000 (8d6 x 1000) зм
3500 (10d6 x 100) пм
7 (2d6) обычных предмета
21 (6d6) драгоценных камней
10 (3d6) предмета искусства
4 (1d8) магических предмета

Клады Древних Драконов

4200 (12d6 x 100) мм
14000 (4d6 x 1000) см
210000 (6d6 x 10000) зм
42000 (12d6 x 1000) пм
9 (2d8) обычных предмета
21 (6d6) драгоценных камней
11 (2d10) предмета искусства
7 (2d6) магических предмета



Зеленые драконы ядовиты — от крови и клыков до тиазмов от их дыхания и напугивающих злобеших инсинуаций, которыми они подавляют слабых

Обычные Предметы из Клада

д100	Обычные предметы
01-04	Картина художника, давно забытого всеми, кроме дракона
05-08	Бочонок (большая бочка), содержащий 65 галлонов чистой питьевой воды
09-12	Несколько вышитых подушек с изображением драконов-вирмлинов
13-16	Погребальная урна, содержащая останки, которые дракон не может определить
17-20	Набор из семи подсвечников со священным символом божества
21-24	Потускневшая жаровня с приятно пахнущим пеплом
25-28	Барабан, используемый в религиозных обрядах, с резонирующим эхом при ударах
29-32	Чучело монстра, соответствующее местной местности
33-36	Череп монстра или небожителя
37-40	Прялка
41-44	Песочные часы, наполненные сверкающим песком
45-48	Грубо вырезанная флейта с приятным звуком
49-52	Сотни или тысячи фальшивых монет, перемежающихся с настоящим сокровищем
53-56	Рецепты алхимии, выгравированные на стальных цилиндрах
57-60	Боевой штандарт одного из древних врагов дракона
61-64	Блокнот для зарисовок из другого мира Материального Плана, изображающий незнакомых существ и одного очень знакомого дракона
65-68	Набор неровных многогранных игральные костей (кол-во сторон 9, 13, 25 и 34)
69-72	Карта, показывающая логово дракона относительно деревень и других давно исчезнувших ориентиров
73-76	Скамья для преклонения колен, которую должен использовать каждый, кто обращается к дракону
77-80	Свиток, содержащий длинную эпическую поэму в честь дракона
81-84	Звездная карта, на которой изображены Бахамут и одноглавая Тиамат в виде созвездий, а между звездами написана "Элегия для Первого Мира"
85-88	Большой, шумный ветряной колокольчик
89-92	Небольшое святилище со статуэткой, жаровней и алтарем, посвященным богу, которому поклоняются многие приспешники дракона
93-96	Банка с мертвым головастиком иллитида, плавающим в консервирующей жидкости
97-00	Обширные исторические записи аккуратными вереницами строчек

Драгоценные Камни в Клада

Вирмлинг д100	Молодой д100	Взрослый д100	Древний д100	Стоимость самоцвета
01-43	01-51	01-18	01-14	10 зм
44-99	52-75	19-36	15-28	50 зм
00	76-99	37-54	29-42	100 зм
--	00	55-77	43-58	500 зм
--	--	78-99	59-93	1000 зм
--	--	00	94-00	5000 зм

Предметы Искусства в Клада

Вирмлинг д100	Молодой д100	Взрослый д100	Древний д100	Стоимость предмета
01-95	01-53	01-49	01-22	25 зм
96-00	54-99	50-75	23-42	250 зм
--	00	76-99	43-58	750 зм
--	--	00	59-93	2500 зм
--	--	--	94-00	7500 зм

Магические Предметы Клада

Вирмлинг д100	Молодой д100	Взрослый д100	Древний д100	Магический предмет
01-34	01-21	01-06	--	Обычный незначительный предмет (таблица А* случайных магических предметов)
35-61	22-49	07-18	--	Необычный незначительный предмет (таблица Б* случайных магических предметов)
62-77	50-64	19-41	01-12	Редкий незначительный предмет (таблица В* случайных магических предметов)
--	65-72	42-64	13-56	Очень редкий второстепенный предмет (таблица Г* случайных магических предметов)
--	--	65-69	57-67	Легендарный второстепенный предмет (таблица Д* случайных магических предметов)
78-96	73-91	70-72	--	Необычный основной предмет (таблица Е* случайных магических предметов)
97-00	92-97	73-80	68-73	Редкий основной предмет (таблица Ё* случайных магических предметов)
--	98-00	81-91	74-82	Очень редкий основной предмет (таблица Ж* случайных магических предметов)
--	--	92-00	83-00	Легендарный основной предмет (таблица З* случайных магических предметов)

*см. *Руководство Мастера*