



Бахамут, в облике Фисбена Сказителя, помогает двум, похоже не совсем героям, избежать гнева красного дракона Пироса

ГЛАВА 3

ДРАКОНЫ В ИГРЕ

Эта глава предназначена для Мастера Подземелий. Идеи и таблицы, приведенные здесь, помогут вам вдохновиться при подготовке к использованию драконов в игре D&D, независимо от того, создаете ли вы одно кульминационное столкновение или планируете целую кампанию вокруг этих удивительных существ. Материал, представленный здесь, основан на материалах, содержащихся в *Руководстве Мастера* и разделе *Драконы в Бестиарии*. Он разделен на пять основных разделов:

- "Ролевая игра с драконами" содержит советы и рекомендации по созданию персонажа-дракона, такого же сложного и неповторимого, как любой другой злодей, союзник или таинственная фигура в вашей кампании. Он включает в себя таблицы, которые помогут вам создать личности драконов, а также обсуждение старения, размножения и смерти драконов, отношения драконов к смерти и религии, а также драконьего изменения облика и организаций.
- В разделе "Последователи" рассматриваются отношения между драконами и различными существами, которые могут служить их интересам.
- В "Столкновениях с драконами" даются рекомендации по созданию событий, в которых участвуют драконы, независимо от того, хотите ли вы, чтобы такое событие стало кульминацией приключения или препятствием в более широком повествовании.
- В "Приключениях с драконами" рассматриваются различные роли, которые дракон может сыграть в процессе приключения.
- В "Кампаниях с драконами" рассказывается о создании миров и сюжетных завязок кампании, в которых драконы занимают ведущее место в истории и находятся в центре жизни персонажей и их приключенческих амбиций.

РОЛЕВАЯ ИГРА С ДРАКОНАМИ

"Чтобы убедительно изобразить человека, нужно воплотить в себе жадность, эгоизм и бдительность. Чтобы изобразить убедительного дракона, нужно расслабиться".

– Фисбен

Драконы - сложные существа с разными характерами, целями, приоритетами и манерами. В этом отношении они очень похожи на смертных, но драконы также сформированы своими специфическими драконьими характеристиками, включая невероятно долгую продолжительность жизни, фундаментально магическую биологию и огромную силу.

Персонажи-Драконы

В *Руководстве Мастера* есть ряд таблиц и рекомендаций, призванных помочь вам в создании НИП. В этом разделе представлены альтернативы этим таблицам, которые помогут вам превратить дракона из статблока и базового описания в полноценного персонажа вашей кампании.

В главе 5 этой книги вы найдете дополнительные таблицы черт характера и идеалов, адаптированные к различным видам драконов.

ВНЕШНИЙ ОБЛИК ДРАКОНА

д20	Облик	д20	Облик
1	Драконьи буквы или символы, выгравированные на выдающихся чешуйках	11	Одетый в некое подобие одежды, от палантина до полного халата
2	Большой шрам	12	Необычная окраска (например, красный дракон с оранжевым, коричневым или фиолетовым отливом)
3	Один глаз отсутствует или бельмо	13	Сгорбленная, хищная поза, как у преследующей кошки
4	Кривые зубы	14	Прямая, почти двуногая поза
5	Заметный избыточный или недостаточный вес	15	Чешуя покрыта нарисованными отпечатками рук приспешников, поклонников или детей
6	Вытянутое, извилистое тело	16	Ожерелья из костей, рогов, когтей или зубов, отнятых у врагов
7	Укороченное, коренастое тело	17	Дополнительные рога или шипы
8	Монеты или драгоценные камни, вплавленные в кожу	18	Удлиненные клыки или дополнительные ряды зубов
9	Скульптурные рога или когти	19	Заостренная или зазубренная чешуя
10	Кольца, пронзающие гребень или края крыльев	20	Элементальная энергия, соответствующая оружию дыхания дракона, просачивающаяся между чешуйками

Драконы МАНЕРЫ

д20	Манеры поведения	д20	Манеры поведения
1	Поворачивает голову из стороны в сторону, когда слушает или говорит	11	Постоянно подергивает хвостом - и иногда набрасывается на него
2	Хвост постоянно извивается змееподобным образом	12	Говорит на архаичной форме Общего (эквивалент шекспировского английского) и не понимает современный сленг и идиомы
3	Медленно и постоянно расправляет крылья	13	Склонен произносить ужасающие гортанные звуки, которые на самом деле являются смехом
4	Опускает голову, чтобы говорить глаза в глаза с более мелкими существами - если не злится	14	Любит подражать голосам гуманоидов
5	Использует драконьи слова и фразы даже при разговоре на других языках	15	Воспринимает современные культуры как исторический курьез, который неминуемо рухнет
6	Сопровождает речь звериными звуками - рыком, ревом, кваканьем, щебетанием или свистом	16	С трудом различает детали чего-либо настолько мелкого, как гуманоиды
7	Поглаживает кончик хвоста	17	Точит когти или рога о близлежащие каменные поверхности
8	Беспорядочно грызет или ковыряется в зубах мечами, колющими или копьями	18	Проявляет своё оружие дыхания: выдыхает кольца дыма, пускает дуговые молнии между клыков или выдувает кислотные пузыри
9	Быстро забывает имена и придумывает вместо них случайные прозвища	19	Беспокойно вздыхает, производя впечатление огромной скуки
10	Обременяет разговор обширным историческим контекстом, независимо от того, имеет он отношение к делу или нет	20	Слишком подозрителен, рассматривая всех встреченных гуманоидов как вероятных агентов дракона-соперника

Драконы УЗЫ

д10	Узы
1	Я дорожу одним особым предметом в своем кладе - подарком от любимого человека, который давно умер
2	Я близок со своими братьями и сестрами, чьи логова находятся неподалеку. Я готов пойти на все, чтобы защитить их или отомстить за них
3	Находящаяся рядом личность интригует меня интересными вопросами и причудливыми идеями
4	Я собираю информацию о мирах Материального Плана и хотел бы когда-нибудь побывать в другом мире
5	Я предан Бахамуту или Тиамат и ставлю их интересы выше своих собственных
6	Я полон решимости уничтожить авантюристов, убивших моего родителя, и всех, кто с ними связан
7	Я одержим желанием привлечь внимание другого дракона
8	Я чувствую себя обязанным защищать существ, населяющих мою территорию (кроме тех, которых я ем)
9	Я пытаюсь собрать чрезвычайно редкий набор бесценных сокровищ
10	Я не успокоюсь, пока не верну предмет, украденный из моего клада

Изъяны и СЕКРЕТЫ

д10	Изъян\Секрет
1	Я считаю авантюристов опасными и убежден, что однажды встречу свою гибель от их рук
2	Один предмет в моем владении стоит столько же, сколько все мои запасы вместе взятые, и страх, что его могут украсть, снедает меня
3	Если есть возможность, я ем досыта, а затем погружаюсь в долгий, глубокий сон
4	Я предпочитаю, чтобы моя грозная репутация отпугивала незваных гостей, а не сражаться с ними
5	Другие драконы презирали бы меня, если бы знали, с какой любовью я отношусь к своим приспешникам. Они такие милые!
6	Я до ужаса боюсь существ с Внешних Планов - особенно модронов
7	Другой дракон поклялся найти и уничтожить меня
8	Гуманоиды не достойны узнать ужасные космические истины из книг, хранящихся в моем кладе
9	Перспектива прожить еще несколько веков изнуряет меня
10	Я убежден, что версия меня в другом мире на Материальном Плани надеется уничтожить меня и украсть мой клад

Как Назвать Своего Дракона

"Многие обычные фразы имеют происхождение в драконьих именах. "Великий гугли-мугли", "добрые-добрые жвачки" и "гадзуки" - все они происходят от имени моего капризного друга Галгалотмогалтаса, чье драконье дыхание также издавало звонкую, трубную мелодию"

-Фисбен

Имена некоторых драконов созвучны с силой и внушают ужас: Ашардалон, Драгота, Клаут, Хелендрос, Малистрикс, Васкар. Другие - замысловатые и непонятные, отражающие величие древнего языка драконов: Ингелоакастимибилиан, Имваэрнархро, К'ршинтинтл, Клаугилиаматар.

Многие драконы более известны по прозвищам и эпитетам. Клаута обычно называют Старым Ворчуном, а Хелендроса помнят, как Скай и Бурю над Кринном. Ингелоакастимибилиан - Ледяная Смерть, Имваэрнархро - Инферно, а К'ршинтинтл и Клаугилиаматар зовутся соответственно Синяя Кровожадность и Старая Костегрызка.



Называя дракона, используйте любой подход, который вам нравится. Но имейте ввиду, что драконам нужны запоминающиеся имена, и, если вы или ваши игроки затрудняетесь с произношением имени, оно, скорее всего, будет быстро забыто или в шутку сокращено.

ЭЛЕМЕНТЫ ИМЕН ДРАКОНА

д20	1	2	3	4
1	Аэрос	Агха	Аккан	Алаэ
2	Андра	Андуск	Ангкар	Арадас
3	Араут	Арвея	Арыз	Атар
4	Аунтир	Ауга	Бахр	Бала
5	Калаум	Клим	Клаут	Даерев
6	Далаг	Дург	Эйр	Элден
7	Эндар	Этар	Фел	Галад
8	Галл	Голос	Гут	Ингейр
9	Икс	Ийльм	Джар	Керин
10	Лхам	Лотгор	Малаэ	Марун
11	Мере	Миир	Морн	Набал
12	Нур	Ним	Олог	Онтор
13	Отим	Палар	Раали	Рагот
14	Риг	Рсеар	Сарикс	Сер
15	Скад	Сурр	Тхал	Тханач
16	Тхот	Тракс	Триин	Тостин
17	Тратайн	Треори	Турас	Уалин
18	Умер	Урит	Уксин	Ваер
19	Вала	Валос	Винк	Воар
20	Вурим	Ваур	Зунде	Зиреф



Драконы одного и того же вида могут сильно различаться обликом, размерами, цветом и украшениями

В таблице Элементы Имен Дракона представлены драконические морфемы, которые встречаются в именах драконов. Вы можете

комбинировать эти элементы, чтобы составить имя дракона. Для каждого элемента бросьте d20, затем выберите один из четырех возможных результатов из таблицы или бросьте d4, чтобы определить, из какой колонки выбирать. При желании вы можете переставить эти элементы и добавить или убрать буквы, чтобы создать более плавный поток или более драматическое звучание. Для прозвищ ищите вдохновение в способностях, манерах или самых известных поступках дракона.

Индивидуализация Драконов

Как уже говорилось в *Руководстве Мастера*, вы можете настроить статблок любого дракона, чтобы отразить его уникальный характер. Незначительные изменения, такие как приведенные ниже, легко сделать, и они не влияют на уровень сложности дракона.

Языки. Большинство драконов предпочитают говорить на языке Драконов, но для общения с союзниками и приспешниками изучают Общий. Но, учитывая высокий интеллект и долгий срок жизни, драконы могут легко выучить дополнительные языки. Вы можете добавить языки в статблок дракона.

Навыки. Большинство драконов владеют навыками Восприятие и Скрытность, а многие драконы владеют дополнительными навыками. Как и в случае с языками, вы можете изменить список навыков дракона (даже удвоить бонус к навыкам), чтобы отразить его интересы и занятия. Вы также можете наделить дракона навыками владения инструментами, особенно если дракон проводит время в гуманоидном облике.

Заклинания. Вариативное правило в *Бестиарии* о том, чтобы сделать драконов врожденными заклинателями - это простой способ добавить драконам разнообразия, не влияя на их уровень сложности. В главе 5 предлагаются списки заклинаний для разных видов драконов, но вы также можете выбрать заклинания, отражающие характер дракона. Дракон, который врожденно произносит заклинания друида, чувствует себя иначе, чем тот, который произносит заклинания мага. Вы также можете дать дракону заклинания более высокого уровня, чем позволяет правило варианта, но такая корректировка может повысить уровень сложности дракона - особенно если эти заклинания наносят урон или накладывают условия на цели.

Другие черты и действия. Вы можете заимствовать черты и действия у других монстров, чтобы придать дракону уникальную изюминку. Например:

Изменение облика. Вы можете решить, что дракон приобретает это действие в более раннем возрасте, чем обычно, особенно если вы хотите представить в своей кампании дракона в гуманоидном облике. В разделе Изменение Облика в этой главе вы найдете больше информации для использования данной черты. (см. металлические драконы в *Бестиарии*).

Поглощение урона. Вы можете решить, что красный или золотой дракон не только не получает урона от огня, но и исцеляется от него. (см. голем плоти в *Бестиарии*).

Полет. Дракон - проворный летун, быстро улетающий из зоны досягаемости врагов. (см. перитон в *Бестиарии*).

Мимикрия. Отображение облика персонажей или их союзников может стать забавным трюком для хитрого дракона. (см. кенку в *Бестиарии*).

Омоложение. Вы можете решить, что драконов в вашей кампании, будучи неотъемлемой частью Материального Плана, почти невозможно уничтожить. Жизненная сущность дракона может храниться в яйце, из которого он появился на свет, в его кладе или в пещерном зале в центре мира, так же как сущность лича скрыта в филактерии. (см. лич в *Бестиарии*).

Особые чувства. У большинства драконов есть слепое зрение и темное зрение. Вы можете улучшить их зрение до истинного зрения или наделить дракона со скоростью рытья чувством вибрации. (см. Введение в *Бестиарии*).

Прокладывание туннелей. Эта черта может быть присуща любому дракону, обладающему скоростью рытья - он может двигаться сквозь твердую породу и оставлять за собой туннель. (см. бурый увалень в *Бестиарии*).



Более известную как
"Старая Костегрызка",
Клаугийлиаматар
не раз видели со свисающим
из пасти изуродованным трупом

Жизненные Циклы

"Постарайтесь не обижаться, когда дракон считает вас никчёмным. Помните, что вы имеете дело с индивидом, который выпулсился на свет три цивилизации назад, и не каждый дракон обладает мудростью, чтобы увидеть, как герои-одиночки могут изменить ход истории."

– Фисбен

Разумеется, цели дракона формируются под влиянием множества дополнительных факторов, включая привязанности, идеалы, связи и недостатки. Поэтому используйте эти таблицы в качестве отправной точки, но уточняйте цели каждого дракона по мере формирования полной картины его личности.

Вирмлинги

Как и искатели приключений на первом уровне развития (с 1 по 4 уровень), драконы в первые пять лет жизни еще не определились со своими возможностями и своим местом в мире. Поэтому в вопросах безопасности вирмлинги часто полагаются на взрослых драконов или других существ-компаньонов.

Чаще всего вирмлинги мыслят в локальном масштабе - на территории не больше, чем может занимать несколько хуторов или деревень. Если взрослые драконы воспитывают кладку вирмлингов, молодые драконы часто делят территорию взрослых между собой. Таким образом, один вирмлинг может охотиться на территории площадью всего несколько квадратных миль, но присутствие одного вирмлинга указывает на то, что поблизости могут находиться и другие. С другой стороны, вирмлинги, в жизни которых нет взрослых драконов, могут стать союзниками или пленниками других видов существ. Такие вирмлинги чаще покидают свои гнезда.

Цели Вирмлингов

дб	Цель
1	Обрести независимость от взрослых драконов (или других могущественных существ)
2	Приобрести один ценный магический предмет или предмет искусства, чтобы создать вокруг него клад
3	Приобрести приспешников, которые будут приносить еду и сокровища
4	Установить господство над другими вирмлингами из того же выводка
5	Наладить партнерство с более сильным существом для безопасности
6	Найти хорошее место для первого независимого логова

Молодые Драконы

Молодые драконы первого века жизни во многом похожи на искателей приключений на втором уровне развития (уровни с 5 по 10), поскольку они начинают становиться полноценными среди самых могущественных существ Материального Плана.

На этом этапе большинство драконов впервые основывают свою собственную территорию и логово. Территория молодого дракона занимает площадь около 50 миль в поперечнике. В это время драконы начинают формировать магические узы, которые связывают их как с их кладками, так и с регионами вокруг их логова.

Охотящиеся драконы обычно летают по более или менее круговому маршруту к одному краю своей территории и обратно, пролетая за день в общей сложности около 75 миль. Молодые драконы также используют свои охотничьи полеты, чтобы следить за событиями на своей территории, и прекрасно осведомлены о других существах, чья территория соседствует или пересекается с их собственной. Молодой дракон может стать серьезной угрозой для города или королевства, как путем открытого насилия, так и с помощью тонких манипуляций.

Некоторые драконы могут жить более тысячи лет, переживая взлеты и падения наций или даже целых цивилизаций. Взгляд дракона на течение времени, естественно, сильно отличается от взгляда более короткоживущих людей. Но как персонажи расширяют свои приоритеты и перспективы по мере повышения уровня, так и драконы стареют.

В таблицах этого раздела представлены возможные цели, которые отражают приоритеты драконов в разном возрасте.

Синий Вирмлинг



Цели Молодого Дракона

дб	Цель
1	Основать логово и обустроить землю вокруг него, чтобы обеспечить максимальную безопасность и хорошую охоту
2	Собрать как можно больше сокровищ
3	Получить магические средства для защиты логова
4	Помешать усилиям других молодых драконов основать логово в этой области
5	Добиться страха и уважения других существ, живущих рядом с логовом, с помощью демонстрации силы
6	Добиться верности преданных и сильных приспешников



**Синий
Молодой Дракон**

Цели Взрослого Дракона

дб	Цель
1	Найти хорошее место для дополнительного логова
2	Заполучить артефакт или мощный магический предмет для клада
3	Создать династическую родословную, произведя на свет потомство
4	Устранить молодых драконов, которые могут стать соперниками или угрозой, если им позволить повзрослеть
5	Преобразовать большой регион в место, подходящее для логова дракона
6	Развивать драконье зрение для достижения целей в нескольких мирах

Древние Драконы

Драконы считаются древними по достижении восьмисот лет жизни, а многие живут еще много веков. Древние драконы - одни из самых могущественных существ во Вселенной, и, как персонажи на четвертом уровне развития (17-20 уровни), они достаточно могущественны, чтобы изменить судьбу мира и нарушить баланс сил на всех планах существования.

Взрослые Драконы

После первого века жизни взрослые драконы становятся могущественными существами, сродни персонажам на третьем уровне развития (уровни с 11 по 16). Влияние взрослого дракона может распространяться на целый регион или континент.

Большинство взрослых драконов основывают дополнительные логова, чтобы расширить свою территорию. Эти логова обычно располагаются на расстоянии 50-75 миль друг от друга, так что дракон может долететь от одного до другого за один день. Взрослый дракон обычно охотится на территории вокруг одного логова в течение месяца или более, а затем переходит к другому логову. Магическая связь дракона с логовом может изменить окружающий регион, что представлено региональными эффектами.



Синий Взрослый Дракон

Древний дракон обычно имеет несколько логовищ, каждое из которых пропитано мощной магией. Региональные эффекты, окружающие каждое из логовищ древнего дракона, могут объединиться так, что влияние этого дракона будет ощущаться в окружающей природе на сотни миль. Помимо магических эффектов, постоянное присутствие дракона может оказывать глубокое влияние на экосистемы, население и политику региона.

Великие Вирмы. Самые древние драконы иногда превращаются в мифических существ, обладающих божественной силой. Эти великие вирмы, описанные в бестиарии Фисбена, являются почти совершенными воплощениями драконьей природы и настолько пропитаны магией Материального Плана, что практически бессмертны. Многие из них появились в результате того, что древние драконы ритуально объединили множество своих отображений в единую телесную форму, как это, по преданию, сделали Ашардалон и Хронепсис. Возраст большинства великих вирмов составляет не менее двенадцати веков, а их клады исчисляются миллионами золотых, но в остальном они похожи на остальных древних драконов по своим целям и взглядам.



Синий Древний Дракон

Цели Древнего Дракона

дб	Цель
1	Избежать старости, став нежитью или найдя ей магические альтернативы
2	Преодолеть пределы физического существования в одном мире, объединив отображения в нескольких мирах или устроив логово на другом плане существования
3	Получить определенный артефакт, возможно, для завершения набора (все три части Регалий Зла - Око Векны, Рука Векны и т.п.)
4	Собрать полный набор произведений искусства, например, все картины великого мастера, рукописи всех произведений знаменитого автора или все украшения, сделанные мастером-ремесленником
5	Превратить целый мир в экстремальную среду, подходящую в качестве логова - вулканический ад, замерзшую страну чудес, засушливую пустошь и т.д.
6	Уничтожить одного или нескольких богов в качестве акта мести или для того, чтобы вознестись к божественности

Драконы и Территории

По мере того как драконы стареют, подвластная им территория расширяется, и многие создают множество логовищ по всему региону, который они называют домом. Чем больше территория дракона, тем больше вероятность того, что она пересечется с территорией другого дракона или будет включать её в себя. Территория взрослого или древнего дракона часто вмещает и территории более молодых драконов, до тех пор, пока старший дракон не чувствует угрозы со стороны младших.

Учитывая регионы мира в кампании, область площадью около 50 миль в поперечнике, такая как баронство или небольшой лес, может считаться территорией одного дракона, от молодого или старше.

Территория около 300 миль в поперечнике (королевство или большой географический регион) может содержать территории от двух до трех десятков драконов, если большинство из них пока молодые. Только три или четыре взрослых или древних дракона, скорее всего, будут обитать в регионе такой площади. Один взрослый дракон может находиться в регионе, включающим в себя территории до шести или восьми молодых драконов (которые могут быть потомством взрослого), но взрослые драконы обычно делят территорию с другими взрослыми драконами только в качестве партнеров или членов одной организации.

Целый континент, около 3000 миль в поперечнике, может включать территории сотен молодых драконов и десятков взрослых, но редко больше, чем пара-другая древних драконов.

Размножение

"Драконы похожи на ящериц. Они существовали до гуманоидов и будут существовать долго после них, они могут манипулировать тканью реальности и выходить за рамки естественных законов! Подождите... не как ящерицы.

А! Как магия".

- Фисбен

Размножение драконов варьируется от мира к миру на Материальном Плате и может варьироваться дальше в зависимости от семьи, рода или индивидуальной природы драконов. Гуманоиды, наблюдающие за драконами, долгое время считали, что их репродуктивный цикл похож на цикл обычных рептилий - два дракона разного пола спариваются и производят кладку яиц. Иногда, в некоторых мирах, это действительно так, но размножение драконов охватывает широкий спектр других возможностей.

Вы можете использовать таблицу Происхождение Драконьих Яиц, чтобы выбрать способ размножения, верный для всех драконов вашего мира, чтобы определить происхождение конкретной кладки яиц или для чего-либо другого.

Происхождение Драконьих Яиц

д10	Происхождение
1	Спонтанная реинкарнация. Когда взрослый или более старый дракон умирает, в его разлагающемся теле образуется одно или несколько яиц. Эти яйца могут расти как гриб по мере гниения тела, они могут появиться среди пепла после уничтожения тела огнем, или их нужно будет добыть из трупа, превратившегося в твердый камень или металл.
2	Саженьцы Первого Мира. В сердце мира (под землей или в отдаленной области девственной дикой природы) растет дерево, на котором яйца драконов вырастают как плоды. Раз в жизни каждый дракон испытывает непреодолимое желание отыскать это дерево. Найдя его, дракон должен убедить хранителя отказаться от одного или нескольких яиц.
3	Потребление сокровищ. Съедая значительную часть собственных кладов, драконы заставляют себя откладывать кладки яиц.
4	Магическое ремесло. Отражая творческие деяния Бахамута и Тиамат, драконы создают свои яйца путем кропотливого труда, а затем вдыхают в них дар жизни.
5	Драконическая трансформация. Просветленные не-драконы (чаще всего гуманоиды) превращаются в драконьи яйца после смерти, когда достигают глубокого просветления или проходят ритуал, который может включать купание в драконьей крови или пожирание драконом. И гуманоиды, и драконы понимают превращение как переход в высшее состояние существования.
6	Божественное происхождение. Только Бахамут и Тиамат могут создавать драконьи яйца - каждое яйцо является результатом божественного вмешательства.
7	Спонтанное образование. Яйца драконов появляются естественным образом в определенных регионах, часто в подземных жилах металлической руды или драгоценных камней для металлических и драгоценных драконов, соответственно, или в экстремальных условиях (вулканы, арктические пустоши, смертоносные болота и т.д.) для цветных драконов. Яйца могут вылупиться сами по себе, или их может сначала раскопать другое существо, будь то взрослый или более старый дракон или незадачливый шахтер.
8	Партеногенез. Взрослый или более старый дракон может отложить кладку яиц, когда он почувствует себя готовым к высиживанию кладки вирмлинов - или возложить эту обязанность на других.
9	Драконий конклав. Пять взрослых или более старых драконов разных видов собираются вместе, чтобы создать кладку яиц, причем каждый из них отдает в процессе немного жизненной энергии. Из этой кладки яиц вылупляются пять драконов разных видов, в зависимости от драконов, входящих в конклав.
10	Омоложение. Древний дракон добровольно входит в глубокий транс и в конце концов умирает, оставив после себя одно яйцо.

Как только яйцо появляется на свет, оно должно созреть, прежде чем из него вылупится вирмлинг. Как правило, яйцо развивается только в среде, подходящей для дракона его вида - в бассейне лавы для красного или золотого дракона, во льдах для белого или серебряного дракона, в гниющей растительности для черного или зеленого дракона, в нагретом солнцем песке для медного или синего дракона, в пронизанной штормами морской пещере или негостеприимных болотах для бронзового или медного дракона. Яйца драгоценных драконов обычно инкубируются в скале или в небольших пещерах. Инкубационный период для любого яйца может составлять от 6 месяцев до нескольких десятилетий и более.

Полудраконы

Так же как размножение драконов не всегда является простым биологическим процессом, полудраконы появляются на свет различными способами. В таблице Происхождение Полудракона ниже приведены примеры.

Драконы создают потомство полудраконов по самым разным причинам. Некоторые драконы создают полудраконов, чтобы обеспечить себе надежных приспешников. Другие расселяют полудраконов вокруг своего логова, чтобы сделать его более опасным для чужаков. А во многих случаях полудраконы просто появляются спонтанно или являются случайным следствием магической силы и влияния дракона.

В некоторых мирах эти же явления могут объяснить происхождение драконорожденных, кобольдов и, возможно, драконьих даров, (см главу 2).



Шахтеры обнаружили яйцо аметистового дракона

Происхождение Полудракона

дб	Происхождение
1	Региональные эффекты. Магическое влияние логова дракона заставляет полудраконов спонтанно появляться среди других существ в этой области.
2	Запретный плод. Дракон может заставить определенное дерево приносить магические плоды. Если плод съедает существо, способное рожать детей, он вызывает рождение полудракона.
3	Дар истинной любви. Между драконами и существами других видов иногда вспыхивает любовь, и эта жизненная связь может привести к появлению детей полудраконов. Большинство полудраконов, рожденных от любви, создаются как магический дар.
4	Превращение крови. Существо, которое купается в крови дракона или пьет ее, иногда может превратиться в полудракона. Дракон может добровольно предложить немного крови, чтобы это произошло, или это может случиться случайно, когда потенциальный убийца дракона будет окроплен кровью дракона.
5	Благосклонность колыбели. Дракон может наделить даром драконьей силы новорожденного или еще не родившегося ребенка - в качестве благословения или проклятия.
6	Воры кладов. Клад старого дракона пропитан его силой. Те, кто крадет из такого клада, могут превратиться в полудраконов, поскольку эта сила просачивается в них.

Смерть Дракона

"Когда я уйду, я мечтаю передать свой дух тому, с чем у меня связаны самые глубокие переживания. Первое, что приходит на ум, ууу... карамельная патока из таверны "Лисья Утка". Вкуснятина!" - Фисбен

Драконы тесно связаны с магической тканью, лежащей в основе Материального Плана. В результате смерть любого дракона - событие огромной важности, а те, кто приносит смерть дракону, часто меняются навсегда.

Некоторые мудрецы описывают драконов как узлы в ткани магии - сосредоточения силы в материальной форме. Когда дракон умирает, этот узел развязывается, что иногда приводит к всплеску магической энергии.

Вы можете использовать таблицу "Предсмертные муки дракона", чтобы решить, что произойдет, когда дракон умрет. Персонажи, которые убивают дракона, часто находятся на последнем издыхании, когда дракон наконец погибает, поэтому, если эффект может убить персонажа, сделайте повторный бросок или выберите менее опасный результат.

ПРЕДСМЕРТНЫЕ МУКИ ДРАКОНА

дб	Эффект
1	Дракон немедленно использует одно из своих действий логова, направив эффект на себя. Например, поверженный черный дракон и все персонажи вокруг него могут быть затянуты в близлежащий водоем, а тело медного дракона может быть внезапно затянуто в грязь.
2	Дракон использует свое оружие дыхания в последний раз.
3	Тело дракона превращается в камень, металл, лаву, лед или туман. Или тело рассеивается, оставляя после себя только преобразованное сердце или другой орган.
4	Сделайте бросок по таблице Дикая Магия в разделе Колдун в <i>Книге Игрока</i> , повторив при любом неподходящем результате.
5	Всплеск жизненной энергии вырывается из дракона, заставляя каждое существо в радиусе 120 фт от тела получить преимущество завершения длительного отдыха.
6	Тело переносится через портал в логово одного из отображений дракона в другом мире, увеличивая силу этого отображения.

Изменение Региона

Как описано в *Бестиарии* и более подробно рассмотрено в главе 4, присутствие дракона изменяет регион вокруг его логова. Когда дракон умирает, эти эффекты обычно заканчиваются сразу или исчезают в течение нескольких дней. Однако насильственная смерть иногда распространяет негативные эффекты на весь регион. Это могут быть как мгновенные эффекты, так и затяжная магия, сохраняющаяся в течение 1d10 дней, например:

Загрязненная вода. Вода в радиусе 6 миль от логова меняет цвет и становится грязной на 1d10 дней.

Беспокойный сон. Любое существо, которое спит в радиусе 6 миль от логова, мучается кошмарами в течение следующих 1d10 дней.

Дрожащая земля. Сильная дрожь сотрясает землю в радиусе 6 миль от логова.

Изменения в дикой природе. Существа, которых ранее привлекало присутствие дракона, резко меняют свое поведение, возможно, нападают на всех встречных существ или начинают массовую миграцию прочь от логова.

Ветры перемен. Погода в радиусе 6 миль от логова резко меняется.

Увядаящая вспышка. Обычная растительность в радиусе 1 мили от логова дракона чернеет и увядает.

Черный граколич Угольная Смерть крайне почитает сектой **Култ Дракона**



Передача Роли

Когда дракон умирает, сила, заключенная в нем, не просто исчезает из мира. Со временем она рассеивается, но в моменты, непосредственно предшествующие смерти дракона, её можно передать другим - или присвоить себе. Иногда (как говорилось выше в разделе Размножение) смерть дракона порождает яйцо, передавая силу дракона непосредственно новому поколению. В других случаях дракон, находящийся на пороге смерти, вкладывает силу в другое существо - обычно в дракона, но иногда в государя, мудреца или искателя приключений. Более того, тот, кто убивает дракона, может завладеть его силой.

Преимущества, которые дает эта передача силы, зависят от вас. Это может быть один из драконьих даров, описанных в главе 2 этой книги, или амулет или благословение из *Руководства Мастера*. Вы также можете использовать сверхъестественные дары из *Мифической Одиссеи Тероса* или Темные Дары из *Руководства Ван Рихтена по Равенлофту* в качестве преимуществ (с определенными недостатками, в случае с Темными Дарами).

Инвестиция. Умиравший дракон может добровольно передать силу разными способами. Самый распространенный способ — это вдохнуть предсмертное дыхание дракона, что часто сопровождается воздействием, по крайней мере, уменьшенной формы оружия дыхания дракона. Драгоценный дракон может псионически вживить в тело получателя драгоценный камень, который несет в себе силу дракона. Также дракон может наложить на получателя шрам от когтей или завещать сокровище как воплощение переданной силы.

Тело и кровь. Когда дракон умирает насильственной смертью, сила дракона может сохраняться в его трупe в течение короткого времени. Питье или купание в крови дракона, сон в туше или потребление сердца, мозга, глаз, дыхательного органа или мышц дракона может быть эффективным способом завладеть магической силой павшего существа. Использование трупа дракона таким образом может быть само по себе испытанием, поскольку задерживающиеся в теле энергии могут нанести серьезные повреждения даже после смерти дракона.

Автоматическая передача. Также возможна немедленная автоматическая передача силы дракона существам, которые участвуют в его смерти или присутствуют при смерти дракона. В момент смерти от дракона может исходить всплеск силы, воздействующий на каждое существо в радиусе 300 фт от тела. Или фрагмент силы может войти в каждое существо, которое нанесло урон дракону за время его жизни.

Нежить

"Я никогда не встречал существ, которых бы не любил. Но я встретил несколько, которых не хотел бы видеть живыми".

- Фисбен

Несмотря на невероятно долгую продолжительность жизни, некоторые драконы стремятся к нежизни, чтобы продлить свое существование. Другие попадают в нежить добровольно или вынужденно. В любом случае, дракон-нежить — это сила, с которой нужно считаться.

Драколичей создают культисты или некроманты, которые либо убеждают, либо обманывают дракона, заставляя его пройти нечестивый ритуал. В мире Забытых Королевств этот ритуал зародился в Культе Дракона, учение которого (основанное на неверно переведенном фрагменте древнего пророчества) гласит, что "мертвые драконы будут править всем миром". Таким образом, культ создает драколичей как шаг к достижению этого конкретного образа будущего рая. Подобные обряды существуют и в других мирах, распространяются ли они культистами с Фаэруна, изобретаются ли самостоятельно или обнаруживаются драконами, отображения которых на Фаэруне стали драколичами.

Причины для Приключений с Драконом-Нежитью

дб	Причина
1	Дракон обращается за помощью, отчаянно пытаясь помешать культу поклоняющемуся драколичу, который пытается убедить родственника, приятеля или соперника дракона стать драколичем.
2	Дракон, страдающий от изнуряющего недуга, просит персонажей отправиться в другой мир, где они должны уничтожить его отображение.
3	Пиратская команда под командованием дракона-призрака борется за возвращение рассеянного по миру клада погибшего дракона.
4	Дракон пустоты охраняет артефакт, предназначенный для использования в сложных обстоятельствах, предсказанных в древнем пророчестве. Теперь пророчество сбывается, но дракон не позволяет использовать артефакт по назначению.
5	Драгоценный дракон из другого мира ищет своё отображение, ставшее драконьим осколком.
6	Драколич продолжает возвращаться после уничтожения. Связь драколича с его отображениями в других мирах сохраняет его душу в целости, как филактерий, и связь должна быть разорвана, прежде чем угроза существа будет устранена.

В главе 6 подробно описаны еще три вида драконьей нежити. Дракон пустоты появляется на свет, когда металлический дракон расстается со смертной жизнью, чтобы фрагмент его жизненной сущности мог остаться в качестве вечного хранителя ценного сокровища или знания. Драконьи осколки — это оставшиеся психические проекции псионических драгоценных драконов. Кроме того, драконы могут оставаться после смерти в виде драконов-призраков.

Какой бы облик ни принял дракон-нежить, его трансформация распространяется по всему Материальному Плану. У каждого дракона есть отображения в других мирах, и когда один дракон нарушает естественный цикл жизни и смерти, отображения этого дракона часто страдают - особенно в случае драколичей. Отображения драколича страдают от изнуряющего недуга, который распространяется от драколича подобно заразе. Пораженные драконы становятся все

более жестокими и свирепыми, а физическая деградация, которую они испытывают от старения, ускоряется. Это изнурение может даже подтолкнуть пораженного им дракона к поиску нежизни.

Таблица Причины для Приключений с Драконом-Нежитью приводит некоторые из этих идей для приключений, связанных с драконами-нежитью.

Отображения в Мирах

"Чтобы стать бесконечным, не требуется никакой лишней работы. Как паук видит всеми глазами, так и драконы просто есть, единожды и многократно".

– Фисбен

Уникальная связь драконов с магией Материального Плана и историей Первого Мира дает им таинственную связь с другими драконами в бесчисленных мирах Материального Плана. Теоретически, каждый цветной, металлический и драгоценный дракон, который когда-либо жил, имеет уникальное отображение в каждом мире Материального Плана. Некоторые из этих отображений очень похожи, но многие радикально отличаются друг от друга.

Вы можете использовать таблицу Описания Отображений Дракона, чтобы определить, какие аспекты отображения дракона похожи на известного вам дракона, а какие отличаются от него. Затем вы можете использовать другие таблицы в этой главе (включая таблицы Внешний Облик Дракона, Драконы Манеры, Драконы Узы и Изъяны и Секреты), а также таблицы черт характера и идеалов в главе 5, чтобы помочь вам разработать различия между одним драконом и его отображением.

Описания Отображений Дракона

д8	Отображение
1	Тот же вид и возраст дракона, отличающийся только внешним видом
2	Тот же вид и возраст дракона, отличающийся только своеобразной манерой поведения
3	Тот же вид дракона и возраст, но значительные различия в характере, идеалах или мировоззрении
4	Тот же вид дракона и в целом схожий, но старше или младше на одну категорию
5	Тот же возраст, другой вид в рамках одного семейства (цветного, драгоценного или металлического), но схожий по внешности и характеру
6	Тот же возраст, другой вид в другом семействе (с похожим оружием дыхания или средой обитания), с похожей внешностью, но очень разными идеалами или мировоззрением
7	Радикально разные почти во всех мыслимых отношениях, но все же связанные судьбой между мирами
8	Бросьте еще раз, и в дополнение к этому отображение является нежитью (драколич и другие варианты нежити) или теневым драконом

Боги и Религия

"Большинство драконов нельзя назвать набожными.

Чтобы по-настоящему принять религию, дракон должен верить, что ему нужна помощь".

– Фисбен

Бахамут и Тиамат, первозданные драконы и предполагаемые создатели Первого Мира - самые близкие к богам представители драконьего рода. Поскольку они имеют ту же фундаментальную связь с Материальным Планом, что и их драконьи потомки, Бахамут и Тиамат по своей сути отличаются от богов, пришедших с Внешних Планов. Но для практических целей они являются божествами, которым поклоняются смертные существа, способными даровать своим адептам заклинания, а также не имеют возраста и бессмертны. После разрушения Первого Мира оба первозданных дракона теперь обитают на Внешних Планах - Бахамут на Горе Селестия и Тиамат в Девяти Преисподних.

Во многих мирах гуманоиды поклоняются Бахамуту и Тиамат как богам. На Кринне они - величайшие из богов, хотя там они известны как Паладайн и Такхизис и не всегда изображаются в виде драконов. В пантеоне Войны



Бахамута в его путешествиях по Материальному Плану часто сопровождают семь древних золотых драконов

Рассвета, описанном в *Руководстве Мастера*, Бахамут почитается как бог справедливости и благородства, которому благоволят паладины, а Тиамат известна как бог жадности, богатства и мести.

Драконы воспринимают первозданных драконов по-разному. Для металлических драконов Бахамут скорее король, чем бог. Отдельные драконы могут быть обязаны Бахамуту верностью, уважать его, платить ему дань и стремиться подражать ему. Точно так же цветные драконы могут бояться, уважать, завидовать и угождать Тиамат как властительнице. Но ни одно из этих отношений и поведений не имеет в сознании дракона никакого сходства с поклонением, которое смертные оказывают своим богам.

Некоторые другие драконы также вызывают почтение у своих сородичей. Зачастую это великие вирмы, которые прошли через своего рода апофеоз, объединив множество своих отображений в единую могущественную форму. Некоторые из них - древние драконы, которые развили свое драконье зрение до такой степени, что могут координировать действия своих отображений по всем Материальным Планам, влияя на события в нескольких мирах одновременно. Гуманоиды могут считать таких драконов богами, но, как и в случае с Бахамутом и Тиамат, драконы уважают этих существ за их мудрость, могущество, магию и богатство, но не поклоняются им. К таким просветленным драконам относятся Аастериан (медный дракон, который служит посланником Бахамута и иногда представляется как бог изобретений), Хронепсис (черный дракон, который сейчас живет на Внешних Землях (The Outlands) и иногда представляется как бог судьбы) и Тамара (серебряный дракон трансцендентной благосклонности, описываемый как бог жизни). Ряд таких драконов из легенд более подробно рассматривается в примечаниях в главе 5 и бестиарии Фисбена.

Драконы не религиозны по своей природе. Они могут вырасти и стать одними из самых грозных существ во Вселенной, не полагаясь ни на какие внешние силы, и учатся самодостаточности и самостоятельности с момента вылупления. Они не обращаются за помощью к божественным силам и не просят их о милосердии. Тем не менее, некоторых драконов можно назвать одухотворенными. Дракон может культивировать осознание взаимосвязанности всего существующего и стремиться поддерживать здоровье целого или использовать эту связь. Но даже у самых одухотворенных драконов есть обостренное чувство собственной важности.

Изменение Облика

"Время, которое дракон проводит в гуманоидном облике, не связано напрямую с нашим мнением про этот облик. На самом деле, драконы обычно не согласны со смертными по поводу визуального вкуса. Большинство из вас крайне заблуждаются. Очки для зрения не помогают".

– Фисбен

Большинство металлических и драгоценных драконов могут менять облик, принимая облик гуманоида или зверя к тому времени, когда они достигают взрослого или древнего возраста. Некоторые другие разновидности драконов обладают подобными способностями (в том числе глубоководные драконы, описанные в бестиарии Фисбена), и вы можете наделить любого дракона действием Изменение Облика, у взрослого или древнего дракона это произойдет без изменения уровня сложности дракона

(как указано в разделе Индивидуализация Дракона ранее в этой главе). Аналогично, если вы используете правило варианта из *Бестиария*, чтобы сделать драконов врожденными заклинателями, вы можете дать любому взрослому или древнему дракону заклинание *превращение* [polymorph] для принятия альтернативного облика.

Драконы обычно используют свою способность изменения облика, чтобы передвигаться по миру, не привлекая к себе внимания. Драконы любят знать как можно больше о землях вокруг своих логовищ и их обитателях, и выдавать себя за более безобидное существо – это простой способ собрать такую информацию. Многие металлические драконы также считают, что следуют примеру Бахамута, который, как известно, бродит по мирам Материального Плана в человекоподобном облике, представая то в виде пожилого мудреца или волшебника, то в виде молодого рыбака или монаха. В любом из этих обликов его часто сопровождают семь золотых драконов в виде ярких желтых певчих птиц.

Известно, что Бахамут путешествовал по миру Кринн в облике человеческого волшебника по имени Фисбен, наставляя народы этого мира, когда они готовились к войне против злых сил Тиамат. Таким же образом некоторые металлические драконы используют свои гуманоидные облики, чтобы влиять на людей.

Драконы-Оборотни и Стальные Драконы

Склонность некоторых металлических драконов проводить длительные периоды времени в гуманоидном облике привела к появлению множества фольклорных произведений, в том числе историй, в которых эти оборотни иногда ошибочно идентифицируются как уникальные разновидности металлических драконов.

В мире Забытых Королевств рассказывают о "оборотнях-драконах" или "драконах стали", которых по-разному описывают как "прекрасных людей, превращенных в драконов" или как отдельную разновидность металлического дракона. В мире Грейхоук есть легенды о подобных драконах, называемых драконами Грейхоука или стальными драконами, которые, как говорят, предпочитают жить среди гуманоидов в суесть больших городов.

Существа, фигурирующие в этих легендах, почти наверняка являются медными, серебряными или другими металлическими драконами, которые просто предпочитают именно такой облик. Некоторые драконы даже предпочитают гуманоидный облик своему собственному и с удовольствием окружают себя спутниками, которые могут ответить на их бесконечные вопросы о искусстве, культуре, истории и политике гуманоидов.

Поскольку они могут оставаться в гуманоидном облике неограниченно долго, металлические драконы часто создают себе ложные личности и ведут обычную жизнь. Благодаря своему острому интеллекту и сильным личностным качествам, драконы-оборотни легко занимают руководящие должности - либо открыто, как мэры, первосвященники, главы рыцарских орденов или криминальные боссы, либо за кулисами, как советники, активисты или супруги правителей.

Конечно, годы продуманных интриг могут быть быстро раскрыты, если обнаружится истинная природа дракона. Поэтому такие драконы стараются не попадаться на глаза в своем истинном облике. Они проявляют большую осторожность в общении с искателями приключений или кем-либо еще, кто может обладать магической способностью раскрыть их природу. А драконы, которым необходимо вернуться в свою истинный облик, стараются сделать это незаметно - или чтобы не осталось свидетелей.

Некоторые металлические драконы верят, что если они будут находиться в измененном облике слишком долго, то потеряют способность возвращаться к своему истинному облику. Возможно, это всего лишь суеверие, но многие драконы утверждают, что знают других драконов своего вида, обреченных провести остаток очень долгой жизни в ловушке облика гуманоида или зверя. Из-за этого поверья драконы, проводящие длительное время в облике других существ, часто находят периодические предлоги, чтобы отправиться на дикую природу и расправить крылья вдали от посторонних глаз.

Драконы Организации

"Единственное, что лучше, чем участие одного дракона...

это участие пяти драконов!"

- Фисбен

Большинство драконов - одиночки, они живут в одиночестве или общаются только с одним драконом-компаньоном или тесной семейной группой. Однако иногда драконы объединяются с другими драконами для достижения общей цели.

Такие объединения чаще встречаются среди законных мировоззрением драконов и направлены на достижение более широких целей, чем территория или интересы одного дракона. В этом разделе рассматриваются несколько организаций, чьи сюжеты могут разворачиваться в небольших регионах, целых мирах или даже в нескольких мирах.



Искатель приключений закрывает портал, не позволяя посланцу Туамат прийти на помощь Культ Дракона

Культ Дракона

Созданный на Фаэруне, Культ Дракона был основан на неверно переведенном пророчестве о том, что "мертвые драконы будут править всем миром". На протяжении большей части своей истории культ был сосредоточен на создании драколичей, чтобы исполнить это пророчество. Его члены ответственны за создание большого количества драколичей, чем любая другая сила на Материальном Плана. А благодаря порче, которая распространяется между мирами, когда дракон становится нежитью (см. раздел "Нежить" в начале этой главы), влияние культа было огромным.

В последние годы Тиамат через молодого члена Культа Дракона изменила основополагающие верования культа. Королева драконов направила пророка по имени Северин к правильному переводу основополагающего пророчества культа: "...не останется ничего, кроме разрушенных тронов, и не будет правителей, кроме мертвых. Драконы будут править всем миром...". Руководствуясь этим новым видением, Северин неустанно работает над тем, чтобы привести к власти живых драконов, даже попытался вызвать в мир аватару Тиамат, чтобы посеять хаос (и почти преуспел в этом).

Несогласие в рядах. После провала попытки Северина вызвать Тиамат в мир, Культ Дракона резко разделился. Некоторые его члены придерживаются нового видения культа Северина, сосредоточившись на его новой интерпретации пророчества. Другие по-прежнему поддерживают старое толкование пророчества, продолжая свои усилия по созданию драколичей.

Причины для приключений. В приключении *Тирания Драконов* подробно рассказывается о попытках культа вывести в мир аватару Тиамат. Помимо этого сюжета, таблица Причин для Приключений с Культом Дракона содержит идеи о том, как искатели приключений могут столкнуться с этим зловещим культом.

Причины для Приключений с Культом Дракона

дб	Причина
1	Группа культистов украла яйцо дракона с двойной целью - вывести приспешника для себя и получить давление на дракона, который ухаживал за яйцом. Но дракон хочет вернуть яйцо.
2	Группа культистов пытается получить доступ к магическому portalу, связывающему Материальный План с владениями Тиамат, в надежде сломать печать, которая веками держала портал закрытым.
3	Дракон, чье отображение в другом мире превратилось в драколича, страдает от изнуряющего недуга (см. Нежить выше). Члены Культа Дракона пытаются убедить пораженного дракона тоже стать драколичем.
4	Дракон и драколич, представляющие противоборствующие фракции Культа Дракона, воюют друг против друга. Их битва опустошает регион между их логовами и подвергает опасности бесчисленное множество невинных людей.
5	Группа культистов ищет все <i>Ока Драконов</i> , планируя использовать их, чтобы подчинить драконов своей воле.
6	Отдельная группа культистов решает сосредоточиться на части древнего пророчества о "разрушенных тронах" и пытается убить правителей и уничтожить их обитель власти.

Палата

Клика драконов, называемая Палатой, следит за событиями, разворачивающимися в мире Эберрона, отслеживая и манипулируя исполнением древнего Драконического Пророчества. Большинство других существ - лишь пешки в многовековых планах драконов, их потребности и жизни важны лишь постольку, поскольку они пересекаются с Пророчеством.

Драконье пророчество - это не единый сборник предсказаний оракулов и не какое-то упорядоченное предсказание будущих событий. Скорее, Пророчество - это карта возможного будущего и набросок сложных взаимосвязей причин и следствий. Драконы Палаты изучают его не для того, чтобы узнать, что ждет их в будущем, а для того, чтобы понять возможные последствия любых действий, которые они или другие могут предпринять, - последствия, которые могут разворачиваться на протяжении веков. С точки зрения драконов Палаты, бурные события национальных историй - лишь крошечные волны в огромном океане, но эти волны часто являются предупреждением о более могущественных силах приливов и отливов.

Как описано в книге *Эберрон: Восставшие из Последней Войны*, драконы Палаты в первую очередь выступают в роли наблюдателей, собирая информацию о новых аспектах Пророчества. Им также поручено останавливать любых существ, пытающихся использовать Пророчество в своих целях, в том числе агентов древних Демонов, известных как Повелители Пыли. Однако некоторые члены Палаты пытаются взять исполнение Пророчества в свои когти, направляя будущее к желаемым результатам.

Знаки Пророчества. Драконы Палаты признают драконьи метки, которые появляются на коже некоторых гуманоидов в Эберроне, так и проявления Пророчества. Эти метки раскрывают нюансы Пророчества тем, кто способен их понять, и придают символический вес действиям тех, кто их носит - например, человек с Меткой Бури может исполнить роль "могучего шторма" в Пророчестве. По этой причине агенты Палаты интересуются деятельностью семей и наследников с драконьими метками.

Пророческое Драконье зрение. Большинство агентов Палаты полагают, что Драконье Пророчество касается только разворачивания возможных будущих событий на Эберроне. Однако несколько самых древних членов организации развили свое Драконье зрение настолько, что могут исследовать последствия Пророчества в других мирах Материального Плана. Таким образом, драконы в разных мирах могут действовать как агенты Палаты, манипулируя историей в своих мирах, чтобы увидеть, влияет ли это на разворачивание Пророчества в Эберроне. Эти старейшины рассуждают так: если драконы могут соединять свои отображения между мирами, то все миры должны существовать в

некоем сплетении причинности. Это делает карту возможного будущего бесконечно более сложной и манящей, и ею можно осторожно манипулировать.

Причины для приключений. *Эберрон: Восставшие из Последней войны* содержит множество идей для приключений, связанных с деятельностью Палаты на Эберроне. В таблице Причины для Приключений с Палатой предлагаются дополнительные способы, с помощью которых персонажи других миров могут быть вовлечены в планы и эксперименты Палаты, используя агентов, чья осведомленность выходит за пределы Эберрона.

Причины для Приключений с Палатой

дб	Причина
1	Агент Палаты похитил исследования чудаковатого мудреца, чьи работы многие считают бессмыслицей, предполагая, что в записях мудреца скрыто нечто важное.
2	Дракон Палаты убежден, что получившие драконью метку гуманоиды в Эберроне имеют отображения в других мирах Материального Плана, и ищет способы их выявить.
3	Дракон Палаты переносит персонажей из одного мира Материального Плана в другой, пытаясь получить информацию о Пророчестве, изучая связь между двумя мирами.
4	Член Палаты хочет нанять персонажей для исследования подземелья, которое недавно было обнаружено за каменной печатью, начертанной сгиллами.
5	Член Палаты считает, что один из персонажей может стать "Дитя Зимы" (или другое подобное название), упомянутое в Пророчестве, и пытается манипулировать персонажем, чтобы заставить его выполнить условия Пророчества.
6	Демон пытается обманом заставить персонажей убить дракона, принадлежащего Палате.

Драконы Исписанной Чешуи

В мирах Материального Плана эти драконы собираются в небольшие сообщества из трех-пяти особей, называемые лаутами. Они делят общую территорию и запасы, живут в соответствии со строгим уставом и посвящают себя общей цели. Однако наиболее примечательной их особенностью является практика вырезания на своей чешуе магических защитных знаков.

Общая цель. Драконы чаще всего образуют лаут, когда определяют общую цель, достижение которой требует постоянных усилий разнообразной группы драконов. В таблице Цели Лаута приведено несколько примеров.

Цели Лаута

дб	Цель
1	Поддержать создание могущественной империи для поддержания порядка на территории лаута
2	Привести к падению могущественной империи
3	Покончить с влиянием aberrаций, зародившихся в Подземье
4	Найти и уничтожить сотни проклятых магических предметов, созданных древним личем
5	Убейте архидьявола, принца демонов, могущественного небожителя или архифею, чье экстрапланарное влияние изменяет территорию лаута
6	Привести к исполнению (или предотвратить) пророчество, произнесенное древним драконом много веков назад

Разнообразные драконы. Драконы Исписанной Чешуи одного лаута имеют общую цель, но зачастую у них мало общего. По замыслу, каждый член лаута обычно является драконом другого типа, привнося особые способности и перспективы в достижение цели группы. Аналогичным образом, драконы лаута имеют разный возраст, что гарантирует, что традиции лаута переживут своих старейших членов.

Вырезанные чары. Магические знаки Драконов Исписанной Чешуи являются магической защитой, призванной сделать драконов более устойчивыми к угрозам, с которыми они могут столкнуться при выполнении цели лаута. Чем дольше драконы остаются с лаутом, тем больше защит они получают. У большинства Драконов Исписанной Чешуи есть одни из этих чар плюс дополнительные чары для каждой возрастной категории старше вирмлинга. Вы можете сделать бросок на их эффекты по таблице Чары Исписанной Чешуи или выбрать эффекты в ней на своё усмотрение.

Чары Исписанной Чешуи

дб	Эффект Чар
1	Неизменность. Дракон иммунен к любому заклинанию или эффекту, который изменит его облик.
2	Непостижимость. Дракон иммунен для любого эффекта, который может почувствовать его эмоции или прочесть его мысли. Проверки Мудрости (Проницательность), направленные на выяснение его намерений или искренности, получают помеху.
3	Соппротивление магии. Дракон имеет преимущество при сбросе против заклинаний и других магических эффектов.
4	Устойчивость к урону. Дракон имеет сопротивление к дробящему, колющему и режущему урону от немагических атак.
5	Дополнительное сопротивление. У дракона есть сопротивление к одному типу урона. Бросьте d8 (повторите бросок, если вы получите тип урона, к которому дракон уже устойчив или невосприимчив): 1 кислота; 2 холод; 3 огонь; 4 молния; 5 некротический; 6 психический; 7 излучение; 8 звук.
6	Защита от Смерти. Дракон может накладывать на себя заклинание <i>защита от смерти</i> [death ward] и восстанавливает способность после продолжительного отдыха.

Причины для Приключений с Драконами Исписанной Чешуи

дб	Причина
1	Дракон Исписанной Чешуи нанимает персонажей для выполнения задания по достижению цели лаута
2	Лаут убежден, что его цель требует уничтожения персонажей
3	Лаут неожиданно помогает персонажам в их поисках, что совпадает с целью Драконов Исписанной Чешуи
4	Лаут выступает против действий персонажей, которые противоречат цели Драконов Исписанной Чешуи
5	После сообщений об опасном драконе в регионе персонажи узнают, что дракон является частью лаута, цели которого стоит посодействовать
6	Дракон просит персонажей помочь выяснить, почему на его чешуе вдруг появились загадочные магические знаки. Решение этой загадки может означать путешествие в другой мир или поиск способа помочь дракону пробудить Драконье зрение

Мистические знаки. Сигилы, вырезанные на Драконах Исписанной Чешуи, разносятся отголосками по Материальному Плану подобно тому, как это делает дракон, становящийся нежитью. Когда дракон присоединяется к лауту, отображения дракона в других мирах получают определенную магическую защиту от нанесенных на дракона знаков. Некоторые из этих отображений принимают это необъяснимое благо, не задавая вопросов. Другие исследуют эту тайну и в итоге могут пробудить свое Драконье зрение и обнаружить причину влияния лаутов на них - возможно, в конечном итоге они создадут свои собственные лауты вместе с другими драконами, оказавшимися в подобной ситуации.

Таблица Причины для Приключений с Драконами Исписанной Чешуи предлагает варианты того, как этот орден драконов может быть втянут в дела искателей приключений.



Драконы Исписанной Чешуи расписывают свою кожу тайными письменами

Наследники Первого Мира

"Дышите, драконы: вы - наследники, правящие обломками разрушенного Первого Мира". Для некоторых драконов это заключительное двуступное "Элегии Первого Мира" - не просто призыв к господству на Материальном Плане, а призыв к воссозданию изначального мира богов-драконов. Драконьи представители апокалиптической секты под названием Наследники Первого Мира верят, что катаклизм, уничтоживший изначальное творение и породивший мириады миров Материального Плана, может быть устранен. На самом деле, они учат, что миры Материального Плана должны быть уничтожены и вновь объединены, чтобы творение могло быть доведено до своей конечной, величественной цели.

Цель Наследников Первого Мира может показаться недостижимой; по крайней мере, для ее достижения почти наверняка потребуется вмешательство Бахамута и Тиамат. Но им будут противостоять бесчисленные боги, которые глубоко заинтересованы в Материальном Плане как таковом, а два первобытных дракона не координировали свои усилия для достижения общей цели с тех пор, как был разрушен Первый Мир. Тем не менее, Наследники Первого Мира чрезвычайно хорошо осведомлены о многочисленных мирах Материального Плана, связях между ними и способах путешествия из одного мира в другой.

Пробуждение Драконьего Зрения. Усилия Наследников Первого Мира в основном заключается в развитии Драконьего зрения, которое скрыто во всех драконах. Лидеры группы усовершенствовали множество техник - от алхимических составов до сложных ритуалов - чтобы помочь пробудить первое мерцающее осознание отображений дракона в других мирах. Они свободно применяют эти техники к любым драконам, жаждущим получить эту способность, считая, что развитие Драконьего зрения даже у тех драконов, которые не собираются вступать в орден, в конечном итоге способствует продвижению их дела. Дракон, решивший пройти инициацию в секте, к моменту посвящения развивает базовое осознание своих многочисленных отображений и начинает напрямую общаться с ними в процессе, схожем с вещим сном.

Любой дракон с хорошо развитым Драконьим зрением, но особенно представители Наследников Первого Мира, могут обладать следующей чертой, представляющей собой способность призывать знания своих отображений по всему Материальному Плану:

Откровение Драконьего Зрения. Дракон может добавить половину своего бонуса мастерства, округлив вниз, к любой проверке способности, которая использует навык, которым он не владеет.

Почитание Сардиора. Главный постулат Наследников Первого Мира заключается в том, что возрожденный Сардиор в конечном итоге вдохновит Бахамута и Тиамат вновь объединить усилия и вернуться к задаче созидания. Многие члены секты - драгоценные драконы, которые верят, что расколотое сознание Сардиора заложено в их собственном разуме, и работают над развитием Драконьего зрения у других драгоценных драконов. Однако даже цветные и металлические представители группы почитают давно умершего Рубинового дракона. Сардиор - их некогда и будущий правитель - лидер, который на время ушел, но который вернется, чтобы принести просвещение, утешение и спасение драконьему роду.

Причины для Приключений. В таблице Причины для Приключений с Наследниками Первого Мира представлены варианты того, как персонажи могут быть вовлечены в эту апокалиптическую секту.

Причины для Приключений с Наследниками Первого Мира

дб	Причина
1	Убегающий враг исчезает в магическом портале, связанном с другим миром Материального Плана. Когда персонажи следуют за этим врагом, они привлекают внимание драконов, которые хотят узнать больше о мире, из которого они пришли.
2	Логово драгоценного дракона оказывается магическим узлом, содержащим порталы, связанные с логовами отображений дракона в нескольких других мирах.
3	Персонажи обнаруживают огромный рубин глубоко в Подземье. Когда об их находке становится известно, драгоценный камень становится целью воров и, в конце концов, драконов, которые верят, что это сердце Сардиора и ключ к возвращению Рубинового дракона.
4	Дракон предлагает героям хорошо заплатить, если они отправятся в другой мир. Там они должны установить контакт с его отображением и разгадать загадку, почему их покровитель не может научиться Драконьему зрению.
5	Жрецы или драконьи слуги Бахамута отправляют персонажей на борьбу с Наследниками Первого Мира, опасаясь, что любая попытка восстановить первозданное творение Бахамута и Тиамат разгневет богов и возобновит древние войны между драконами и гуманоидами.
6	Драконы создают постоянный портал, соединяющий два мира Материального Плана, положив начало захватывающей эпохе открытий и торговли между ними. Но чем дольше портал остается открытым, тем больше он увеличивается в размерах, что может привести к катастрофе при столкновении двух миров.

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

"Некоторые драконы ведут себя так, будто им грозит опасность забыть о собственном величии, если их не окружают существа, которых они могут унижить. Я же, напротив, обнаружил, что те, кого презирают другие, часто могут научить нас большему".

- Фисбен

Драконы часто берут себе последователей, которые помогают им добывать сокровища и защищать свои клады и логова. Предоставление дракону таких подчиненных — это вопрос планирования столкновений и приключений. Создавая столкновение, приключение или целую кампанию вокруг дракона, вы можете решить, какое количество существ находится на службе у дракона.

Сотрудничество с Драконами

Некоторые драконы управляют разросшимися преступными организациями, которые занимаются грабежом окрестностей и пополнением драконьих кладов. Другие управляют мирными и процветающими городами, где налоги и тарифы обеспечивают им постоянный доход. Другие же ставят себя военачальниками, императорами или богами.

В последующих разделах представлены различные варианты взаимоотношений драконов со своими последователями (независимо от того, знают ли последователи, что их лидер - дракон, или нет). Каждый стиль взаимоотношений предполагает различные возможности для приключений, как показано в таблице Сотрудничество как Причина для Приключений в конце этого раздела.

Владелец Бизнеса

Дракон может вложить богатство в дело, чтобы приумножить инвестиции. Последователи дракона - это работники, которых можно использовать из-за их слабости по отношению к дракону или относиться к ним справедливо из-за доброты дракона. Работники, которые не соответствуют стандартам дракона, освобождаются от работы - либо их отправляют искать другую работу, либо они становятся обедом дракона. В зависимости от размера коммерческого предприятия у дракона могут быть подчиненные, отвечающие за определенные аспекты бизнеса. Эти подчиненные могут быть родней дракона (младшие драконы или, возможно, полудраконы) или просто работниками, доказавшими свою надежность и находчивость.

Компаньон

Драконы иногда общаются со смертными как с равными - особенно драконы, которым нравится принимать гуманоидный облик. Они могут создать товарищество или коллегиальное общество и относиться к своим спутникам с добротой и уважением. Эти союзники часто не знают, что их деятельность направлена на достижение целей дракона, и становятся невольными пешками в его планах. Между драконом и этими компаньонами может сформироваться глубокая привязанность, которая может разочаровать их, когда истинная природа дракона раскрывается.

Преступный Босс

Дракон возглавляет криминальную организацию, накапливая богатство за счет незаконной деятельности, которая может варьироваться от воровства и рэкета до контрабанды и незаконных азартных игр. Как и любой другой главарь банды, дракон не терпит конкурентов и совсем не терпит предательства приспешников. Различные его последователи, среди которых могут быть младшие драконы или полудраконы, связанные с боссом, могут отвечать за определенные сегменты преступного бизнеса.

Император

Вместо того чтобы существовать на теневых задворках общества, дракон может править страной как абсолютный монарх. Слово дракона - закон, но в зависимости от дракона это может быть закон благожелательного самодержца с группой мудрых советников или тирана-диктатора, правящего по прихоти. Налоги могут поступать в казну дракона, но некоторые драконы в таком положении считают коллективное богатство своей империи частью своей казны и не чувствуют необходимости накапливать его в определенных местах.

Дракон-император может принять верность от низших государей и дворян, которые управляют частью королевства от имени дракона, или же дракон может назначить своих потомков - драконов или полудраконов - в высшие эшелоны власти. В зависимости от размеров владений у дракона могут быть тысячи или даже миллионы верных подданных.

Император может открыто править в облике дракона, что не позволяет агрессивным соседям вызывать гнев дракона. Однако часто драконы принимают гуманоидный облик для правления, придумывая сложные ухищрения (например, выдавая себя за собственных детей и внуков), которые позволяют им править на протяжении нескольких поколений.

Размер территории дракона не имеет значения для роли "императора". Дракон, выступающий в роли мэра небольшого приграничного городка, имеет такие же отношения с населением, как и тот, кто правит государством, раскинувшимся на весь континент.

Для кобольда Кургука огненное выхание от его "двоюродного дедушки" - настоящее благословение



Божество

Некоторые драконы требуют от своих приспешников не просто служения, а поклонения. Среди гуманоидных существ кобольды чаще всего относятся к своим драконьим покровителям как к божествам, поскольку обычно видят в драконах идеализированные версии самих себя. Они приносят в жертву своим драконьим богам пищу и сокровища, предаются различным формам поклонения (включая преклонение перед злыми драконами), сочиняют сказки и гимны, чтобы разжечь эго своих божеств. Но и другие гуманоиды могут испытывать (или хотя бы притворяться) религиозную преданность дракону, иногда даже проявляя магическую силу в результате своей набожности. (Примером гуманоида, проявляющего такую силу, является благословенный последователь дракона, описанный в главе 6).

Драконы могут быть благосклонными покровителями, искренне заботящимися о тех, кто им поклоняется, коварными манипуляторами, рассматривающими преданность как средство господства и контроля, или чем-то промежуточным. Однако у всех божеств-драконов есть преданные приспешники, которых трудно отлучить от их служения. Залогом такой преданности является тот факт, что сила дракона более конкретна, чем сила большинства богов; сверхъестественный страх, внушаемый присутствием дракона, легко превращается в благоговение среди последователей.

Благородный

Некоторые драконы стремятся к роскошной жизни, окруженные приспешниками, чья главная цель - обеспечить немедленное удовлетворение всех их потребностей. Дракон, живущий в гуманоидном облике, может претендовать на дворянский титул и общаться с другими представителями аристократии. Однако драконы этой категории часто предпочитают избегать хлопот, связанных с секретами и маскировкой, сосредоточившись на экстравагантности и требовании сокровищ в качестве дани от близлежащих поселений. Их приспешники - это прислуга, ответственная за доставку еды, поддержание комфорта, уход за логовом и защиту от нарушителей. Один или несколько таких слуг могут управлять остальным персоналом дракона дворянского сословия от его имени, но даже у такого управляющего мало самостоятельности, и он должен выполнять все прихоти дракона.

Основатель Рода

Некоторые драконы относятся к своим последователям и приспешникам как к своим детям. Эти последователи могут быть родными потомками дракона или полудраконами, но более вероятно, что эти приспешники - семья, которую дракон принял из щедрости, сострадания или в результате манипуляций.

В отличие от большинства других отношений между драконами и последователями, эти отношения в первую очередь направлены на благополучие и развитие последователей, а не дракона. Драконы, как известно, эгоистичны, даже когда они доброжелательны, но некоторые из них идут на жертвы ради более слабых существ, которых они считают своей семьей, независимо от их точного родства с этими существами.

Посторонние могут принять дракона за домашнее животное или слугу. Но драконы никогда не забывают о собственной силе и важности, даже помогая другим существам, и "дети" драконов могут столкнуться с серьезными последствиями, если забудут, кто здесь главный.

Покровитель

Драконы могут взять на себя роль покровителя, используя часть своего огромного богатства для поддержки искусства, групп вольных авантюристов или важных дел. Среди приспешников таких драконов могут быть художники, расписывающие фресками их логова, музыканты, сочиняющие хоралы для драконов, поэты, пишущие оды в честь своих драконьих покровителей, и авантюристы, ищущие бесценные сокровища, чтобы пополнить драконьи клады. Драконы, проводящие много времени в гуманоидном облике, часто тяготеют к этой роли, а их приспешники могут и не подозревать, что их щедрые покровители на самом деле драконы.

Если вы хотите, чтобы дракон покровительствовал группе искателей приключений, обратитесь к главе Покровители Группы в книге *Котёл Таши со Всякой Всячиной*. Вы можете воспользоваться информацией из нее, чтобы создать дракона, выполняющего эту роль в вашей кампании. Драконы, естественно, попадают в категорию "древнее существо", как описано в этой главе, но в зависимости от их роли и характера, они могут действовать скорее как другой вид покровителя.

Наставник

Древние драконы - это глубокие источники знаний, опирающиеся на огромный опыт, который может выходить за пределы одного мира Материального Плана и охватывать множество реальностей. Хотя некоторые драконы хранят свои знания как сокровища, другим нравится передавать их другим существам. Такие драконы могут основывать школы или монастыри, брать к себе отдельных учеников или группы учеников, или выдавать себя за гуманоидных ученых, чтобы преподавать в университетах. Эти драконы могут считать, что обучение низших существ - обязанность великих. Другие хотят получить приспешника более высокого класса и считают, что образование - лучший способ добиться этого. Другие просто любят преподавать или считают, что мир станет лучше, если в нем будет образованное население.

Монахи, следующие Пути Восходящего Дракона (см. главу 1), могут следовать за наставником-драконом или обучаться в монастырях, основанных такими драконами в прошлых поколениях.

Полководец

Сочетание эго и интеллекта может привести дракона к тому, что он станет военным лидером. Последователи помогают держать территорию дракона в железной хватке, принося завоевательные трофеи и дань от покоренных народов, чтобы пополнить клад дракона. Эти приспешники могут быть гуманоидами, жестокими монстрами или сочетать в себе и то, и другое, образуя союз под властью дракона.

В зависимости от возраста дракона, силы и количества его приспешников, дракон-полководец может быть местной угрозой или имперским завоевателем.

Сотрудничество как Причина для Приключений

д20	Произошедшее
1	Дракон пытается устранить делового конкурента с помощью безжалостной конкуренции или подпольных средств, и конкурент обращается за помощью к персонажам. (владелец бизнеса)
2	Испытывающий трудности торговец нанимает персонажей для выявления таинственного конкурента, который, похоже, обладает неограниченными ресурсами. (владелец бизнеса)
3	К персонажам приходит раскаявшийся враг и рассказывает, что его бывший компаньон на самом деле манипулирующий им дракон и просит помочь отомстить. (компаньон)
4	Персонажи завязывают все более тесную дружбу со скрытной личностью, которая, похоже, обладает неисчерпаемым богатством и бесконечным запасом полезной информации. (компаньон)
5	Городской совет просит героев помочь положить конец смертельной войне между двумя преступными группировками, не зная, что одну из них возглавляет дракон. (преступный босс)
6	Во время борьбы с криминальной организацией в крупном городе герои узнают, что их покровитель - дракон, который надеется захватить власть над преступным сообществом. (преступный босс)
7	Небольшое государство обеспокоено агрессивной экспансией империи, управляемой драконом, на противоположной стороне пустыни, океана или горного хребта. Его лидеры ищут помощи у могущественных искателей приключений, способных защитить страну от завоевания. (император)
8	Когда персонажи становятся настолько могущественными, что могут представлять угрозу для правителя дракона, им предоставляется выбор: поступить на государственную службу или подвергнуться изгнанию в необжитые пустоши. (император)
9	Два дворянина беспокоятся о сумме денег, которую их наследник жертвует на новый храм. (божество)
10	Дракон с развитым Драконьим зрением пытается собрать поклоняющихся ему людей из разных миров, чтобы провести ритуал, который позволит дракону вознестись к истинной божественности. (божество)
11	Слуги благородного дракона похитили известного рассказчика или музыканта, потому что у дракона проблемы со сном. (благородный)
12	Аристократа шантажируют, угрожая раскрыть, что он на самом деле замаскированный дракон. (благородный)
13	Когда герои побеждают могущественного врага, "домашний" дракон врага пытается усыновить героев. (основатель рода)
14	Когда герои убивают приспешников дракона, расстроенный дракон сдается и соглашается покинуть территорию, но при этом тайно замысливает месть против команды. (основатель рода)
15	Другая группа искателей приключений, снабженная лучшим снаряжением и информацией от своего дракона-покровителя, преследует ту же цель, что и герои. (покровитель)
16	Местные аристократы жалуются, что лучших художников и артистов переманивают обещаниями богатства таинственный покровитель. (покровитель)
17	Дракон может научить великим магическим секретам. Но любой потенциальный ученик должен доказать свою ценность, заположив ценный предмет, чтобы пополнить клад дракона. (наставник)
18	Наставник-дракон из прошлого персонажа (который, возможно, и не знает, что он дракон) просит помочь разыскать ученика, обратившегося ко злу. (наставник)
19	Мародерствующая группа бандитов превратилась из досадной помехи в серьезную угрозу, попав под руководство дракона. (военачальник)
20	Воинственные приспешники двух драконов вступают в стычки по всему региону, опустошая мирные деревни и фермерские угодья. (военачальник)

Приспешники Драконов

Магия, которой наполнены дракон и его логово, иногда распространяется и на приспешников дракона. Чтобы отразить связь приспешника с его драконом-хозяином, добавьте одну или несколько из этих черт в статблок приспешника.

Приспешник-Камикадзе. Когда приспешник умирает, он выпускает взрыв энергии в сферу радиусом 5 фт. Каждое существо в этой области получает 1d8 урона того же типа, что и оружие дыхания его хозяина.

Разум Приспешника. Приспешник не может быть принужден действовать вопреки указаниям хозяина.

Приспешник-Жертва. Когда приспешник умирает, его хозяин восстанавливает очки здоровья, равные четырехкратному показателю уровня опасности приспешника, пока он находится в радиусе 60 фт от него.

Самоотверженный Телохранитель. Когда атака попадает по хозяину находящемуся в пределах 5 фт от приспешника, он может ответным действием стать целью этой атаки.

Приспешник-Телепат. Приспешник и его хозяин могут общаться друг с другом телепатически, если они находятся на одном плане существования.

СТОЛКНОВЕНИЯ С ДРАКОНАМИ

"Часто дракон, который просто голоден, воспринимается как разгневанный. Результат для наблюдающих существ один и тот же, но я считаю важным прояснить мотивы".

- Фисбен

Независимо от того, создаете ли вы целое приключение вокруг дракона или просто хотите добавить дракона с интересным характером на пути партии, как лучше всего использовать дракона во время столкновения? Начните с ответа на эти четыре вопроса:

Является ли столкновение целью или препятствием? Драконы (особенно взрослые и старые драконы) хорошо подходят для того, чтобы стать кульминацией приключения, а истребление злых драконов - это хорошо известное в литературе и легендах задание. Но вы также можете использовать дракона как одно из многих столкновений, которые нужно преодолеть в приключении.

Какова цель столкновения? Не каждое столкновение с драконом должно сопровождаться боем, не говоря уже о смертельной схватке. Возможно, персонажи пытаются помочь кобольду-хранителю драконов вернуть вирмлинга, похищенного бандой гоблинов (как в Цитадели Вечной Тени, приключении из книги *Сказки Зияющего Портала*). В этом случае сражение с драконом может быть необходимым, если дракон не хочет возвращаться, но убивать существо нежелательно. Или, возможно, персонажи серьезно уступают дракону в силе, и их единственная разумная цель - выбраться живыми из этого столкновения.

Происходит ли столкновение в логове дракона? Схватка в логове дракона с большей вероятностью будет означать схватку насмерть, поскольку дракон будет менее заинтересован в бегстве при неудачном исходе столкновения и будет более решительно преследовать искателей приключений, которые убегут, увидев внутреннее убранство логова дракона. Этот сценарий также означает, что взрослый или более старый дракон имеет доступ к действиям логова. В то же время дракон, сражающийся на открытом воздухе, может легче улететь за пределы досягаемости противников на земле. В главах 4 и 5 содержится информация и карты, которые помогут вам построить встречи в логове дракона и вокруг него.

Один ли дракон или в сопровождении приспешников? Взрослые и древние драконы с их легендарными способностями предназначены для сложных встреч в одиночку, но даже молодой дракон может быть непростым противником в одиночку. С другой стороны, добавив к дракону приспешников, можно отвлечь внимание персонажей от дракона и сделать боевую встречу более интересной - а также более опасной. Идеи о том, как отношения между драконом и приспешниками могут повлиять на столкновение, см. в разделе Последователи в начале этой главы.

Столкновение с драконом зачастую бывает разрушительно как для встретивших его, так и для их имущества



Задумавшись над этими четырьмя вопросами, вы можете обратиться к таблице Осложнения при Столкновениях с Драконами, чтобы найти предложения о странностях, специальных эффектах и необычных ситуациях, которые могут сделать любое столкновение с драконом более интересным и захватывающим.

Осложнения при Столкновениях с Драконами

д20	Осложнение
1	Дракон не заинтересован в сражении и старается избегать персонажей, пока они не разозлят дракона, нанеся ему значительную травму или оскорбление.
2	Дракону слишком скучно сражаться, и он предлагает персонажам небольшое количество сокровищ, если они уйдут.
3	Дракон ненавидит определенный тип персонажей (например, коварных плутов, лекарей или тяжелобронированных бойцов) и направляет по крайней мере одну атаку в каждом раунде на такого персонажа.
4	Дракон пытается вывести персонажей из себя, эмоционально ранив или унижая их - угрожая чем-то, что им явно дорого, уничтожая их снаряжение, оскорбляя их или показывая, насколько неэффективны их атаки.)
5	У дракона есть способ позвать на помощь, спрятанный глубоко в логове, например, волшебный рог, вызывающий приспешников, железная колба с могущественным демоном внутри или магический портал в логово отображения. Персонажи должны помешать дракону призвать помощь или им придется столкнуться с новой угрозой.
6	Дракон отчаянно пытается защитить конкретное сокровище, одно или несколько яиц или, возможно, приспешника, торгуясь за защиту этого сокровища и впадая в ярость, если ему причиняют вред.
7	Предыдущий обитатель логова дракона оставил после себя проклятие, ловушку или призрачного духа, которого сообразительные персонажи могут обратить против дракона.
8	В логове дракона почти невозможно передвигаться без доступа к одному или нескольким особым способам передвижения дракона (как правило, полет, но может быть и копание, плавание или лазание).
9	Никто так давно не осмеливался вторгнуться в логово дракона, что дракон больше заинтересован в демонстрации логова и впечатляющих действий логова, чем в причинении серьезного вреда персонажам. Если персонажи спасутся и распространят истории о величии дракона, тем будет ему лучше.
10	Когда дракон взбурен, региональные эффекты, изменяющие местность вокруг логова, создают видимые изменения вокруг дракона каждый раунд.
11	Вражда и разногласия в рядах приспешников дракона вспыхивают, когда персонажи бросают вызов дракону, что приводит к междоусобицам, которые могут перевесить шансы в главной битве в любую сторону.
12	В логове дракона есть особенность с непредсказуемым магическим эффектом, возможно, похожим на <i>волшебную палочку чудес</i> , чародейский всплеск Дикой Магии или трюк в подземелье, описанный в <i>Руководстве Мастера</i> . Дракон избегает этого свойства, пока встреча не складывается неблагоприятно, а затем либо активирует его, либо пытается подтолкнуть к этому персонажей.
13	Эффекты заклинаний и оружия дыхания, используемые в логове дракона, вызывают драматические разрушения, включая разверзающиеся пропасти, рушащиеся потолки, опрокидывающиеся колонны и другие эффекты, которые могут в равной степени повредить или помешать персонажам и дракону.
14	У дракона есть соперник, который замечает приближение персонажей к логову дракона и следит за ходом борьбы. Этот соперник может вмешаться, чтобы помочь персонажам или дракону, в зависимости от обстоятельств, или устроить засаду на персонажей, когда они покинут логово дракона.
15	Дракон получает огромное удовольствие, принимая гуманоидный облик и притворяясь приспешником, пресмыкаясь и заискивая, когда незваные гости входят в логово, и утверждая, что дракона нет дома.
16	Единственная цель дракона - узнать ключевую информацию о более важных целях персонажей, а затем сбежать.
17	Дракон наслаждается боем, рыча в знак благодарности каждый раз, когда персонажи наносят эффективные удары или используют яркие заклинания. Но если дракон серьезно ранен, он быстро призывает к перемирию.
18	Каждый раунд боя с драконом персонажи улавливают жуткий взгляд из другого мира, где действует одно из отображений дракона.
19	У дракона есть план, как притвориться мертвым в случае нападения - возможно, он будет погребен в пещере, упадет в глубокую пропасть, утонет в лаве или совершит какой-нибудь другой подобный драматический выход. После побега дракон замышляет месть.
20	В то же время, когда персонажи противостоят дракону, другая группа искателей приключений противостоит одному из отображений дракона в другом мире. На середине схватки либо драконы, либо персонажи и другие искатели приключений меняются местами.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ С ДРАКОНАМИ

"Драконы не в вашем мире. Вы находитесь в их мире".

- Фисбен

Если вы хотите, чтобы столкновение с драконом стало целью или центральной точкой всего приключения, то как вам создать такое приключение, чтобы подчеркнуть важность, величие и ужасающую силу дракона? Если вы используете причины для приключений, приведенные в этой книге, драконы в основном делятся на три роли: чудовище, интриган или сила.

Дракон как Чудовище

При всей своей огромной силе, огромном интеллекте и широком спектре возможных мотивов, драконы в душе часто остаются простыми существами. Им нужна пища, надежное логово и сокровища. Многие сюжеты фэнтезийного жанра связаны с тем, как справиться с драконом, который стал слишком чудовищным, и положить конец опасности, которую дракон представляет для народов и цивилизаций.

Три основные цели могут стать основой для приключений с таким драконом:

Остановить нападения. Дракон создает проблемы, и единственное решение - избавиться от него. Дракон может терроризировать местность рядом с логовом, возможно, сжигая фермерские угодья и пожирая скот, требуя дань от деревни или удерживая пленников для выкупа. В качестве альтернативы дракон может основать новое логово в отдаленной дикой местности, вытесняя других монстров из этого региона прямо в заселенные земли. Или дракон может быть пешкой в планах более крупного злодея, возможно, полководца, который завладел одним *Оком Драконов*. Возможно, дракона можно будет прогнать или как-то изменить его поведение, но иногда единственный выход - убить дракона.

Отвоевать логово дракона. Дракон изгнал все население, чтобы устроить логово в руинах некогда великого города или крепости. Изгнанные люди хотят вернуть свой дом, и поэтому от дракона нужно избавиться. Убийство дракона не обязательно является целью, но это, безусловно, один из способов решения проблемы.

Завладеть сокровищами дракона. В кладе дракона хранятся невообразимые богатства - или, возможно, один могущественный артефакт, в котором герои отчаянно нуждаются для достижения какой-то другой цели. Убить дракона - это один из вариантов, но пробраться в логово и украсть то, что ищут герои, - это еще один вариант. Персонажи могут даже поторговаться с драконом, чтобы получить нужный предмет. В качестве альтернативы дракон может искать искателей приключений, чтобы вернуть предметы, украденные из его клада, пригрозив, что местные жители пострадают, если герои этого не сделают.

Приключение с участием дракона в роли чудовища хорошо подходит для построения структуры, основанной на привязке к местности. Эта местность, скорее всего, логово дракона, так как в большинстве других мест его трудно удержать для полноценной битвы. Вы можете использовать одну из карт логова в главе 5 этой книги в качестве ключевой локации для такого приключения, дополнив ее особенностями и обитателями, используя рекомендации из *Руководства Мастера*.

**Иногда убить дракона единственный
выход из ситуации**



Дракон как Интриган

Большинство причин для приключений в этой книге связаны с планами, которые дракон может привести в действие в течение долгой жизни, потенциально используя последователей в качестве агентов в мире. На практике многие цели дракона-интригана могут быть такими же, как и у дракона-чудовища: добыча пищи, охрана логова и пополнение клада. Но другие планы могут быть направлены на приобретение приспешников, продвижение дела драконьей фракции, повышение престижа дракона, работу на благо драконьего рода в целом или изменение природы мира и его магии.

Хитроумные замыслы дракона становятся основой приключения, когда они пересекаются с жизнью персонажей. Самым непосредственным образом персонажей могут попросить помочь замыслам дракона или противостоять им. В таблице Перекрестные Цели вы найдете идеи, которые помогут вам превратить связанные с драконами причины для приключений в приключения, которые повлияют на персонажей вашей игры.

ПЕРЕКРЕСТНЫЕ ЦЕЛИ

дб	Замыслы Дракона...
1	...направлены непосредственно на одного или нескольких персонажей. Приключение начинается, когда дракон или его приспешники сталкиваются с персонажами.
2	...угрожают связям персонажа или НИП, который важен для одного или нескольких персонажей.
3	...бросают вызов идеалу персонажа или используют его слабость. Персонаж может услышать слухи о деятельности дракона, что подтолкнет его к действию.
4	...заманивают персонажей в ловушку между противоборствующими силами.
5	...создают возможность для персонажа преследовать личную цель.
6	...вызывают несчастный случай или катастрофу, угрожающую персонажам.

Приключение с драконьими замыслами часто лучше всего подходит в качестве событийного приключения, как описано в *Руководстве Мастера*. Независимо от того, является ли дракон злодеем, покровителем или заинтересованным сторонним наблюдателем, раскройте его личность, цели и другие черты, используя таблицы и предложения, приведенные в этой главе и главе 5. Логово дракона может быть ключевым местом приключения (возможно, с использованием карты из главы 5), но планы дракона могут привести персонажей куда угодно - даже в другие миры и планы существования.

Дракон как Сила

В некоторых местах драконы - это нечто большее, чем монстры или вершители судеб. Они являются движущей силой, чьи желания определяют ход истории. Замыслы могущественного дракона влияют на персонажей, потому что эти замыслы влияют на мир в целом, а не потому, что дракон заинтересован в персонажах по отдельности - по крайней мере, вначале. Когда персонажи станут самостоятельными силами, драконы, скорее всего, обратят на них внимание.

В следующем разделе "Кампании с Драконами" обсуждаются последствия размещения драконов на влиятельных и важных сюжетных позициях в вашей игре. При разработке отдельных приключений в контексте такой кампании возьмите стандартные причины для приключений (в этой книге или в других) и увеличьте их - усильте масштаб и значимость замыслов дракона, чтобы эти замыслы соответствовали статусу дракона в мире. Представьте себе драконий клад в масштабах национальной казны. Считайте, что приспешники дракона - это целая нация или религия, обязанная дракону верностью.

В приключениях такого масштаба драконы могут выступать в роли злодеев или покровителей, и в них вполне могут участвовать несколько драконов, конфликтующих друг с другом. Персонажи могут преданно служить одному дракону, выступая против другого, или пытаться играть против нескольких драконов - возможно, навлекая на себя их гнев.

КАМПАНИИ С ДРАКОНАМИ

Драконы занимают видное место в большинстве миров D&D, но в некоторых королевствах они занимают центральное место в истории мира. Рассмотрим эти три примера.

Кринн. Родина, на которой происходит действие романов по миру Драконье Копьё, является ареной нескончаемого конфликта между Бахамутом и Тиамат. Тиамат командует армиями драконинов (описанных в бестиарии Фисбена), созданных из испорченных яиц металлических драконов, а герои и злодеи сражаются на могучих драконах.

Совет Вирмов. Острова Крови Ио - это обширный домен, управляемый собранием древних вирмов, представляющих восемьдесят восемь кланов цветных, металлических и драгоценных драконов. В число подданных совета входят десятки гуманоидных народов, некоторые из которых служат близкими помощниками повелителей драконов.

Таркир. В мультивселенной карточной игры *Magic: The Gathering* пять повелителей драконов правят миром Таркир. После многовековых сражений между кланами гуманоидов и древними повелителями драконов и их выводками драконы одержали победу и установили господство над кланами, которые теперь носят имена драконов.



В самом сердце джунглей черный великий вурт Рашаак
пристатривает за руинами исчезнувшего города



Порана и Китуара (полководцы-драконы всадники противостоящих армий) сражаются в храме Королевы Драконов

Если вы хотите создать кампанию, в которой драконы будут играть столь же заметную роль, рассмотрите любой из следующих вариантов.

События Кампании

В *Руководстве Мастера* есть примеры событий, которые могут потрясти мир и определить поворотные моменты в начале, середине или конце кампании. Один из способов придать драконам заметную роль в вашей кампании - применить драконий вариант к любому из этих событий.

Взлет или падение лидера или эпохи. Могущественный дракон, основавший новое логово в каком-либо регионе, может стать событием, имеющим исключительное значение. Точно так же смерть древнего дракона может привести к драматическим изменениям в мире. Баланс сил меняется. Устоявшиеся территории внезапно становятся спорными или могут оказаться беззащитными перед другими опасностями. Сокровища дракона представляют собой огромные богатства, стекающиеся в один регион. Целые популяции гуманоидов или монстров могут переместиться на территорию дракона или покинуть ее.

Катастрофическое бедствие. Дракон, бушующий в населенных землях, может быть хуже любого стихийного бедствия. Что вызвало гнев дракона? Будут ли эти бесчинства продолжаться? Что может успокоить существо?

Нападение или вторжение. Дракон может напасть на оплот цивилизации, или армия, идущая под знаменем Тиамат с драконьими всадниками над головой, может начать завоевание соседнего королевства. Или же приспешники дракона могут начать атаку, готовясь к созданию нового логова дракона.

Восстание, революция, свержение. Дракон, являющийся политическим или религиозным лидером, может столкнуться с восстанием. Другой дракон может даже выступить во главе борцов за свободу.

Вымирание или упадок. Если драконы находятся на грани вымирания, последние из выживших могут стать чрезвычайно важными для вашей кампании. Или же люди долгое время считали драконов вымершими, но были потрясены, когда один или несколько этих мифических существ появились из укрытия или после долгой спячки. Что заставило их исчезнуть, и что заставляет их вернуться? Другая возможность заключается в том, что драконы ответственны за скорое вымирание какого-то другого вида существ или истощение какого-то ресурса. Что если золото или магические предметы стали дефицитом, потому что драконы собрали в свои кладовые почти все богатства?

Новая организация. Новой организацией может быть одна из организаций драконов, описанных ранее в этой главе, или фракция драконов, подобная тем, которые обсуждаются в следующем разделе. Или же во главе любой, казалось бы, обычной организации может стоять дракон - возглавляющий гильдию воров дракон-оборотень или воодушевляющий фанатиков во имя Бахамута дракон-божество.

Открытие, расширение, изобретение.

Открытие, о котором идет речь, может быть связано непосредственно с драконами. Возможно, люди только сейчас узнали о существовании драконов, обнаружили огромные богатства, хранящиеся в их кладах, или узнали о магической реакции, которую можно вызвать, используя кровь или чешую дракона. Кроме того, драконы могут быть среди существ, соревнующихся за обладание или контроль над новым открытием.

Предсказание, предзнаменование, пророчество.

Пророчество может быть связано с любым из других видов событий, описанных здесь, а в центре внимания - драконы. Кроме того, пророчество может быть произнесено драконом или прочитано и истолковано в основном драконами (Пророчество Драконов в мире Эберрон).



Захвативший Сферу Драконьего Влияния
полудракон может погрузить мир в хаос

Фракции Драконов

Различные фракции и конфликты между ними могут стать хорошей основой для организации всей кампании. Персонажи могут поклясться в верности дракону или предложить драконам свои услуги в обмен на членство в фракции драконов. Вступив во фракцию одного дракона, персонажи могут оказаться втянутыми в жестокую вражду с другой фракцией - и персонажам, вступившим в разные фракции драконов, придется тщательно балансировать между потребностями этих фракций и целями своей партии.

Различные способы классификации драконов предполагают множество подходов к организации фракций драконов в вашем мире.

Металлические Ордена

Возможно, цветные драконы в вашем мире - это сила хаоса, и пять фракций металлических драконов несут ответственность за объединение сил гуманоидов для борьбы со своими цветными сородичами. Эти фракции преследуют общие цели - сдерживание бесчинств цветных драконов и ограничение влияния Тиамат в мире, но у них разные методы, они придерживаются разных идеалов и привлекают разных членов. Серебряный орден может быть рыцарским орденом, привлекающим паладинов и бойцов, требующим от своих членов высочайших стандартов поведения и владеющим холодной магией. Медный орден может быть свободным объединением добросердечных негодяев, включая плутов и бардов, которые предпочитают магию огня и хитрость.

Приключенческая партия может включать членов любого или всех пяти Металлических Орден, каждый из которых стремится продвигать дело своего ордена, сотрудничая при этом в достижении общих целей.

Круги Чешуйчатых

В качестве альтернативы каждое семейство драконов - цветных, металлических и драгоценных - может быть представлено одной фракцией. У каждой драконьей фракции есть определенный набор целей, который не обязательно ставит ее в прямой конфликт с двумя другими фракциями, но и не всегда вдохновляет на сотрудничество. Например, Круг Цветных может сосредоточиться на самовозвышении, поскольку каждый член фракции стремится накопить как можно больше богатства и власти. Круг Драгоценных, напротив, может быть посвящен стремлению к знаниям, а Круг Металлических более альтруистичен и работает над развитием целых обществ и цивилизаций.

Некоторые группы персонажей могут принадлежать к одному кругу, в то время как другие могут включать членов разных кругов. Однако различные пристрастия не обязательно приводят к конфликту внутри партии. Скорее, эти принадлежности создают потенциально интересное напряжение между индивидуальными целями и целями партии в целом.

Владыки Драконов

В вашем мире может быть множество повелителей драконов - по одному для каждого вида металлических, цветных и драгоценных драконов, а также, возможно, для глубинных драконов, дракочерепах, сказочных драконов, лунных драконов и теневых драконов. Эти владыки - самые старые и могущественные из своих видов, и все остальные драконы того же вида обязаны им подчиняться. Кроме того, гуманоиды, которые знают, что это для них полезно, выражают свою преданность дракону-владыке в обмен на его защиту. В результате может возникнуть феодальное общество, где драконы занимают высшие ступени аристократии.

В такой обстановке персонажи должны решить, как они вписываются в эту систему преданности. Некоторые персонажи могут присягнуть на верность повелителю драконов и стать важными агентами, исполняющими волю этого дракона в мире - возможно, даже вступить в войну против другого повелителя. Или же они могут оставаться независимыми, путешествуя из одного драконьего владения в другое и решая сложные и порой жестокие политические конфликты между владыками. Если разные персонажи обязаны преданностью разным драконам, они могут какое-то время спокойно сотрудничать, но затем оказаться в конфликте, когда между владыками возникнет напряженность. Такие персонажи могут оказаться в ситуации, когда им придется попытаться заключить мир между драконами - до того, как они получат приказ начать войну друг против друга!

Другие Принципы Организаций

Фракции драконов могут быть основаны на многих других аспектах драконьей сущности в дополнение к вышеперечисленным. Например, пять кланов Таркира, управляемых драконами, отождествляют себя с одним из аспектов драконьей природы - чешуей, клыком, когтем, крылом и оком, представляющими соответственно выносливость, безжалостность, дикость, скорость и хитрость. Можно также создать фракции, основанные на типах урона, наносимого дыхательным оружием разных драконов, так что фракция, основанная на огне, будет включать красных, золотых и медных драконов, а у зеленых драконов будет своя фракция, основанная на яде. Драгоценные драконы также будут уникальны в этой системе.

В качестве альтернативы, вы можете создать драконьи фракции на основе идеалов и целей, которые не являются специфически драконьими, возможно, применив наложение драконов на десять гильдий Равники или гуманоидные фракции, действующие в Фаэруне - такие как Арфисты, Орден Латной Рукавицы, Изумрудный Анклав, Альянс Лордов и Жентарим, все из которых появлялись в ряде приключений D&D.

Драконы-Божества

Переходя из сферы временной власти в духовную область, драконы также могут играть роль богов в мире кампании, занимая центральное место в верованиях и мифах вашего сеттинга. Два самых важных бога в мире Драконьего Копья - Паладайн и Такхизис - отождествляются с Бахамутом и Тиамат, хотя им не всегда поклоняются в драконьем облике. Подобным образом, боги Суверенного Воинства и Темной Шестерки в Эберроне иногда описываются как драконы и могут быть драконами, вознесшимися к божественности.

Если в вашей кампании боги удалены от своих смертных поклонников, сделать этих богов драконами - это в основном эстетический выбор, усиливающий важность драконов. Возможно, верховные жрецы богов тоже драконы, или они могут быть драконидами (описано в главе 6), драконорожденными или полудраконами. В такой обстановке любой человек с драконьим происхождением или магией может рассматриваться как носитель божественного благословения, а к настоящим драконам будут относиться с благоговейным трепетом.

С другой стороны, драконы-божества в вашей кампании могут постоянно присутствовать в мире и полностью участвовать в жизни своих поклонников. Вы можете представить богов Тероса (представленных в книге *Мифические Одиссеи Тероса*) в виде драконов, так что сияющий Гелиод станет золотым драконом, Эребос - черным драколичем, Тасса - дракочерепахой и так далее. Эти драконы-божества могут наделять своих последователей сверхъестественными дарами в обмен на преданность, возможно, даже превращая своих любимцев в драконорожденных. Для вдохновения можно использовать сверхъестественные дары, описанные в главе 2, а также преимущества благочестия, подробно описанные в *Мифических Одиссеях Тероса*.

Мифические Драконы

Даже если вы не возводите драконов в статус богов в своей кампании, эти существа все равно могут играть мифическую роль в мире, наделяя их сверхъестественным значением. Рассмотрим такие примеры:

Артефакт Закона. Когда во время битвы при Пеше артефакт под названием *Жезл Закона* был разбит на семь частей, семь древних металлических драконов были назначены хранителями его фрагментов. Даже разбитый на части, этот могущественный артефакт был настолько силен, что рядом с логовами драконов, в которых хранились осколки, возникли великие города, ставшие центрами цивилизации. Драконы являются покровителями семи городов, а их роль как хранителей артефакта почти забыта.



Появление Тиамат из Авернуса
может стать определяющим
фактором хода кампании

Кульτ Мертвого Бога. На заре творения боги этого мира убили другое божественное существо - возможно, своего родителя-тирана или одного из предавших их родственников. Они разрубили тело этого существа на пять частей, каждая из которых была скормлена разным цветным драконам, получившим в результате бессмертие. Теперь кульτ замышляет убить этих пять драконов, вскрыть их, чтобы извлечь куски тела пожираемого бога и вернуть бога к жизни.

Подземелья Драконов. В первые дни творения пятнадцать драконов зарылись глубоко в землю и уснули. С течением веков над ними и вокруг них образовались сложные и запутанные древние подземелья, ставшие местом обитания самых разных чудовищ и хранилищем огромных сокровищ. Искателей приключений в этом мире отличает готовность отважиться пробраться хотя бы на верхние уровни этих подземелий, но никто еще не проникал до самых глубин, где до сих пор лежат спящие драконы.

Столпы Творения. Пять древних металлических драконов (по одному каждого вида) устраивают свои логова на Столпах Творения. Если все эти драконы будут убиты, мир буквально погрузится в хаос.

Стихия Возрождения. Когда величайшие духовные лидеры мира достигают конца своей жизни, каждый из них покоится на погребальном костре и возрождается из пепла в виде драконьего яйца. В храмах и монастырях по всему миру хранятся коллекции яиц, представляющих всех их прошлых лидеров, хотя большинство людей сомневаются, что они когда-нибудь вылупятся. Что же происходит, когда в самых старых яйцах начинают появляться трещины?