

СОКРОВИЩНИЦА ДРАКОНОВ

"Эта книга пытается рассортировать драконов по маленьким, понятным коробочкам, как будто читателям осталось жить всего 100 лет или около того, и их крошечные детские мозги могут вместить только столько знаний..."

—Фисбен

В реальном мире драконы являются основным элементом фольклора и фэнтезийной литературы, являясь символами силы и мудрости, а иногда и жадности, в бесчисленных культурах. В многочисленных мирах D&D драконы - вечно присутствующие монстры, актуальные на каждом уровне игры как опасные угрозы, мудрые покровители или таинственные интриганы.

Сокровищница драконов Фисбена - это исчерпывающее руководство по драконам миров D&D. В нем представлены драгоценные драконы - семейство из пяти видов драконов, а также множество других драконов и связанных с драконами монстров, вариантов персонажей и источников вдохновения.

Это введение закладывает основу для того, что будет происходить в остальной части книги. Оно знакомит с мифом о Первом мире, созданном Бахамутом и Тиамат, затем обсуждается роль, которую драконы играют в мифах многих миров Материального плана, как отражение этой первобытной истории. В ней начинается изучение связей, объединяющих драконов в разных мирах, которое будет развиваться на протяжении всей остальной части этой книги.

В **главе 1** представлены варианты драконьей тематики для искателей приключений, включая три варианта рас драконорожденных, два ориентированных на драконов подкласса (следопыт "Смотрящий за Драконом" и монах "Путь Восходящего Дракона"), способности и рекомендации по ролевой игре, которые могут связать персонажей любого класса с драконьей тематикой.

В **главе 2** рассматривается магия, связанная с драконами, включая новые заклинания, магические предметы и дары драконов (сверхъестественные дары, явно связанные с силой дракона).

В **главе 3** представлены советы, рекомендации и таблицы, которые помогут мастерам подземелий строить встречи, приключения и целые кампании вокруг драконов.

В **главе 4** обсуждаются логова и клады драконов, рассматривается значение логова для дракона и исследуется взаимосвязь между магической мощью дракона и ценностью его клада. Здесь также представлен альтернативный метод случайного создания драконьего клада.

Глава 5 содержит обширные ресурсы, связанные с каждым из двадцати различных драконьих существ. Для каждого вида драконов в этой главе содержится информация, которая поможет ДМ-ам создать персонажей драконов и приключения на драконью тематику, включая примеры карт логова.

Глава 6 включает блоки характеристик и историю для множества новых драконов и существ, ориентированных на драконов. Здесь можно найти семейство драгоценных драконов, аспекты богов-драконов, приспешников драконов и многое другое.



Фисбен

ДРАКОНЫ И ДРАКОНЧИКИ

Сокровищница драконов Фисбена, как и заявлено в названии, это книга о драконах, но только во вторую очередь о драконах, то есть существах с типом Дракон. Большая часть этой книги посвящена цветными металлическим драконам, описанным в *Бестиарии*, а также драгоценным драконам, представленным в этой книге. Эти три семейства драконов имеют общую глубоко магическую природу, связанную с мифической историей Материального Плана. Некоторые другие драконы имеют много схожих характеристик, и некоторые из них представлены вместе с цветными, металлическими и драгоценными драконами в главе 5. К ним относятся дракочерепаха и дракон-фейри, а также глубоководный дракон и дракон-лунный камень, представленные в главе 6.

На протяжении всей этой книги должно быть понятно, обсуждаем ли мы конкретный вид дракона, представителей трех великих семейств драконов или всех существ с типом дракона. Но если вы видите слово "дракон" (не с большой буквы) и не уверены, считайте, что мы имеем в виду цветных, драгоценных и металлических драконов.



ЭЛЕГИЯ ПЕРВОГО МИРА

Дышите, драконы; пойте о Первом Море, выкованном из хаоса и окрашенном красотой.
Пойте о Бахамуте, Платине, создающем форму гор и рек;
Пойте также о Великой Тиамат, творящей по всему бесконечному пространству.
Вместе они пробудились во тьме; вместе они трудились над созиданием.

Дышите, драконы; пойте о Сардиоре, рубиново-красной драгоценности, которую сделали по своему подобию;
Сардиор, первенец драконьего рода, трудился вместе с Бахамутом и Тиамат,
Формируя драконов, которых они создали: драконов металлических и драконов цветных.
Дышите, драконы, втягивайте дар жизни, который вдохнули в вас на заре творения.

Дышите, драконы; пойте о чужаках, о богах, несущих войну, со своими смертными приверженцами;
В изобилии они пришли в Первый мир, ища дом для своих легионов последователей.
Могущественные в магии и численности, божества-завоеватели захватили свою победу.
Пал благородный Бахамут, Сардиор скрылся в сердце творения.

Дышите, драконы; спойте о Тиамат, яростно сражающейся в битве без надежды на победу.
Она не бежала и не сдавалась, сражаясь, пока смерть протягивала к ней свои холодные когти.
Разрушители войны схватили ее и связали, вырвали у смерти, заключили в темницу мучений –
Навеки закрыли во тьме, в плену у богов, претендующих на творение.

Дышите, драконы; пойте о завоевании, засекая мир своими легионами последователей,
Каждый для своего обитания, эльфы в своих лесах и гномы в своих горах,
Орки в своих пещерах и каньонах, гоблины в пустошах и халфлинги на зеленых полях,
Ящеролюды, скрывающиеся в болотах, люди во всех уголках творения.

Дышите, драконы; пойте о Бахамуте, создателе мира с чужеземными божествами,
Приветствуемом в небесных горах, которому некоторые поклоняются как Платиновому Паладину.
Пойте о его путешествиях, в которых он ищет, стремится понять богов и их детей,
Жаждает свободы Тиамат, скорбит о ее исчезновении с лица творения.

Дышите, драконы; пойте о ее свободе - Тиамат освободилась из своей тюрьмы мучений!
Расскажите, как она сплотила своих детей, цветных драконов.
Пойте о ее ярости, ее мести, молнии и яде, льде, огне и кислоте,
Пятиглавом, чудовищном и могучем, бушующем в кампании разрушения.

Дышите, драконы; пойте о Первом Море, рассеянном в бесконечных реальностях-саженцах.
Пойте о Бахамуте и Тиамат, наблюдающих за его разрушением и оплакивающих свой труд.
Пойте также о Сардиоре, разделенном на части, сознание которого рассыпалось на мизерные фрагменты.
Дышите, драконы: вы - наследники, управляющие обломками разрушенного Первого Мира.

ПЕРВЫЙ МИР

"Элегия Первого Мира" – древняя поэма драконов неизвестного авторства, с незначительными вариациями в сборниках о традициях драконов во многих мирах Материального Плана. Различные мифы о сотворении мира, рассказываемые в разных мирах, повторяют некоторые темы и понятия этой поэмы, особенно когда в них описывается участие драконов или богов-драконов в создании мира. Но в основе поэмы лежит глубокое утверждение, не встречающееся ни в одном из этих отдельных мифов.

В элегии говорится о том, что до появления бесчисленных миров Материального Плана, до существования Оэрта и Торила, Эберрона и Кринна, первобытные драконы - Бахамут и Тиамат - работали вместе, чтобы создать Материальный План в виде единого Первого Мира. Все миры, которые сейчас составляют планы, являются, по словам поэмы, "реальностями-саженцами", образовавшимися, когда Первый Мир был разрушен в результате какой-то необъяснимой катастрофы.

История, рассказанная в "Элегии Первого Мира", позволяет понять ряд истин, касающихся природы драконов. Во-первых, в ней десять разновидностей металлических и цветных драконов изображены как первые обитатели Материального Плана. Драконы были созданы для заселения Первого Мира еще до появления других миров, но их вытеснили многочисленные народы, которых боги Внешних Планов привели в этот мир. В элегии также говорится о том, что драконы являются живыми воплощениями первозданной энергии Первого Мира, которая теперь течет по всему Материальному Плану, и что они, таким образом, неразрывно связаны с магией этого плана. Религии многих миров учат, что гуманоиды - существа двойственной природы, частично материальной и частично духовной, состоящие из сущности как Материального Плана, так и потусторонних Внешних Планов. Но драконы, по крайней мере, с точки зрения "Элегии Первого Мира", полностью материальны, обитают на Материальном Плане и воплощают его первозданную природу.

Во многих мирах существуют мифы и легенды о Бахамуте и Тиамат, хотя эти первобытные драконы иногда известны под другими именами. Но "Элегия Первого Мира" отличается от почти всех этих легенд упоминанием Сардиора, "первенца драконьего рода". Поэма предполагает, что Бахамут и Тиамат создали Сардиора вместе, и что "рубиново-красный" Сардиор затем объединился с Бахамутом для создания металлических драконов и с Тиамат для создания цветных драконов. Некоторые драконы, изучавшие поэму, считают, что Сардиор был разрушен и разбит вместе с Первым Миром, а раздробленное сознание Рубинового дракона стало драгоценными драконами в новых мирах Материального Плана.

Драконы Многих Миров

Независимо от того, рассматривается ли эта книга как интерпретированный миф или как историческая запись, "Элегия Первого Мира" предлагает объяснение общих элементов, которые появляются в легендах и мифологии стольких миров на Материальном Плане. Драконы населяли Первый Мир с момента его создания, и самые разные народы пришли жить в Первый Мир после того, как их боги начали войну с драконами. Поэтому сходство характеров существ, населяющих сейчас самые разные миры Материального Плана, можно рассматривать как результат разделения Первого Мира. А поскольку драконы так тесно связаны с основой Материального Плана, считается, что они - единственные существа, которые появляются в каждом мире, образовавшемся в результате разрушения Первого Мира, даже если они принимают разные формы.

Забывшие Королевства

Наиболее полные истории говорят о том, что Торил (мир сеттинга Забытых Королевств) не всегда знал драконов, по крайней мере, не в их нынешних формах. Многие ученые предполагают, что драконы Торила произошли от какого-то рептилоидного предка. И хотя можно считать, что эти теории противоречат сюжету "Элегии Первого Мира", можно также представить, что вновь образованный Торил, оторванный от Первого Мира, сохранил смутное воспоминание о полноценном воплощении идеала драконьего рода, которому затем потребовались тысячи лет, чтобы воплотиться. Безусловно, драконы Торила тесно связаны с драконьими архетипами, описанными в *Бестиарии*, и хотя Бахамут и Тиамат иногда были известны в этом мире под другими именами (например, Ксимор и Тчаззар), они всегда играли свою роль в божественной драме этого мира.

Грейхоук (Серый Ястреб)

Мифы о создании Оэрта (мир сеттинга Грейхоук) немногочисленны и часто противоречивы. Тем не менее, в ряде этих мифов упоминаются боги-драконы или один драконий создатель, Ио, который пролил свою кровь, чтобы вдохновить творение. Драконы были затворниками и редко встречались на протяжении большей части истории Оэрта, но в древних анналах Империи Суэл записано, что эта империя создавала могущественные *Око Дракона* для использования в войне против могущественного кабала красных драконов, повелевающих тенями.

"Поэты любят всё изменять и преувеличивать. Я же помню то время как одно долгое, скучное, выматывающее терпение ничегонеделанье. Сплошное ожидание"

—Фисбен

Драконье Копье

Легенды гласят, что Кринн (мир сеттинга Драконье Копье) был создан в результате взаимодействия Высшего Бога и Хаоса. Его важнейшими космическими силами всегда были трое детей Высокого Бога - Паладайн, Гилеан и Такхизис, причем Паладайна и Такхизис легко идентифицировать как Бахамута и Тиамат. Согласно мифам о сотворении Кринна, Паладайн и Такхизис вместе работали над созданием пяти драконов, чтобы править миром, но Такхизис тайно испортила их, создав первых пять цветных драконов. Скорбя о порче своих детей, Паладайн работал с богом-кузнецом Реорксом над созданием металлических драконов. Большая часть истории Кринна связана с враждой между Такхизис и Паладайном и постоянными усилиями по поддержанию баланса между добром и злом. Цветные драконы долгое время были излюбленными агентами Такхизис, стремящейся к господству над миром, а металлические драконы помогали народам Кринна сорвать ее планы. Тем временем Паладайн в облике дряхлого старого волшебника по имени Фисбен ходил среди народов Кринна, чтобы помогать им - точно так же, как Бахамут делал это во многих мирах на протяжении их долгой истории.

Эберрон

Мифы Эберрона описывают участие трех драконов-прародителей в создании этого мира: Сиберис, Дракон Свыше; Хайбер, Дракон Снизу; и Эберрон, Дракон Между. Считается, что эти богоподобные существа создали микрокосм мультивселенной в глубинах Эфирного Плана, изолированного от Внешних Планов и влияния богов и других космических сил. Если рассматривать Эберрон через призму "Элегии Первого Мира", то он является не фрагментом Первого Мира, а производным второго поколения от того первоначального царства, но даже Эберрон в значительной степени сформирован драконами.

Драконье Зрение

Малоизвестное явление подтверждает основные идеи, изложенные в "Элегии Первого Мира". Иногда у драконов появляется чувство, известное как драконье зрение - осознание множественных воплощений себя в разных мирах Материального плана. Драконье зрение наиболее характерно для древних драконов, особенно если в их огромных складах есть предметы из других миров или могущественные артефакты, история которых охватывает несколько миров. Драгоценные драконы, возможно, из-за их связи с Сардиором, наиболее склонны к развитию драконьего зрения.

Драконы, развившие драконье зрение, накапливают знания, охватывающие Материальный План, что делает их одними из главных экспертов по мирам за пределами своего собственного. Со временем драконье зрение может выйти за рамки пассивного осознания и позволить активно общаться между воплощениями дракона. Некоторые древние драконы с хорошо развитым драконьим зрением начинают плести грандиозные планы, включающие координацию действий во множестве миров, кульминацией которых становятся события, потрясающие космос.

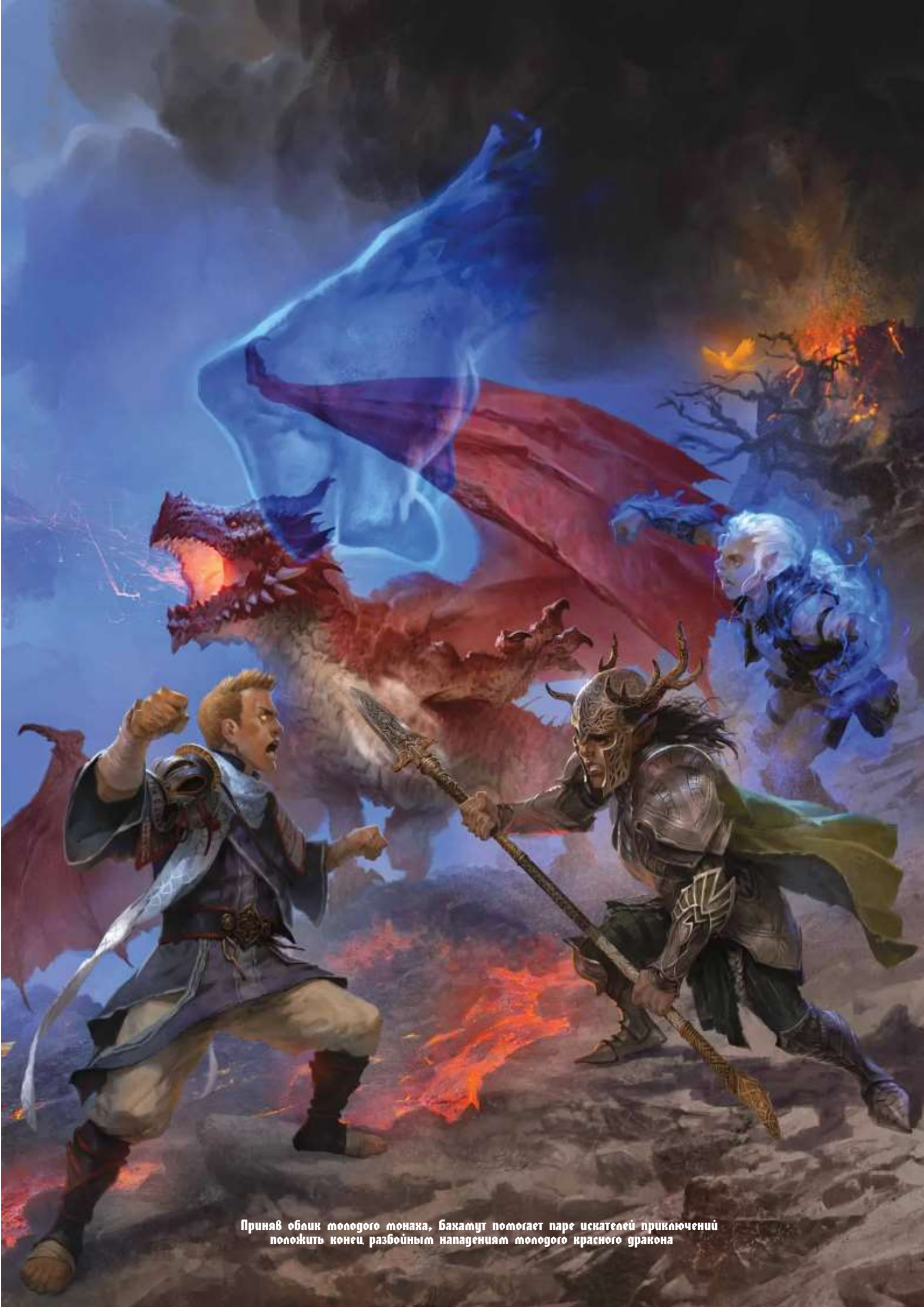
Например, во многих мирах Материального Плана рассказывают истории о красном драконе Ашардалоне. Однако менее широко известен тот факт, что, когда один Ашардалон развил свое драконье зрение, он придумал схему сохранения своего существования путем поглощения своих отражений в других мирах. Таким образом, все эти различные Ашардалоны превратились в единого, чрезвычайно могущественного Великого Красного Вирма, который питался энергией души - и не позволял душам воплощаться во вновь рожденных существ во всех мирах.

Учитывая ограниченное представление большинства людей о верованиях и философии драконов, не говоря уже о драконьем зрении, многие смертные быстро называют драконов с развитым драконьим зрением "драконьими богами", каковыми они не являются. Тем не менее, некоторые могущественные драконы настолько успешно распространяют свое сознание на несколько воплощений и так искусно координируют свою деятельность в нескольких мирах, что даже молодым драконам они могут показаться богами. Великий Черный Вирм Хронепсис однажды совершил подвиг, подобный подвигу Ашардалона: одна из версий дракона поглотила множество отражений, прежде чем покинуть Материальный План и основать логово во Внешних Планах.

Драконы и Подземелья

Подобно тому, как отображения отдельных драконов разносятся по многочисленным мирам Материального Плана, некоторые места огромной силы, связанные с драконами, резонируют по всему плану. Такие подземелья, как Цитадель Вечной Тени (погребенная Ашардалоном в гневе), Драконья Гора (логово красного дракона Инфраны) и разрушенный город Ксак Царот (дом черного дракона Хисанта), по-разному проявляются во множестве миров. Точно так же сила могущественных драконов-борцов часто резонирует вокруг мест, которые они строят или населяют. Гробница Ужасов - одно из таких мест, созданное личем Ацерераком, чьи бесчисленные злодеяния включали убийство металлических драконов ради магии их крови.

Артефакты, связанные с драконами, также могут резонировать в различных мирах Материального Плана. Самым ярким примером являются Око Дракона, описанные в Руководстве Мастера. В мире Грейхоук эти артефакты были сделаны в эпоху, когда Империя Суэл сражалась с кабалом красных драконов. На Кринне они (известные там как Драконы Сферы) были созданы для защиты Башен Высшего Колдовства от нападения драконов. В Фазруне - Сферы Драконьего Влияния, которые были созданы драконами, чтобы расширить свое влияние на других драконов. Сходство между этими артефактами - не вопрос совпадения или конвергентной магической эволюции; эти предметы являются частью уникальной связи драконов с магической тканью Материального Плана, которая эхом разносится по его многочисленным мирам.



Приняв облик молодого монаха, Бахамут помогает паре искателей приключений
положить конец разбойным нападениям молодого красного дракона

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

От народного героя, мечтающего освободить свой народ от власти деспотичного синего дракона, до аколита-идеалиста, воображающего очистить мир от порождений Тиамат, многие искатели приключений стремятся стать драконоборцами. Со временем их мечты сбываются или разбиваются вдребезги, когда они обнаруживают, что совершенно не готовы к угрозе, которую представляет собой дракон.

Эта глава предназначена для всех персонажей D&D, которые надеются или боятся, что однажды им придется столкнуться с драконом. Но эта глава также для барда, который всю жизнь изучает пение драконов, клирика, посвященного Бахамуту, и колдуна, заключившего магический договор с драгоценным драконом. Ведь драконы не всегда являются противниками. Они могут быть покровителями, союзниками и благодетелями; они могут действовать в тени; они могут кардинально изменить жизнь искателей приключений.

В следующих разделах представлены различные варианты создания персонажей, связанных с драконами:

Раздел **«Драконорожденные»** представляет варианты подрас драконорожденных, чтобы дать персонажам драконье наследие, тесно связанное с тремя великими драконьими родами.

«Варианты Подклассов» позволяют персонажам монахам и следопытам исследовать более глубокие связи с драконьим родом.

В **«Связанных с Драконами Героях»** представлены варианты для персонажей любого класса, получившие обучение или магию, проистекающую от их связи с драконами.

В разделе **«Драконы Черты»** представлены черты, позволяющие установить родство с семействами цветных, драгоценных и металлических драконов.

ДРАКОНОРОЖДЕННЫЕ

"Слишком легко выбрать драконорожденного по цвету, но то, что внутри – вот что действительно важно, а именно: какой урон может нанести вам их дыхание".

– Фисбен

Раса драконорожденных в *Книге Игрока* – самый прямой способ отразить персонажа с драконами где-то далеко в глубине его родословной. Но для игроков, которые хотят попробовать более тонкий подход, в этом разделе предлагаются три варианта подрас драконорожденных, которые можно использовать

для создания персонажа с четкой связью с конкретным драконьим родом. Когда вы создаете нового персонажа, используя одну из этих подрас, воспользуйтесь правилами в разделе Создание Персонажа, чтобы заполнить детали.

Создание Персонажа

Когда вы создаете своего персонажа D&D, вы решаете, будет ли ваш персонаж представителем человеческой расы или одной из фантастических рас игры. Если вы выберете одну из подрас драконорожденных, описанных в этой главе, следуйте этим дополнительным правилам при создании персонажа.

Увеличение Очков Способностей

При определении показателей способностей персонажа увеличьте один из этих показателей на 2 и увеличьте другой показатель на 1, или увеличьте три разных показателя на 1. Следуйте этому правилу независимо от метода, который вы используете для определения показателей, например, броском или покупкой очков.

В разделе Быстрое Построение для класса вашего персонажа предлагаются рекомендации, какие показатели следует увеличить. Вы можете следовать этим предложениям или игнорировать их. Какие бы показатели вы ни решили увеличить, ни один из них не может быть поднят выше 20.

Языки

Ваш персонаж может говорить, читать и писать на Общем языке и еще на одном языке, который, по вашему согласию с DM-ом, подходит для персонажа. *Книга Игрока* предлагает список распространенных языков на выбор. DM волен добавлять или исключать языки из этого списка для конкретной кампании.

Тип Существа

Каждое существо в D&D, включая персонажа игрока, имеет специальный тег в правилах, определяющий тип существа. Большинство персонажей игроков относятся к типу Гуманоид. Представленная здесь опция расы подскажет вам, к какому типу существ относится ваш персонаж.

Наёмник красный драконорожденный ждёт клиента



Цветной Драконорожденный

Драконорожденные с такой родословной получают возможность использовать первозданную стихийную силу цветных драконов. Их чешуйчатая кожа сверкает яркими цветами черных, синих, зеленых, красных и белых драконов, а оружие дыхания наполнено смертоносной энергией первозданной стихийной яростью вулканов, пронизывающих арктических ветров и бушующих гроз или ядовитом смрадом болот.

Цветной Драконорожденный, Черты

У вас следующие особые черты расы:

Тип существа. Гуманоид

Размер. Средний

Скорость. 30 фт

Наследие дракона. Ваш предок - цветной дракон, дающий вам особое магическое свойство. Выберите один вид дракона из таблицы Наследие. Это определяет тип урона для других ваших способностей, как показано в таблице.

Оружие дыхания. Когда вы совершаете действие Атака в свой ход, вы можете заменить одну из своих атак выдохом магической энергии на 30-футовой линии шириной 5 фт. Каждое существо в этой области должно сделать спасбросок Ловкости ($DC = 8 + \text{ваш модификатор Телосложения} + \text{ваш бонус мастерства}$). При неудачном спасброске существо получает $1d10$ урона того типа, который связан с вашим наследием. При успешном спасброске оно получает вдвое меньше урона. Этот урон увеличивается на $1d10$ когда вы достигаете 5-го уровня ($2d10$), 11-го уровня ($3d10$) и 17-го уровня ($4d10$).

Вы можете использовать дыхательное оружие количество раз, равное вашему бонусу к мастерству, и восстанавливаете все потраченные силы, когда завершаете длительный отдых.

Соппротивление урону. У вас есть сопротивление к типу урона, связанному с вашим наследием.

Защита дракона. Начиная с 5-го уровня, в качестве действия вы можете направить свою энергию дракона на защиту. На 1 минуту вы становитесь невосприимчивы к типу урона, связанному с вашим наследием. Однажды используя эту способность, вы не сможете сделать это снова, пока не завершите длительный отдых.

НАСЛЕДИЕ

Дракон	Тип урона
--------	-----------

Черный дракон	Кислота
---------------	---------

Синий дракон	Молния
--------------	--------

Зеленый дракон	Яд
----------------	----

Красный дракон	Огонь
----------------	-------

Белый дракон	Холод
--------------	-------



Драгоценный Драконорожденный

Драконорожденные, ведущие свою родословную от драгоценных драконов утверждают, что являются потомками Сардиора, Рубинового Дракона. Их чешуя подобна самоцветам (аметиста, хрусталя, изумруда, сапфира и топаза) а по их венам течет загадочная мощь драгоценных драконов, давая им пытливый разум, силу воли, блестящую интуицию и тягу к открытиям, но также и иссушающую безысходность.

Драгоценный Драконорожденный, Черты

У вас следующие особые черты расы:

Тип существа. Гуманоид

Размер. Средний

Скорость. 30 фт

Наследие дракона. Ваш предок - драгоценный дракон, дающий вам особое магическое свойство. Выберите один вид дракона из таблицы Наследие. Это определяет тип урона для других ваших способностей, как показано в таблице.

Оружие дыхания. Когда вы совершаете действие Атака в свой ход, вы можете заменить одну из своих атак выдохом магической энергии в 15-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно сделать спасбросок Ловкости ($DC = 8 +$ ваш модификатор Телосложения + ваш бонус мастерства). При неудачном спасброске существо получает 1d10 урона того типа, который связан с вашим наследием. При успешном спасброске оно получает вдвое меньше урона. Этот урон увеличивается на 1d10 когда вы достигаете 5-го уровня (2d10), 11-го уровня (3d10) и 17-го уровня (4d10).

Вы можете использовать дыхательное оружие количество раз, равное вашему бонусу к мастерству, и восстанавливаете все потраченные силы, когда завершаете длительный отдых.

Соппротивление урону. У вас есть сопротивление к типу урона, связанному с вашим наследием.

Псионический разум. Вы можете посылать телепатические сообщения любому существу, которое вы видите в радиусе 30 фт от вас. Вам не нужно знать общий язык с существом, чтобы оно могло понять эти сообщения, но оно должно понимать хотя бы один язык, чтобы понять их.

Полет дракона. Начиная с 5-го уровня, вы можете использовать бонусное действие, чтобы создать на своем теле призрачные крылья. Эти крылья действуют в течение 1 минуты. На это время вы приобретаете скорость полета, равную вашей скорости ходьбы, и можете парить. После использования этой способности вы не сможете сделать это снова, пока не закончите длительный отдых.

НАСЛЕДИЕ

Дракон	Тип урона
Аметистовый дракон	Силовое поле
Кристаллический дракон	Излучение
Изумрудный дракон	Психическая энергия
Сапфировый дракон	Звук
Топазовый дракон	Некротическая энергия

Металлический Драконорожденный

Драконорожденные с происхождением от металлических драконов настойчивы и живучи как и их предки - латунные, бронзовые, медные, золотые и серебряные драконы, чьими оттенками сверкает их чешуя, напоминая собой огонь очага в кузнице, холод воздуха в высокогорье, озаряющие тьму вспышки искр и очищающее касание брызг кислоты.

Металлический Драконорожденный, Черты

У вас следующие особые черты расы:

Тип существа. Гуманоид

Размер. Средний

Скорость. 30 фт

Наследие дракона. Ваш предок - металлический дракон, дающий вам особое магическое свойство. Выберите один вид дракона из таблицы Наследие. Это определяет тип урона для других ваших способностей, как показано в таблице.

Оружие дыхания. Когда вы совершаете действие Атака в свой ход, вы можете заменить одну из своих атак выдохом магической энергии в 15-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно сделать спасбросок Ловкости ($DC = 8 +$ ваш модификатор Телосложения + ваш бонус мастерства). При неудачном спасброске существо получает 1d10 урона того типа, который связан с вашим наследием. При успешном спасброске оно получает вдвое меньше урона. Этот урон увеличивается на 1d10 когда вы достигаете 5-го уровня (2d10), 11-го уровня (3d10) и 17-го уровня (4d10).

Вы можете использовать дыхательное оружие количество раз, равное вашему бонусу к мастерству, и восстанавливаете все потраченные силы, когда завершаете длительный отдых.

Соппротивление урону. У вас есть сопротивление к типу урона, связанному с вашим наследием.

Металлическое оружие дыхания. На 5-м уровне вы получаете второе оружие дыхания. Когда вы совершаете действие Атака в свой ход, вы можете заменить одну из своих атак выдохом в 15-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно сделать спасбросок Ловкости ($DC = 8 +$ ваш модификатор Телосложения + ваш бонус мастерства). Каждый раз, когда вы используете эту способность, выберите одну:

Оцепеняющее дыхание. Каждое существо в конусе должно успешно выполнить спасбросок Телосложения или стать недееспособным до начала вашего следующего хода.

Отталкивающее дыхание. Каждое существо в конусе должно успешно выполнить спасбросок Силы или будет отброшено от вас на 20 фт и сбито с ног.

После использования металлического оружия дыхания вы не сможете сделать его снова, пока не закончите длительный отдых.

НАСЛЕДИЕ

Дракон	Тип урона
Латунный дракон	Огонь
Бронзовый дракон	Электричество
Медный дракон	Кислота
Золотой дракон	Огонь
Серебряный дракон	Холод



Медный драконорожденный готовится выдохнуть кислотой на приближающихся врагов

ВАРИАНТЫ ПОДКЛАССОВ

На 3-м уровне монах получает классовую особенность Монастырская Традиция, а следопыт - классовую особенность Архетип Следопыта. В этом разделе представлены два новых варианта этих особенностей - Смотрящий за Драконом для следопыта и Путь Восходящего Дракона для монаха.

Монах: Путь Восходящего Дракона

«Обожаю монахов Восходящего Дракона – они звуком сопровождают свои безоружные атаки по телу и получается такое забавное шипение, заканчивающееся бууу-мм!..»

– Фисбен

Известно, что бог-дракон Бахамут путешествовал по Материальному Плану в облике молодого монаха, и легенда гласит, что в этом обличье он основал первый монастырь Пути Восходящего Дракона.

Основополагающее учение этой традиции гласит, что, подражая драконам, монах становится более неотъемлемой частью мира и его магии.

Подстраивая свой дух в резонанс с драконьей мощью, монахи, следующие этой традиции, повышают свою доблесть в бою, укрепляют своих союзников и даже могут парить в воздухе на драконьих крыльях. Но вся эта сила служит более великой цели: достижению духовного единения с сущностью Материального Плана.

Как последователь Пути Восходящего Дракона, вы сами решаете, как раскрыть в себе драконью силу. Таблица Источников Пути Восходящего Дракона предлагает ряд таких возможностей.

Источники Пути Восходящего Дракона

дб Источник

- | | |
|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Вы совершенствовали свои способности, соединив свой дух с силой дракона, изменяющей мир. |
| 2 | Дракон лично принимал активное участие в формировании вашей внутренней энергии. |
| 3 | Вы учились в монастыре, который ведет свою историю от дракона, который основал этот монастырь несколько столетий назад, или в монастыре, посвященном богу-дракону. |
| 4 | Вы долго медитировали в окрестностях логова древнего дракона, впитывая окружающую магию этого логова. |
| 5 | Вы нашли свиток, написанный на языке Драконов, в котором содержались новые вдохновляющие приемы. |
| 6 | После сна с участием пятирукого драконорожденного вы проснулись с мистическим дыханием драконов. |

Последователь Дракона

Способности Пути Восходящего Дракона, 3-ий уровень

Вы можете использовать силу дракона, чтобы усилить свое тело и напитать свои безоружные удары сущностью дыхания дракона. Вы получаете следующие преимущества:

Драконье Присутствие. При провале проверки Харизмы (Запугивание или Убеждение) вы можете ответным действием (реакцией) перебросить проверку, поскольку используете могущественное присутствие драконов. Как только эта способность превратит неудачу в успех, вы не можете использовать ее снова, пока не закончите длительный отдых.

Удар Дракона. Нанося урон цели ударом без оружия, вы можете изменить тип наносимого урона на кислоту, холод, огонь, молнию или яд.

Язык Драконов. Вы научились говорить, читать и писать на языке Драконов или одном другом языке по вашему выбору.

Дыхание Дракона

Способности Пути Восходящего Дракона, 3-ий уровень

Вы можете направлять разрушительные волны энергии, подобные тем, что создают драконы, которым вы подражаете. Когда вы совершаете действие "Атака" в свой ход, вы можете заменить одну из атак выдохом драконьей энергии в 20-футовый конус или в 30-футовую линию шириной 5 фт (на ваш выбор). Выберите тип повреждения: кислота, холод, огонь, молния или яд. Каждое существо в этой области должно сделать спасбросок Ловкости против сложности спасброска ци и получить урон выбранного типа, равный двум броскам вашего кубика боевых искусств при неудачном спасброске или вдвое меньший урон при удачном.

На 11-м уровне урон от этой способности увеличивается до трех бросков вашего кубика боевых искусств.

Вы можете использовать эту способность столько раз, сколько составляет ваш бонус мастерства, и вы восстанавливаете все израсходованные способности, когда завершаете длительный отдых. Если у вас нет доступных способностей, вы можете потратить 2 очка ци, чтобы использовать эту способность снова.

Монах людского сословия тренируется
в учении Восходящего Дракона



Расправленные Крылья

Способности Пути Восходящего Дракона, 6-ой уровень

Когда вы используете Поступь Ветра, вы можете расправить за спиной призрачные драконьи крылья, которые исчезают в конце вашего хода. Пока крылья существуют, вы получаете скорость полета равной вашей скорости ходьбы.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и восстанавливаете все израсходованные способности, когда завершаете длительный отдых.

Аспект Вирма

Способности Пути Восходящего Дракона, 11-ый уровень

С этого уровня от вас исходит сила драконьего духа, защищая ваших союзников или внушая страх вашим врагам. В качестве бонусного действия вы можете создать ауру драконьей силы, которая будет излучаться от вас на 10 фт в течение 1 минуты. На время действия вы получаете один из следующих эффектов по вашему выбору:

Страшное присутствие. Когда вы создаете эту ауру, а также в качестве бонусного действия в последующие ходы, вы можете выбрать существо в пределах ауры. Цель должна успешно выполнить спасбросок Мудрости против сложности спасброска ци или испугаться вас на 1 минуту. Цель может повторить спасбросок в конце каждого своего хода, прекратив эффект на себе при успехе.

Спротивление. При активации этой ауры выберите тип урона: кислота, холод, огонь, молния или яд. Вы и ваши союзники, находящиеся внутри ауры, приобретают сопротивление к этому типу урона.

Как только вы создадите эту ауру, вы не сможете создать ее снова пока не закончите длительный отдых, или вы не потратите 3 очка ци, чтобы использовать эту способность снова.

Аспект Восходящего Дракона

Способности Пути Восходящего Дракона, 17-ый уровень

На этом уровне ваш драконий дух достигает своего пика. Вы получаете следующие преимущества:

Усиление дыхания. Когда вы используете дыхание дракона, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы усилить его форму и мощь. Выдыхаемая драконья энергия превращается либо в 60-футовый конус, либо в 90-футовую линию и шириной 5 фт (на ваш выбор), и каждое существо в этой области получает урон, равный четырем броскам вашего кубика боевых искусств при неудачном спасброске или вдвое меньший урон при удачном.

Слепое зрение. Вы получаете способность Слепое Зрение на расстоянии до 10 фт. В этом диапазоне вы можете эффективно видеть все, что не находится под полным укрытием, даже если вы ослеплены или находитесь в темноте.

Более того, вы можете видеть невидимое существо в этом радиусе, если только оно успешно не спрячется от вас.

Взрывная ярость. Когда вы активируете свой Аспект Вирма, из вас вырывается драконья ярость. Выберите любое количество существ, которых вы можете видеть в своей ауре. Каждое из этих существ должно успешно выполнить спасбросок Ловкости против сложности спасброска ци или получить 3d10 урона кислотой, холодом, огнем, молнией или ядом (на ваш выбор).

Следопыт: Смотрящий за Драконом

«Говорят, что следопыты, как правило, очень похожи на своих зверюг-компаньонов. Это делает Смотрящих за Драконом одними из самых привлекательных гуманоидов!»

- Фисбен

Ваша связь с миром природы принимает форму духа дракона, который может проявляться в физической облике в виде дрейка. По мере роста вашей силы растет и ваш дрейк, превращаясь из маленького четвероногого компаньона в величественное крылатое существо, достаточно большое и сильное, чтобы вы могли на нем

ездить. Попутно вы получаете все большую долю величественной силы драконов.

Подумайте об источнике духа дракона, с которым вы связались. Таблица Источников Духа Дракона предлагает ряд таких связей.

Источники Духа Дракона

дб Источник

- | | |
|---|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Вы изучили драконью чешую или коготь, или безделушку из драконьего клада, создав свою связь благодаря хранившейся магии дракона в этом предмете. |
| 2 | Тайный орден следопытов, собирающих и охраняющих драконью магию, научил вас своим методам. |
| 3 | Дракон подарил вам жемчужину или драгоценный камень, за которым нужно ухаживать. К вашему удивлению, из этого камня вылутился дрейк. |
| 4 | Вы проглотили несколько капель драконьей крови, навсегда наполнив свою природную магию драконьей силой. |
| 5 | Древняя драконья надпись на камне придала вам силы, когда вы прочитали ее вслух. |
| 6 | Вам приснился яркий сон о таинственной личности в сопровождении семи желтых канареек, которые предупреждали вас о надвигающейся гибели. Когда вы проснулись, ваш дрейк был рядом и наблюдал за вами. |

Драконий Дар

Способности Смотрящего за Драконом, 3-ий уровень

Связь, которую вы разделяете со своим дрейком, создает связь с драконьим родом, даруя вам понимание и усиливая ваше присутствие. Вы получаете следующие преимущества:

Чудотворство. Вы изучаете заклинание *чудотворство* [*thaumaturgy*] которое является для вас заклинанием следопыта.

Язык Драконов. Вы научились говорить, читать и писать на языке Драконов или одном другом языке по вашему выбору.

Спутник Дрейк

Способности Смотрящего за Драконом, 3-ий уровень

Действием, вы можете магически призвать дрейка, который привязан к вам. Он появляется в незанятом месте по вашему выбору в радиусе 30 фт от вас.

Дрейк дружелюбен к вам и вашим спутникам и подчиняется вашим командам. Смотрите его игровую статистику в сопутствующем статблоке, где в нескольких местах используется ваш бонус мастерства (БМ). Каждый раз, когда вы призываете дрейка, выберите тип урона, указанный в особенности Естество Драконов. Вы можете определить косметические характеристики дрейка, такие как его цвет, текстура чешуи или любой видимый эффект его драконьего естества; ваш выбор не влияет на его игровую статистику.

В бою дрейк разделяет с вами инициативу, но делает свой ход сразу после вашего. Он может передвигаться и использовать свои ответные действия (реакции) самостоятельно, но единственное действие, которое он совершает в свой ход, - это действие Уклонение, если только вы не совершите бонусное действие в свой ход, чтобы приказывать ему

Драконорожденная Смотрящая за Драконом
делится лаской со своим
спутником-дрейком



совершить другое действие. Этим действием может быть одно из действий в его статблоке или какое-то другое действие. Если вы недееспособны, дрейк может совершить любое действие по своему выбору, не только Уклонение.

Дрейк остается до тех пор, пока его очки здоровья не уменьшатся до 0, пока вы не используете эту способность, чтобы снова вызвать дрейка, или пока вы не умрете. Все, что было на дрейке или что он нес, остается после его исчезновения.

Вызвав дрейка, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите длительный отдых, если только не потратите на его вызов ячейку заклинания 1-го уровня или выше.

Связь Клыка и Чешуи

Способности Смотрящего за Драконом, 7-ой уровень

Начиная с этого уровня связь, которую вы разделяете со своим дрейком, усиливается, защищая вас и разжигая его ярость. Когда вы призываете своего дрейка, у него вырастают крылья на спине, и он приобретает скорость полета, равную скорости ходьбы.

Кроме того, пока ваш дрейк призван, вы и дрейк получаете следующие преимущества:

Верховой дрейк. Дрейк вырастает до Среднего размера. Отражая вашу особую связь, вы можете использовать дрейка в качестве верхового животного, если ваш размер Средний или меньше. Пока вы сидите верхом на своем дрейке, он не может использовать скорость полета, предусмотренную этой способностью.

Волшебный клык. Атака Укус дрейка наносит дополнительные 1d6 единиц урона того типа, который выбран для естества драконов дрейка.

Спротивление. Вы получаете сопротивление к типу урона, выбранному естеством драконов дрейка.

Дыхание Дрейка

Способности Смотрящего за Драконом, 11-ый уровень

Действием, вы можете выдохнуть 30-футовый конус поражающего дыхания или заставить своего дрейка выдохнуть его. Выберите урон кислотой, холодом, огнем, молнией или ядом (ваш выбор не обязательно должен соответствовать естеству драконов вашего дрейка). Каждое существо в конусе должно сделать спасбросок Ловкости против Сл спасброска вашего заклинания, получив 8d6 урона при неудачном броске или вдвое меньше при удачном.

Этот урон увеличивается до 10d6, когда вы достигаете 15-го уровня в этом классе.

После использования этой способности вы не сможете сделать это снова, пока не закончите длительный отдых, если только не потратите ячейку заклинания 3-го уровня или выше, чтобы использовать ее снова.

Совершенная Связь

Способности Смотрящего за Драконом, 15-ый уровень

Ваша связь с дрейком достигает пика своей силы. Пока ваш дрейк призван, вы и дрейк получаете следующие преимущества:

Усиленный укус. Атака Укус дрейка наносит дополнительные 1d6 единиц урона того типа, который выбран для его естества драконов (всего 2d6 единиц дополнительного урона).

Большой дрейк. Дрейк вырастает до Большого размера. Когда вы оседлаете своего дрейка, ему больше не запрещено использовать скорость полета в Связи Клыка и Чешуи.

Рефлекторное сопротивление. Когда вы или дрейк получаете урон, находясь в пределах 30 фт друг от друга, вы можете использовать ответное действие (реакцию), чтобы дать себе или дрейку сопротивление к этому урону. Ответное действие можно использовать количество раз равное вашему бонусу мастерства (БМ), и вы восстанавливаете все потраченные силы, когда завершаете длительный отдых.

ДРЕЙК (Спутник)

Маленький, Дракон

Класс Доспеха 14 + БМ (естественный доспех)

Очки здоровья 5 + пятикратный уровень следопыта (количество КубОЗ (к10) равно вашему уровню следопыта)
Скорость 40 фт.

СИЛ 16 (+3) **ЛОВ** 12 (+1) **ТЕЛ** 15 (+2)

ИНТ 8 (-1) **МДР** 14 (+2) **ХАР** 8 (-1)

Спасброски Лов +1 + БМ, Мдр +2 + БМ

Иммунитет к урону в зависимости от Естества Драконов дрейка

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Драконов

Ур.Сложности — **Бонус Мастерства** равен вашему бонусу

Естество Драконов. Когда вы призываете дрейка, выберите тип урона: кислота, холод, огонь, электричество или яд. Выбранный тип определяет иммунитет дрейка к урону и наносимый им урон способностью Нанесение Ударов.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 + БМ к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 1к6 + БМ колющего урона.

ОТВЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (РЕАКЦИИ)

Нанесение Ударов. Когда видимое дрейком другое существо в пределах 30 футов от него поражает цель атакой оружием, дрейк дополняет удар своим естеством, в результате чего цель получает дополнительно 1d6 урона типа определяемого Естеством Драконов.

СВЯЗАННЫЕ С ДРАКОНАМИ ГЕРОИ

Колдуны, чья магия имеет драконье происхождение, следопыты со спутником-дрейком и монахи, изучающие пути мастеров-драконов - не единственные искатели приключений, чьи навыки, заклинания и классовые особенности могут иметь своим источником силу драконов. Персонаж любого класса может иметь сильные связи с родом драконов. В таблице представлены идеи, которые вы можете использовать для придания своему персонажу драконьего колорита. Классы, отмеченные в скобках в конце каждой записи, особенно подходят для данной связи, но вы не ограничены этими вариантами.

Родство Героя с Драконами

д10	Связь
1	Я почитаю и черпаю силу у одного из богов-драконов - скорее всего, Бахамута или Тиамат, но может быть и Сардиора или могущественного дракона с повышенным драконьим зрением, такой как Аастериан, Ашардалон или Хронепсис. (жрец, паладин, чародей)
2	Я почитаю или храню в себе дух дракона, сродни духу природы или предков. (варвар, друид, следопыт)
3	Я входил в орден, хранящий учение древнего основателя дракона. (воин, монах, паладин, волшебник)
4	У меня есть дракон в качестве наставника или покровителя. (бард, друид, воин, плут, колдун, чародей)
5	Я использую свои классовые особенности, чтобы сравняться по силе с драконом. (варвар, колдун)
6	У меня есть зуб, рог, коготь или чешуя дракона, которые я использую в качестве фокусировки для своих заклинаний. (жрец, друид, паладин, следопыт, колдун, чародей, волшебник)
7	Драконий предок или дар дракона моему предку подпитывает мою силу. (варвар, воин, колдун)
8	Моя связь с природой дает мне странную связь с драконом, чье присутствие изменяет ткань природы вокруг его логова. (друид, следопыт)
9	Недавно я обнаружил, что тот, которого я любил и которому доверял, был замаскированным драконом. (любой класс)
10	У меня есть обычная на первый взгляд вещь, которая была украдена из клада дракона, и когда я ношу ее с собой, происходят необъяснимые события. (любой класс)

ДРАКОНЬИ ЧЕРТЫ

Данные особенности представляют собой достижение персонажем мастерства в одной из своих способностей или открытие способности к чему-то новому. Когда это мастерство возникает от дракона - будь то дар, проявление драконьего наследия, благословение бога-дракона или следствие убийства дракона - оно нередко может иметь сверхъестественные эффекты.

Здесь представлены черты, представляющие дары дракона, которые теперь доступны вам при использовании правила необязательных черт в *Книге Игрока*.

Дары Цветного Дракона

Вы пробудили в себе часть силы цветных драконов, что дает вам следующие преимущества:

Наполнение силой. В качестве бонусного действия вы можете прикоснуться к простому или боевому оружию и настроить его на один из следующих типов урона: кислота, холод, огонь, молния или яд. В течение 1 минуты оружие наносит дополнительные 1d4 урона выбранного типа при попадании. После использования этого бонусного действия вы не сможете сделать это снова, пока не закончите длительный отдых.

Мгновенное сопротивление. Когда вы получаете урон от кислоты, холода, огня, молнии или яда, вы можете использовать ответное действие (реакцию), чтобы получить сопротивление к этому виду урона. Вы можете использовать ответное действие количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и вы восстанавливаете все потраченные силы, когда завершаете длительный отдых.

Дары Драгоценного Дракона

Вы пробудили в себе часть силы драгоценных драконов, что дает вам следующие преимущества:

Увеличение характеристик. Увеличивает ваш Интеллект, Мудрость или Харизму на 1, максимум до 20.

Телекинетический ответный удар. Когда вы получаете урон от существа, находящегося в радиусе 10 фт от вас, вы можете ответным действием (реакцией) испустить телекинетическую энергию. Существо, которое нанесло вам урон, должно совершить спасбросок Силы (Сл равен 8 + ваш бонус мастерства + модификатор способности, увеличенный этой чертой). При неудачном спасброске существо получает 2d8 урона силовым полем и отталкивается от вас на расстояние до 10 фт. При успешном спасброске существо получает вдвое меньше урона и не отталкивается. Вы можете использовать ответное действие количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и вы восстанавливаете все потраченные силы, когда завершаете длительный отдых.



Дары Металлического Дракона

Вы пробудили в себе часть силы металлических драконов, что дает вам следующие преимущества:

Драконье исцеление. Вы изучаете заклинание *лечение ран* [*cure wounds*]. Вы можете произносить это заклинание, не тратя ячейку заклинания. После того как вы произнесете это заклинание таким образом, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите длительный отдых. Вы также можете произнести это заклинание, используя имеющиеся у вас ячейки заклинаний. Базовая характеристика заклинания - Интеллект, Мудрость или Харизма (выберите, когда получите эту черту).

Защитные крылья. Вы можете создавать защитные крылья, позволяющие защитить вас или других существ. Когда вы или другое существо, которое вы можете видеть в радиусе 5 фт от вас, поражено атакой, вы можете ответным действием (реакции) на мгновение проявить призрачные крылья у себя за спиной. Вы даете бонус к защите цели, равный вашему бонусу мастерства, против броска атаки, что может привести к промаху. Вы можете использовать ответное действие количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и вы восстанавливаете все потраченные силы, когда завершаете длительный отдых.