



В любом из обликов Бахмут своим
"Ага! Получилось!" подбадривает юных учеников

МАГИЯ ДРАКОНОВ

В драконах и их логовах сосредоточена, вплетенная в самую ткань Материального Плана, магия. Эта глава полностью посвящена магии драконов и состоит из четырех разделов:

Раздел "**Заклинания**" представляет подборку заклинаний, связанных с драконами.

В разделе "**Магические предметы**" описаны несколько магических предметов, связанных с драконами, многие из которых связаны с драгоценными драконами из главы 6.

В "**Предметах клада**" рассказывается о новом виде магических предметов, перекачивающих магическую энергию, связанную с сокровищницей дракона.

"**Дары драконов**" повествуют о магических дарах, которые персонажи могут получить в случае гибели дракона или при других необычных обстоятельствах.

ЗАКЛИНАНИЯ

"Я не так осторожен с заклинаниями, как с кулинарными рецептами. Магия становится всё более общедоступна.

Поэтому когда дело доходит до десертов,
всё должно быть идеально."

— Фисбен

В этом разделе содержатся новые заклинания, которые ДМ может добавить в кампанию, делая их доступными как для игровых персонажей, так и для владеющих магией монстров. В таблице Заклинания перечислены эти новые заклинания, также указывается школа магии, требует ли оно концентрации, имеет ли оно ритуальную метку и какие классы имеют к нему доступ.

Заклинания

Ур	Название	Школа	Конц.	Ритуал	Класс
2-й	Озорство Натайра	Иллюзия	Да	Нет	Бард, Чародей, Волшебник
2-й	Сковывающий Лёд Райма	Воплощение	Нет	Нет	Чародей, Волшебник
3-й	Поступь Ашардалона	Преобразование	Да	Нет	Изобретатель,* Следопыт, Чародей, Волшебник
4-й	Психическое Копье Раулотима	Очарование	Нет	Нет	Бард, Чародей, Колдун, Волшебник
5-й	Призыв Духа Дракона	Вызов	Да	Нет	Друид, Чародей, Волшебник
6-й	Платиновый Щит Фисбена	Ограждение	Да	Нет	Чародей, Волшебник
7-й	Драконоподобное Превращение	Преобразование	Да	Нет	Друид, Чародей, Волшебник

* класс Изобретатель представлен в книгах *Котел Таши со Всякой Всячиной* и *Эберрон: Из Пепла Последней Войны*

Драконоподобное Превращение

7 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (статуэтка дракона, стоимостью не менее 500 зм)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Издав громкий рык, вы прибегаете к магии драконов, чтобы преобразить себя, приобретая черты дракона. Пока заклинание активно, вы получаете следующие преимущества:

Слепое зрение. Вы получаете слепое зрение в пределах 30 футов. В пределах этой дистанции вы можете видеть всё, что не находится за полным укрытием, даже если вы ослеплены или находитесь в темноте. Более того, вы можете увидеть невидимое существо в пределах этой дистанции, если только оно не преуспело в попытке спрятаться от вас.

Оружие дыхания. Когда вы накладываете это заклинание, а также в последующие ходы, бонусным действием, вы можете выдыхать переливающуюся энергию 60-футовым конусом. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости, получая 6d8 урона силовым полем в случае провала и половину этого урона в случае успеха.

Крылья. Бесплотные крылья расправляются за вашей спиной, даруя вам скорость полёта 60 футов.

Пламя пляшет вокруг лап сколдовавшего
поступь Ашардалона красного дракона



Платиновый Щит Фисбена

6 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (покрытая платиной чешуя дракона, стоимостью не менее 500 зм)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

“Мудрецы долго спорили о том, следует ли приписывать мне это заклинание или нет. Честно говоря, я создал их так много, что не могу упомянуть всех”.

– Фисбен

Вы создаёте поле серебристого света, окружающее существо по вашему выбору в пределах дистанции (включая себя). Поле испускает тусклый свет в радиусе 5 футов. Находясь в поле, существо получает следующие преимущества:

Укрытие. Существо получает половину укрытия.

Сопrotивление урону. Существо получает сопротивление к урону кислотой, огнём, холодом, электричеством и ядом.

Уклонение. Если существо попадает под действие эффекта, который позволяет ему совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вместо этого существо не получает никакого урона вовсе, если спасбросок был успешен, и только половину урона, если он был провален.

Бонусным действием в последующие ходы вы можете переместить поле к другому существу, находящемуся в 60 футах от поля.

Озорство Натаяра

2 уровень, иллюзия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, М (кусочек корочки яблочного пирога)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы заполняете 20-футовый куб, который видите в пределах дистанции, магией фей и драконов. Совершите бросок по таблице Импульсы Озорства для определения создаваемого магического эффекта, и совершайте новый бросок в начале каждого вашего хода, пока заклинание не закончится. Вы можете переместить куб на 10 футов, прежде чем совершить бросок.

Импульсы Озорства

д4	Эффект
1	Запах яблочного пирога наполняет воздух и каждое существо в кубе должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет очарованным вами до начала вашего следующего хода.
2	Букеты цветов появляются повсюду и каждое существо в кубе должно преуспеть в спасброске Ловкости, иначе станет ослеплённым до начала вашего следующего хода, так как с цветов в лица летят брызги воды.
3	Каждое существо в кубе должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе оно будет смеяться до начала вашего следующего хода. Смеющееся существо недееспособно и использует всё своё передвижение, чтобы переместиться в случайном направлении.
4	Капли патоки начинают парить в кубе, превращая его в труднопроходимую местность до начала вашего следующего хода.

Поступь Ашардалона

3 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: концентрация, до 1 минуты

Бушующее пламя дракона вырывается из-под ваших ног, даруя вам взрывную скорость. Пока заклинание активно ваша скорость ходьбы увеличивается на 20 футов, и ваше движение не вызывает провоцированных атак.

Когда вы перемещаетесь в пределах 5 футов от существа или предмета, который не несут или не носят, оно получает 1d6 урона огнём от вашего пылающего следа. Существо или объект может получить этот урон только один раз за ход.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4-го уровня или выше, скорость увеличивается на 5 футов за каждый уровень ячейки выше 3-го. Урон огнём увеличивается на 1d6 за каждый уровень ячейки выше 3-го уровня.

Психическое Копье Раулотима

4 уровень, очарование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В

Длительность: Мгновенная

Вы выпускаете мерцающее копье психической силы из своего лба в существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции. В качестве альтернативы вы можете произнести имя существа. Если названная цель находится в пределах дистанции, она становится целью заклинания, даже если вы её не видите. Если названная цель не находится в пределах дистанции, копье исчезает без эффекта.

Цель должна совершить спасбросок Интеллекта. В случае провала цель получает 7d6 урона психической энергией и становится недееспособной до начала вашего следующего хода. В случае успеха существо получает половину этого урона и остаётся дееспособным.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5-го уровня или выше, урон увеличивается на 1d6 за каждый уровень ячейки выше 4-го.

Сковывающий Лёд Райма

2 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (30-футовый конус)

Компоненты: С, М (флакон с талой водой)

Длительность: Мгновенная

**Заклинанием сковывающий лёд Райма
белый дракон усугубляет раны противников**



Порыв ледяной энергии исходит от вас 30-футовым конусом. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Телосложения. В случае провала существо получает 3d8 урона холодом и его удерживают ледяные образования в течение 1 минуты или до тех пор, пока оно или другое существо в пределах дистанции действием не разобьёт лёд. У существа, которое удерживается льдом, скорость уменьшается до 0. В случае успеха существо получает вдвое меньше урона, и оно не удерживается льдом.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3-го уровня или выше, урон увеличивается на 1d8 за каждый уровень ячейки выше 2-го.

Призыв Духа Дракона

5 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (предмет с выгравированным на нём изображением дракона, стоимостью не менее 500 зм)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы призываете духа дракона. Он проявляется в незанятом пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции.

Воплощённая форма духа использует статблок **духа дракона**. Когда вы накладываете заклинание, выберите род дракона: цветной, драгоценный или металлический. Существо напоминает дракона выбранного рода, что определяет особенности духа, описанные в его статблоке. Существо исчезает, когда его очки здоровья опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается.

Это существо дружелюбно к вам и вашим товарищам. В бою существо действует по счёту вашей инициативы и ходит сразу же после вас. Оно подчиняется вашим словесным командам (никаких действий от вас не требуется). Если вы ничего не приказываете, то оно применяет действие Уклонение и перемещается, избегая опасностей.

На больших уровнях. Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6-го уровня или выше, характеристики призываемого существа изменяются в соответствии с описанием в его статблоке.

ДУХ ДРАКОНА

Большой, дракон, нейтральный

Класс Доспеха 14 + уровень ячейки (естественный доспех)

Очки здоровья 50 + 10 за каждый уровень ячейки выше 5-го (количество Куб.ОЗ духа дракона [к10] равно уровню заклинания)

Скорость 30 фут, плавание 30 фут, полёт 60 фут

СИЛ 19 (+4) **ЛОВ** 14 (+2) **ТЕЛ** 17 (+3)

ИНТ 10 (0) **МДР** 14 (+2) **ХАР** 14 (+2)

Сопротивление урону (только цветной и металлический)

кислота, огонь, холод, электричество, яд

Сопротивление урону (только драгоценный) звук, излучение, некротическая энергия, психическая энергия, силовое поле

Иммунитет к состоянию отравление, очарование, испуг

Чувства слепое зрение 30 фт, тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 12

Языки Драконов, понимает языки, на которых вы говорите

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

Общее сопротивление. Когда вы призываете дух дракона, выберите одно из его сопротивлений урону. Вы получаете сопротивление выбранному типу урона, пока заклинание активно.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает количество атак Раздиранием, равное половине уровня ячейки, использованной для призыва (с округлением в меньшую сторону), и использует Оружие дыхания.

Раздирание. Рукопашная атака оружием: ваш модификатор броска атаки заклинанием к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. **Попадание:** 1d6 + 4 + уровень ячейки колющего урона.

Оружие дыхания. Дракон выдыхает поток разрушительной энергии в 30-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости против Сл спасброска ваших заклинаний, в случае провала получая 2d6 урона того типа, который вы выберете из списка сопротивлений этого дракона и половину этого урона в случае успеха.

“Если вам случится оказаться обладателем платинового шарфа, будьте готовы к побочным эффектам: поворотам голов, вздохам восхищения и множеству комплиментов”.

— Фисбен

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Аметистовый Магнетит

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Этот кусок аметиста размером с кулак наделен способностью аметистового дракона преодолевать гравитацию. Пока вы несёте или носите магнетит, вы получаете преимущество на спасброски Силы.

Магнетит имеет 6 зарядов для следующих свойств, которые вы можете использовать, пока держите камень. Камень ежедневно, на рассвете, восстанавливает 1d6 зарядов.

Полет. Бонусным действием вы можете потратить 1 заряд, чтобы получить способность летать в течение 10 минут. На это время вы получаете скорость полёта, равную вашей скорости ходьбы, и можете парить.

Гравитационный бросок. Действием вы можете потратить 1 заряд, чтобы сконцентрировать гравитацию вокруг существа, которое вы видите в 60 футах от вас. Цель должна преуспеть в спасброске Силы Сл 18, иначе будет отброшена на 20 футов в направлении по вашему выбору, обратном силе притяжения.

Изменение тяготения. Действием вы можете потратить 3 заряда, чтобы наложить заклинание *изменение тяготения* [reverse gravity] (Сл спасброска 18).

Драконье Копьё

Оружие (длинное копьё или пика), легендарное (требуется настройка)

Драконье копьё - это известное оружие, выкованное из редкого металла с помощью мощных артефактов, связанных с Бахамутом. Различные копья выковываются для использования пехотинцами (как пики) и всадниками (как длинные копья), но магические свойства их оружия одинаковы.

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урона, совершенным с помощью этого магического оружия.

Когда вы попадаете по дракону этим оружием, дракон дополнительно получает 3d6 урона силовым полем, и любой дракон по вашему выбору, которого вы видите в 30 футах от себя, может немедленно использовать свои ответные действия (реакцию) для рукопашной атаки.

Зелье Величия Дракона

Зелье, легендарное

Это зелье выглядит как жидкое золото, с плавающим в нём чешуйкой цветного, драгоценного или металлического дракона. Когда вы выпиваете это зелье, вы превращаетесь во взрослого дракона того же вида, что и дракон, чья чешуя плавало в зелье. Трансформация длится 1 час. Любое снаряжение, которое вы носите или несете, сливается с вашим новым обликом или падает на землю (по вашему выбору). На протяжении всего этого времени вы используете игровую статистику взрослого дракона вместо своей собственной, но вы сохраняете свои языки, индивидуальность и воспоминания. Вы не можете использовать Смену Облика дракона, его легендарные действия и действия логова.

Изумрудное Перо

Чудесный предмет, необычный

Это перо с изумрудным наконечником, не требующее чернил для письма. Держа это перо, вы можете неограниченно накладывать заклинание *невидимое письмо* [illusory script], без использования материальных компонентов.

Кристаллический Клинок

Оружие (любой меч), редкое (требуется настройка)

Клинок этого магического меча сделан из рога или позвоночника кристаллического дракона. Когда вы попадаете по существу атакой совершенной этим мечом, цель дополнительно получает 1d8 урона излучением.

Меч имеет 3 заряда и ежедневно восстанавливает 1d3 заряда на рассвете. Когда вы попадаете по существу атакой совершенной этим мечом, вы можете потратить 1 заряд, чтобы восстановить себе количество очков здоровья, равное дополнительному урону нанесённому излучением от этого меча.

Пока вы держите меч, вы можете использовать бонусное действие, чтобы заставить его излучать яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет еще на 30 футов, излучать тусклый свет в радиусе 10 футов или погасить свет.

Лук Крыло Дракона

Оружие (любой лук), редкое (требуется настройка)

Плечи этого магического лука имеют форму крыльев дракона, а само оружие пропитано силой дыхания цветного, драгоценного или металлического дракона. Когда вы попадаете по существу атакой совершенной этим магическим луком, цель дополнительно получает 1d6 урона того же типа, что и дыхание находящееся в луке - звуком, излучением, кислотой, некротической энергией, огнём, психической энергией, силовым полем, холодом, электричеством или ядом.

Если вы не вкладываете боеприпас в оружие, оно производит свой собственный, автоматически создавая один магический боеприпас, когда вы натягиваете тетиву.

Боеприпас, создаваемый луком, исчезает в тот момент, когда он попадает в цель или промахивается.

Платиновый Шарф

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка)

Этот шарф изготовлен из прочной ткани и покрыт чешуёй платинового цвета. Действием вы можете снять чешуйку с шарфа и произнести командное слово. Когда вы делаете это, выберите один из следующих эффектов:

Дыхание жизни. Чешуйка исчезает, и вы или существо, к которому вы прикасаетесь, восстанавливаете 10d4 очков здоровья.

Платиновый щит. В течение 1 часа или до тех пор, пока вы не окончите этот эффект (никаких действий не требуется), чешуйка становится щитом +1, который вы или другое существо можете использовать. Существо, использующее щит, получает иммунитет к урону излучением.

Сияющий молот. В течение 1 часа или до тех пор, пока вы не окончите этот эффект (никаких действий не требуется), чешуйка становится магическим лёгким молотом, который вы или другое существо можете использовать. Оружие наносит 2d4 урона излучением вместо обычного для лёгкого молота дробящего урона. Он дополнительно наносит 2d4 урона излучением по цветным драконам.

Как только с шарфа сняты три чешуйки, с него больше нельзя снять никаких чешуек до следующего рассвета, когда все израсходованные чешуйки отрастут снова. Если вы снимаете чешуйку, но не произносите командное слово, она исчезает через 1 минуту.

Пояс из Драконьей Кожы

Чудесный предмет, редкость варьируется (+1 необычный, +2 редкий, +3 очень редкий, требуется настройка монахом)

Этот изящный пояс с мелкими деталями изготовлен из драконьей кожи.

Пока вы носите этот пояс, вы получаете бонус к Сл спасброска ци. Бонус определяется редкостью пояса.

Кроме того, вы можете действием восстановить очки ци, равные результату броска вашей кости Боевых Искусств. Вы не можете повторно использовать это свойство пояса до следующего рассвета.

Рубин Плетения

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка заклинателем)

Пока вы держите этот драгоценный камень, вы можете использовать его в качестве фокусировки для заклинаний. Драгоценный камень имеет 3 заряда и восстанавливает все израсходованные заряды ежедневно на рассвете. Когда вы накладываете заклинание, удерживая этот драгоценный камень, вы можете потратить до 3 зарядов, чтобы игнорировать материальные компоненты этого заклинания, стоимостью до 500 зм за каждый израсходованный заряд.

Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, выберите заклинание из любого списка классов. Выбранное вами заклинание должно быть того уровня, что вы можете накладывать. Вы узнаете выбранное заклинание и можете накладывать его с помощью своих ячеек заклинаний соответствующего уровня до конца вашего следующего продолжительного отдыха.

Сапфировый Баклер

Доспех (щит), очень редкий (требуется настройка)

Этот кристаллический синий щит изготовлен из чешуи сапфирового дракона и создан для того, чтобы помочь искоренять влияние аберраций. Пока вы владеете этим щитом вы получаете сопротивление урону психической энергией и звуком. Кроме того, когда вы получаете урон от существа, которое находится в 5 футах от вас, вы можете использовать ответное действие (реакцию), чтобы нанести этому существу 2d6 урона звуком.

Действием вы можете использовать щит для помощи в обнаружении аберраций до конца вашего следующего хода. Если какие-либо аберрации находятся в пределах 1 мили от вас, щит на мгновение издает низкий гудящий сигнал, и вы узнаете направление ко всем аберрациям в пределах этой дистанции. Вы не можете повторно использовать это свойство щита до следующего рассвета.

Статуэтка Чудесной Силы, Золотая Канарейка

Чудесный предмет, легендарный

Эта золотая статуэтка вырезана в виде канарейки и достаточно мала, чтобы поместиться в кармане. Если вы действием произнесёте командное слово и бросите статуэтку на расстояние до 60 футов, статуэтка становится живым существом в одном из двух обликов (по вашему выбору). Если пространство, в котором существо должно появиться, занято другим существом или предметом, или если для этого существа просто нет пространства, статуэтка не становится существом. Свойства обликов следующие:

Облик гигантской канарейки. Статуэтка становится **гигантской канарейкой** на 8 часов, и на ней можно ездить верхом.

Как только статуэтка превратится в гигантскую канарейку, её нельзя будет использовать таким образом повторно до следующего рассвета.

Облик золотого дракона. Пока у вас нет половины или более ваших очков здоровья, вы можете произнести другое командное слово, и фигурка станет **взрослым золотым драконом** на 1 час (см. *Бестиарий*). Дракон не может использовать какие-либо легендарные действия или действия логова. Как только фигурка станет взрослым золотым драконом, её нельзя будет использовать таким образом повторно, пока не пройдёт 1 год.

В любой облике это существо дружелюбно по отношению к вам и вашим спутникам. Оно понимает ваши языки и подчиняется устным командам. Если вы не отдаёте команды, существо обороняется, но других действий не совершает.

Существо существует в течение времени, зависящего от его облика. В конце этого периода существо вновь становится статуэткой. Оно становится статуэткой преждевременно, если его очки здоровья опускаются до 0, или если вы действием произнесёте командное слово, касаясь его. Когда существо становится статуэткой, её свойства нельзя использовать повторно, пока не пройдёт определённое количество времени, специфичное для каждого облика.

ГИГАНТСКАЯ КАНАРЕЙКА

Большой, зверь

Класс Доспеха 12

Очки здоровья 26 (4к10 + 4)

Скорость 30 футов, полет 60 футов

СИЛ 10 (0) **ЛОВ** 14 (+2) **ТЕЛ** 12 (+1)

ИНТ 2 (-4) **МДР** 10 (0) **ХАР** 6 (-2)

Чувства пассивное Восприятие 10

Ур.Опасности 1/2 (100 опыта) **Бонус Мастерства** +2

ДЕЙСТВИЯ

Клюв. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 7 (1к10+2) колющего урона.

Топазовый Аннигилятор

Оружие (огнестрельное), легендарное (требуется настройка)

Это магическое дальнобойное оружие напоминает мушкет, но вместо каких-либо боеприпасов у него внутри находится светящаяся желтая чешуя топазового дракона.

Оружие имеет дистанцию 100/300 футов, и оно обладает свойством Двуручное. Оно наносит 2d6 урона некротической энергией при попадании. Если этот урон опускает очки здоровья существа или объекта до 0, то цель обращается в пыль. Существо, обращённое в пыль, может быть возвращено к жизни только с помощью заклинания *истинное воскрешение* [true resurrection] или *исполнение желаний* [wish].

Пока оружие находится при вас, вы можете использовать действие, чтобы наложить заклинание *распад* [disintegrate] (Сл спасброска 18). Вы не можете повторно использовать это свойство оружия до следующего рассвета.

Цеп Тиамат

Оружие (цеп), легендарное (требуется настройка)

Этот магический цеп сделан по образу Тиамат, с пятью зазубренными головами, выполненными в форме пяти голов различных цветных драконов. Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урона, совершенным с помощью этого цепя. Когда вы попадаете по существу атакой совершенной этим магическим оружием, цель дополнительно получает 5d4 урона одним выбранным вами типом: кислота, огонь, холод, электричество или яд.

Удерживая цеп, вы можете использовать действие и произнести командное слово, чтобы заставить головы выдохнуть разноцветное пламя 90-футовым конусом.

Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости Сл 18. В случае провала существо получает 14d6 урона одним из следующих типов урона (по вашему выбору): кислота, огонь, холод, электричество или яд. В случае успеха существо получает половину этого урона. Вы не можете повторно использовать это свойство цепя до следующего рассвета.

"Я позволял искателям приключений класть свои игрушки
в мой клад пару раз. Но я не могу спокойно спать,
пока искатели приключений не уйдут. Это как зуд".
- Фисбен

ПРЕДМЕТЫ В КЛАДЕ

Некоторые магические предметы могут поглощать окружающую магию драконьего клада. Чем могущественнее дракон, тем более могущественным становится предмет, когда он пропитан его кладом. Эти предметы, называемые предметами клада, имеют четыре состояния, которые описаны в таблице Состояние Предметов Клада. Предмет клада в дремлющем состоянии обладает определенными базовыми параметрами, и он приобретает дополнительные свойства, когда переходит в состояние Потревоженный, Пробужденный или Возносящийся.

Увеличение Силы

Предмет клада, оставленный на время в клада дракона, поглощает энергию из клада. Клады старых драконов заряжены большей магией и могут наделять предметы клада более высокими состояниями.

Обычно предмет клада должен пролежать в клада дракона 1 год, чтобы достичь максимально возможного состояния, разрешенного возрастом дракона клада, как показано в таблице состояний предметов клада. Например, предмет клада, пролежавший в клада молодого дракона 1 год, переходит в состояние Пробуждения, а предмет, пролежавший в клада древнего дракона 1 год, достигает вершины своей силы и переходит в состояние Вознесения. Если в клада дракона хранится один или несколько предметов клада, дракон знает о них. Дракон также знает, что это за предметы клада и в каком состоянии (дремлющем, потревоженном, пробужденном или возносящемся) находится каждый из них.

Когда дракон убит, магия, окружающая его клад, становится нестабильной. Это позволяет предмету из клада быстрее поглощать магию клада. Предмет клада, пролежавший в клада дракона 8 часов, переходит в одно состояние (из дремлющего в потревоженное, из потревоженного в пробужденное или из пробужденного в возносящееся), если только пропитка началась в течение 1 часа после смерти дракона и происходит в его логове. Поглощение таким образом не может повысить состояние предмета выше состояния, связанного с возрастом дракона - например, если положить Пробужденный предмет в клад убитого взрослого дракона, он не станет Возносящимся.

Состояние Предметов Клада

Состояние Предметов Возраст Дракона

Дремлющий	--
Потревоженный	Молодой
Пробужденный	Взрослый
Возносящийся	Древний

Уменьшение Силы

Как предметы клада могут набирать силу, впитывая окружающую магию драконьего клада, так эти сокровища могут снова погрузиться в дремоту. Если ни одно существо не настроено на предмет клада и этот предмет не находится в клада дракона, сила предмета уменьшается на одно состояние каждые 30 дней, пока он не погрузится в дремоту.

Странности Предметов Клада

Предметы клада часто проявляют странные свойства, выходящие за рамки их предназначения, независимо от того, в каком состоянии они находятся. Чтобы определить странность предмета из клада, сделайте один бросок по таблице Странности Кладов Драконов.

Странности Кладов Драконов

д8	Странность
1	Когда предмет покоится на земле, он указывает в направлении последнего клада, в котором он находился
2	Носитель предмета может говорить и понимать язык Драконов
3	Предмет мягко светится, если находится в пределах 60 футов от дракона или другого предмета клада
4	Носитель предмета приобретает скорость плавания, равную скорости ходьбы
5	Носитель предмета имеет преимущество при проверке Интеллекта (История)
6	Носитель предмета имеет преимущество при проверках Харизмы (Запугивание), проводимых против недраконов
7	Этот предмет дает своему носителю устойчивость к типу урона дыхательного оружия последнего дракона, в чьем клада этот предмет хранился
8	Носителю предмета снятся сны о драконе, в чьем клада этот предмет находился в последний раз

Описания Предметов Клада

Редкость предмета клада меняется в зависимости от его текущего состояния, как показано в описании каждого предмета.

Драконий Сосуд

Чудесный Предмет, Редкость Варьируется (требуется настройка)

Этот сосуд может быть пузырьёк с зельем, рог для питья или другим контейнером, предназначенным для хранения жидкости.

Дремлющий (Необычный). Бонусным действием, если сосуд пуст, вы можете произнести командное слово, чтобы наполнить сосуд одной из следующих жидкостей (по вашему выбору): эль, оливковое масло, *зелье лечения* [potion of healing] или *зелье лазания* [potion of climbing]. Как только вы используете это свойство, оно не может быть использовано повторно до следующего рассвета. Зелье, которое вы создаёте таким образом, теряет свои магические свойства, если его не выпить в течение 24 часов.

Потревоженный (Редкий). В дополнение к вариантам для Дремлющего сосуда, вы можете наполнить Потревоженный сосуд: медовухой, *зельем огненного дыхания* [potion of fire breath] или *зельем большого лечения* [potion of healing (greater)].

Пробуждённый (Очень редкий). В дополнение к вариантам для Дремлющего и Потревоженного сосуда, вы можете наполнить Пробуждённый сосуд: вином, *зельем полёта* [potion of flying] или *зельем отличного лечения* [potion of healing (superior)].

Возносящийся (Легендарный). В дополнение к вариантам для остальных состояний вы можете наполнить Возносящийся сосуд: виски, *зельем превосходного лечения* [potion of healing (supreme)] или *зельем величия дракона* [Potion of dragon's majesty].

Оружие Драконьего Гнева

Оружие (Любое), Редкость Варьируется (требуется настройка)

Это оружие декорировано головами драконов, когтями, крыльями, чешуей или буквами алфавита драконов. Когда оно находится в сокровищнице дракона, то поглощает энергию оружия дыхания и наносит урон данного типа с его особыми свойствами.

Дремлющий (Необычный). Всякий раз, когда вы выбрасываете «20» на броске атаки совершаемой этим оружием, каждое существо по вашему выбору в пределах 5 фт от цели получает 5 единиц урона того же типа, что и оружие дыхания дракона.

Потревоженный (Редкий). Потревоженное оружие обладает параметрами Дремлющего. Кроме того, вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершаемым с помощью этого магического оружия. При попадании, это оружие дополнительно наносит 1d6 урона того же типа, что и оружие дыхания дракона.

Пробуждённый (Очень редкий). Пробуждённое оружие обладает параметрами Дремлющего и улучшает бонусы Потревоженного. Бонус к броскам атаки и урона увеличивается до +2, а дополнительный урон, наносимый оружием, увеличивается до 2d6.

Действием вы можете высвободить 30-футовый конус разрушительной энергии из оружия. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости Сл 16, в случае провала получая 8d6 урона того же типа, что и оружие дыхания дракона, или половину этого урона в случае успеха. Это действие нельзя повторно совершить до следующего рассвета.

Возносящийся (Легендарный). Возносящееся оружие обладает параметрами Дремлющего и улучшает бонусы Потревоженного и Пробуждённого. Бонус к броскам атаки и урона увеличивается до +3, а дополнительный урон, наносимый оружием, увеличивается до 3d6.

Конус разрушительной энергии, создаваемый оружием, увеличивается до 60-футового конуса, Сл спасброска увеличивается до 18, а урон увеличивается до 12d6.



Извлеченное из клада дракона магическое оружие несет в себе частичку магии драконов

Фокусировка, Затронутая Драконом

Чудесный Предмет, Редкость Варьируется (требуется настройка заклинателем)

Этот чудесный предмет может быть скипетром, сферой, амулетом, кристаллом или другой искусно изготовленный предмет. Обычно он имеет на себе изображения крыльев, когтей, зубов или чешуи дракона.

Дремлющий (Необычный). Вы получаете преимущество на броски инициативы. Пока вы держите эту фокусировку, она может функционировать как фокусировка для всех ваших заклинаний.

Потревоженный (Редкий). Потревоженная фокусировка обладает параметрами Дремлющего и приобретает дополнительное свойство, определяемое родом дракона, в сокровищнице которого стало Потревоженным:

Цветной. Всякий раз, когда вы используете ячейку заклинания, чтобы наложить заклинание, которое наносит урон кислотой, огнём, холодом, электричеством или ядом, бросьте d6. Вы получаете бонус, равный результату броска к одному из бросков урона заклинанием.

Драгоценный. Всякий раз, когда вы используете ячейку заклинания, чтобы наложить заклинание, вы можете мгновенно телепортироваться в незанятое пространство, которое вы можете видеть в пределах 15 футов от вас.

Металлический. Когда существо, которое вы видите в радиусе 30 футов от вас, совершает спасбросок, вы можете использовать ответное действие (реакцию), чтобы даровать этому существу преимущество на данный спасбросок.

Пробуждённый (Очень редкий). Пробуждённая фокусировка обладает параметрами Дремлющего и Потревоженного, и кроме того вы можете использовать её для накладывания определенных заклинаний. После того как фокусировка будет использована для наложения заклинания, она не может повторно накладывать это заклинание до следующего рассвета. Заклинания определяются родом дракона, в сокровищнице которого она Пробудилась.

Цветной. удержание чудовища [hold monster], сковывающий лёд Райма [Rime's binding Ice]

Драгоценный. ментальная связь Рэри [Rary's telepathic bond], психическое копье Раулоtheta [Raulothim's psychic Lance]

Металлический. платиновый щит Фисбена [Fizban's platinum shield], знание легенд [legend lore]

Возносящийся (Легендарный). Возносящаяся фокусировка обладает параметрами Дремлющего, Потревоженного и Пробуждённого. Кроме того, когда вы накладываете заклинание 1-го уровня или выше, держа эту фокусировку, вы можете расценивать это заклинание так, как если бы оно было наложено с использованием ячейки заклинания 9-го уровня. Как только вы используете это свойство, оно не может быть использовано повторно до следующего рассвета.

Чешуйчатый Орнамент

Чудесный Предмет, Редкость Варьируется (требуется настройка)

Эта вещь может быть украшением, плащом или другим носимым аксессуаром. Скорее всего он сделан из чешуи, зуба или когтя дракона, или он содержит на себе изображения в этих вещей.

Дремлющий (Необычный). Вы получаете преимущество на спасброски, которые вы совершаете, чтобы избежать или окончить на себе состояние очарованный или испуганный.

Потревоженный (Редкий). Вы получаете бонус +1 к КД и вы не можете быть очарованы или напуганы. Более того, каждое существо по вашему выбору в радиусе 30 футов от вас получает преимущество на спасброски, которые оно совершает, чтобы избежать или окончить на себе состояние очарованный или испуганный.

Пробуждённый (Очень редкий). Пробуждённый орнамент обладает свойствами Потревоженного. Кроме того, когда вы получите урон, того же типа что наносит дыхание дракона, в сокровищнице которого орнамент достиг Пробуждённого состояния, вы можете использовать ответное действие (реакцию), чтобы вместо этого не получить урона, и вы восстановите количество очков здоровья, равные урону, который вы бы получили. Как только вы используете это свойство, оно не может быть использовано повторно до следующего рассвета.

Возносящийся (Легендарный). Возносящийся орнамент обладает свойствами Потревоженного и Пробуждённого. Кроме того, пока вы носите украшение, вы получаете скорость полёта, равную вашей скорости ходьбы, и возможность парить. Пока вы летаете используя эту скорость, на вашей спине появляются полупрозрачные крылья дракона.

ДАРЫ ДРАКОНОВ

"Вы знаете пословицу: не смотри в рот драконьему дару.
Некоторые говорят, что это из-за дыхательного оружия.
Но на самом деле это из-за запаха".

– Фисбен

Как описано в главе 3, смерть дракона может привести к тому, что его сила перейдет в персонажа, будь то избранный наследник дракона или его убийца. Результат может сильно варьироваться по силе и воздействию, от незначительного очарования до полного преобразования.

Иногда Дар дракона имеет очевидное визуальное проявление, например, когда персонаж превращается в драконорожденного. Другие дары невидимы, но не менее сильны. Но в некоторых мирах переход силы дракона сопровождается каким-то физическим проявлением, особенно если она получена в результате убийства дракона.

Оно может быть небольшим и легко спрятанным, но те, кто знает, что искать, обычно могут определить драконоборца (или другого персонажа, обладающего даром дракона) по какому-то знаку. В таблице Драконы Метки приведены некоторые варианты того, как могут выглядеть эти знаки.

Драконы Метки

д4	Визуальное Проявление
1	Один или оба глаза персонажа меняют цвет, чтобы соответствовать цвету глаз или чешуе дракона
2	Волосы персонажа (или их часть) меняют цвет, чтобы соответствовать цвету чешуи дракона
3	На теле персонажа появляется метка в виде стилизованного глаза или когтя дракона
4	На теле персонажа появляется участок чешуи, обычно на шее, плечах или предплечьях

Описания Даров Драконов

"Некоторые из менее распространенных драконьих даров, которые я видел, включают пухлые щеки и очаровательный характер; способность пускать безупречные кольца дыма; и врожденное знание, когда ваше яйцо сварится всмятку. От последнего я бы и сам не отказался".

- Фисбен

Дары драконов, подробно описанные в этом разделе, имеют редкость, как магические предметы. Редкость дара дракона примерно соответствует возрастной категории дракона, который его даровал, как показано в таблице Редкость Дара Драконов.

Вы можете использовать более распространенный дар дракона для более старого дракона, но будьте осторожны в обратном направлении. Очень редкие и легендарные дары дракона могут нарушить баланс игры, если их получают персонажи низкого уровня.

Отражение Драконьего Зрения

Дар Драконов, Очень редкий

Вы начали расширять свое сознание за пределы единственного мира Материального Плана, который является вашим домом.

Вы можете провести ритуал подобный накладыванию заклинания *связь с иным миром* [contact other plane].

Существо, с которым вы связываетесь - это дракон, живущий в другом мире Материального Плана, поэтому его знания о вашем мире могут быть ограниченными. Кроме того, этот дракон является отображением того дракона, который является источником дара, что может повлиять на его отношение и поведение по отношению к вам.

РЕДКОСТЬ ДАРА ДРАКОНОВ

Редкость	Возраст Дракона
Необычный	Вирмлинг
Редкий	Молодой
Очень редкий	Взрослый
Легендарный	Древний

Перерождение Драконов

Дар Драконов, Необычный

Вы становитесь драконорожденным. Вы заменяете расовые черты своей первоначальной расы чертами цветного, драгоценного или металлического драконорожденного (подробно описаны в главе 1). Вид драконорожденного, которым вы становитесь, соответствует роду дракона, который является источником этого дара. Вы можете сохранить все навыки, полученные вами от предыдущей расы, или же получить два навыка по вашему выбору.

Псионическое Достижение

Дар Драконов, Очень редкий

Псионическая энергия драгоценного дракона усиливает ваш разум. Вы получаете сопротивление к урону психической энергией.

Кроме того, вы изучаете заклинание *телекинез* [telekinesis]. 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 соответствующего уровня. Способность к заклинанию - Интеллект, Мудрость или Харизма, когда вы произносите заклинание с помощью этого дара (выберите, когда получите дар).



Кровь дракона может быть столь же сильной, сколь и ядовитой

Речь Дракона

Дар Драконов, Необычный

Вы получаете частицу силы голоса дракона.

Язык драконов. Вы можете говорить, читать и писать на языке Драконов.

Голос дракона. В качестве бонусного действия вы можете сделать свой голос слышимым на расстоянии до 300 фт в течение 1 минуты.

Хитрости дракона. У вас есть преимущество при проверке Харизмы (Убеждения).

Увеличенная Прочность

Дар Драконов, Легендарный

Ваша кожа становится прочнее, делая вас устойчивым к некоторым видам физического урона. Вы получаете сопротивление к колющему и режущему урону.

Устрашающее Присутствие

Дар Драконов, Очень редкий

Отголоски могущества дракона витают вокруг вас, и вы можете призывать их, чтобы внушить страх тем, кто выступает против вас.

В качестве бонусного действия вы можете проявить свое устрашающее присутствие. Каждое существо по вашему выбору, находящееся в радиусе 120 фт от вас и знающее о вас, должно сделать спасбросок Мудрости против Сл, равного 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Харизмы. Существо, которое проваливает бросок, становится Испуганным вами на 1 минуту. Существо может повторить спасбросок в конце каждого своего хода, прекратив эффект на себя в случае успеха.

После того, как вы примените эту способность количество раз, равное вашему бонусу мастерства, вы не сможете использовать ее снова, пока не закончите длительный отдых.

Фамилиар Драконов

Дар Драконов, Необычный

Вы получаете помощь дракониды, который может быть осколком сознания дракона, наделившего вас силой.

Вы можете произнести заклинание *поиск фамилиара* [*find familiar*] как ритуал, не используя никаких материальных компонентов. Когда вы произносите заклинание таким образом, ваш фамилиар всегда принимает облик псевдодракона.

Кроме того, когда вы совершаете действие Атака в свой ход, вы можете отказаться от одной из своих атак, чтобы позволить своему фамилиару псевдодракону сделать ответным действием одну собственную атаку.



Чувства Драконов

Дар Драконов, Редкий

Вы обретаете чувства подобные драконьим.

Слепое зрение. У вас есть способность видеть вслепую на расстоянии 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 невидимых существ в пределах этого диапазона, если только эти существа успешно не прячутся от вас.

Обостренные чувства. У вас есть преимущество при проверке Мудрости (Восприятие).

ЧЕРТЫ КАК ДАРЫ ДРАКОНОВ

Если в вашей кампании используются дополнительные черты из *Книги Игрока*, ваш ДМ может дать вам такую черту как вариант дара драконов. Вы получаете одну черту по вашему выбору или по выбору ДМ, который каким-то образом связан с приобретенной вами силой дракона. Рассмотрим эти примеры:

- Обостренные чувства дают вам драконью осведомленность об окружающей обстановке (Бдительный или Внимательный).
- Кровь дракона сделала вас выносливым и стойким (Крепкий, Прочный или Устойчивый).
- Воздействие первобытной энергии драконьего тела дало вам магическое родство к одному типу урона (Стихийный адепт).
- Вы наделены харизматическим даром дракона вдохновлять (Воодушевляющий лидер).
- Вы наделены драконьим интеллектом (Отличная память).
- Дар драконов сохраняется в виде удачи (Везунчик).
- Присущая дракону магия перешла в вашу кровь (Посвященный в магию).

По усмотрению ДМ вы также можете получить одну из драконьих черт, описанных в главе 1 в качестве дара драконов.